

DEAD LANDS



• BIENVENUE DANS LE WEIRD WEST ! •



the Quick and the Dead



THE QUICK AND THE DEAD



CRÉDITS

REDACTION ET CRÉATION

Shane Lacy-Hensley & John Hopley

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

Matt Forbeck

MATÉRIEL ADDITIONNEL

Hal Mangold, Lee Garvin & Joseph C. Wolf

ILLUSTRATION COUVERTURE

Alan Clark

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Steyn Bryant, Paul Daly, Jeff Lahren (cartes),
Geoff Hassing, Brad Mc Devitt, Allen Nunis,
Ron Spencer, & Loston Wallace

LOGO DEADLANDS

Ron Spencer

CONCEPTION COUVERTURE

Hal Mangold

TESTEURS

John & Joyce Geoff, Christy Hopley,
Jay & Amy Kyle, Jason Nichols,
Lester Smith & Chrid Synder

REMERCIEMENTS

Michelle & Caden Hensley,
Ann Kolinsky & Nate Perkins



TRADUCTION

Éric Holveck & Bruno Cailloux

CRÉATION GRAPHIQUE VERSION

FRANÇAISE

Cyrille Daujean

MAQUETTE

Patrick Mallet



Pinnacle Entertainment Group, Inc.
P.O. Box 10908
Blacksburg, VA 24062-0908

MULTISIM
13 Passage du Clos Bruneau
75005 PARIS



SOMMAIRE

LE COIN DU GANG 3

CHAPITRE 1:

LE COMPAGNON DES DEADLANDS 3

Nouveaux Handicaps	3
Nouveaux Atouts	8
Nouvelles Règles	11
Amélioration	11
Chaud et froid	14
L'Art du Duel	15
Nouveaux Flingues	17
Créer un Héros	20

ARCHÉTYPES: 24

CHAPITRE 2:

THE TOMBSTONE EPITAPH: LE GUIDE DU WEIRD WEST 34

Le Tombstone Epitaph	36
Une vue d'ensemble	38
L'Âge de la Vapeur et du Métal	38
La grande guerre du Rail	39
Les Compagnies	41
L'Élection de 1876	45
Conseils au Voyageur	46
L'Appel de l'Ouest sauvage	46
Money, money	47
La Loi	48
Le Télégraphe	52
Guide géographique du Weird West	52
Les grandes étendues du Nord-Ouest	53
Les hautes plaines	54
Les terres contestées	57
Le grand labyrinthe	62
Le grand bassin	67
Les étendues sauvages du Sud-Ouest	71

Les territoires indiens	76
La Nation Sioux	76
La confédération de Coyote	78
Les Apaches	80
Le cœur de l'Ouest	83
Deadwood	83
La vie à Deadwood	90
Dodge City	94
La vie à Dodge City	100
Tombstone	104
La vie à Tombstone	107
Le Weird West et le reste du monde	112
Nous ne sommes plus seuls !	112
Le Jugement	112
Bonne route !	113

NO MAN'S LAND 97

CHAPITRE 3:

LES DUNE 115

CHAPITRE 4:

LES RELIQUES 120

Les reliques	121
--------------	-----

LE GUIDE DU MARSHAL 125

CHAPITRE 5:

LE GUIDE DU WEIRD WEST POUR LE MARSHAL 127

L'Âge de la Vapeur et du Métal	127
-----------------------------------	-----

La grande guerre du Rail	129
Les Elections de 1876	130
Voyages	131
La Loi	131
Le Télégraphe	136
La Terreur dans les grandes étendues du Nord-Ouest	136
La Terreur dans les hautes plaines	139
La Terreur dans les terres contestées	142
La Terreur dans le Grand Labyrinthe	145
La Terreur dans le grand bassin	148
La Terreur dans les étendues sauvages du Sud-Ouest	149
Les Nations Sioux	153
Les Apaches	155
Deadwood	156
Dodge City	158
Tombstone	161

CHAPITRE 6:

MAGIE NOIRE 164

La Magie Noire	164
Utiliser la Magie Noire	164
Maléfices	166

CHAPITRE 16:

LE COMPAGNON DES DEADLANDS 171

Télégrammes	171
Au hasard des voyages	171
Bestioles et Abominations	
Nouveaux éléments surnaturels	174

DEAD LANDS

THE QUICK AND THE DEAD

LE COIN DU
GANG





GANG 4



CHAPITRE I

LE COMPAGNON DES DEADLANDS



Heureux de te revoir.

T'entends murmurer le vent du désert ? T'aperçois les bestioles tordues du Weïrd West, planquées dans l'ombre, qui te reluquent en grimaçant ? Elles t'attendaient. Tu leur as manqué. Faut dire qu'elles ont faim.

Le jeu Deadlands t'a donné le goût du Weïrd West. Il est temps de te servir un truc bien consistant, histoire que tu te fasses les dents.

Ce livre est destiné à la fois au gang et au Marshal. Comme dans le livre de règles, la première partie concerne le gang et est accessible à tous. Elle commence par le Compagnon des Deadlands, qui est bourré à craquer de nouveaux Atouts et Handicaps, et de quelques règles sympathiques qu'on n'avait pas la place de mettre dans le livre de base de Deadlands.

Après ça, on t'offre une édition spéciale de *l'Épitaphe de Tombstone*, la seule source d'information digne de confiance sur tous les événements bizarres qui secouent le Weïrd West.

Le No Man's Land contient des connaissances dont

la plupart des gens n'ont pas idée. Ton personnage devra souffrir pour apprendre ce genre de choses. Alors attends l'autorisation de ton Marshal avant de lire cette section.

La dernière partie de ce triptyque de la terreur est un Guide du Marshal. Il est bien sûr exclusivement réservé au Marshal. Si tu jettes un œil sur ces pages sans porter d'étoile, tu risques de te retrouver à osciller sous un arbre, attaché par une corde trop courte.

Souviens-toi qu'une étoile dans une marge indique que des secrets complémentaires sur le sujet sont planqués dans le Guide du Marshal.

NOUVEAUX HANDICAPS

Tu cherches des moyens originaux de rabaisser un peu ton pistolero (et peut-être d'en profiter pour récolter quelques Pépites) ? Jette un œil sur les nouveaux handicaps qu'on t'a préparés. Tu devrais apprécier.



AMBITION

1-5

Prends garde aux souhaits que tu formules, ils pourraient bien se réaliser.

Ton personnage a un rêve ou un objectif bien défini. Il se voit peut-être à la tête d'un ranch avec son propre troupeau, ou bien il espère devenir shérif à Abilene, ou encore il veut prouver une fois pour toute qu'il est le pistolero le plus rapide à l'ouest du Pecos.

Plus son ambition sera difficile ou dangereuse à réaliser, plus la valeur du Handicap sera élevée. Le joueur et le Marshal devront s'entendre sur le nombre de points mis en jeu.

Si le personnage réussit à atteindre son but, il devra probablement racheter le Handicap (voir page 13). Le Marshal peut décider de ne pas te faire racheter ton Ambition si sa réalisation implique de faire face à une nouvelle gamme de problèmes. C'est généralement le cas.

CHAUD LAPIN

3

Tu sautes sur tout ce qui bouge !

Ton personnage aime le sexe. Beaucoup et tout le temps. Il (ou elle) tente sa chance avec toutes les personnes un tant soit peu attirantes du sexe opposé qui passent à sa portée, et une rebuffade ne peut le repousser que très provisoirement. Que ça te plaise ou non, ce Handicap influence différemment les hommes et les femmes.

Si ton personnage est un homme, il sera connu comme le loup blanc dans tout les bordels de l'Ouest. La société bien-pensante le considère comme un porc, et les femmes "respectables" le fuient comme la peste. Ton héros libidineux aura un modificateur de -4 pour tout test de persuasion vis-à-vis de ce genre de personne.

Si ton personnage est une femme, toutes les autres femmes, respectables ou non, lui infligent toutes sortes de qualificatifs disgracieux. Elle aura le même modificateur qu'un homme dans les milieux bien-pensant, mais les autres hommes peuvent avoir une attitude très différente, surtout s'ils sont seul à seule. Les gens "respectables" n'auront a priori jamais d'estime pour ton héroïne, et elle ne pourra pas occuper de poste à responsabilité si les détails sordides de son passé refont surface. C'est

peut-être injuste, mais dans le Weird West, c'est comme ça.

Le côté positif, c'est qu'une femme avec ce Handicap gagne un bonus de 4 à ses tests de persuasion dans le cadre de la séduction. Ça aura évidemment des conséquences pouvant lui causer un surcroît de problèmes, mais ça peut être très utile pour sortir de prison, détourner l'attention d'un garde, ou autre chose dans ce style.

COUINEMENT

2

Ta voix donne l'impression que tu as avalé une souris. En fait, une souris ferait un peu plus peur. Ton personnage a un malus de 2 sur tous les tests de volonté qu'il engage (il peut résister normalement) et qui nécessitent l'usage de la parole. Les gens ont du mal à le prendre au sérieux.

CROULANT

5

T'as pt'et' plus toutes tes dents, mais tu peux encore mordre.

Tu es quasiment un fossile du Weird West, les gars du coin t'appellent "old timer". Tu peux choisir ton âge : certains sont déjà vieux à 40 ans, d'autres encore jeunes à 90. Quoi qu'il en soit, t'as déjà un pied dans la tombe et l'autre en enfer.

Réduis d'un cran ta Vigueur (minimum d4) et ton allure (minimum 2), et comporte-toi comme un vieux grincheux. Tu peux aussi rajouter les Handicaps Bigleux ou Dur de la feuille si tu veux compléter le tableau.

DÉSIR DE MORT

5

Il arrive qu'un type n'ait plus envie de continuer à vivre. Soit sa famille entière s'est fait bouffer par une bestiole haineuse, soit il a la tuberculose et veut tirer sa révérence en s'assurant une mort glorieuse et spectaculaire. Ou c'est peut-être un jeune blanc-bec qu'en a appris juste assez sur les Déterrés pour devenir dangereux.

Ton personnage a une raison (secrète ou non) de vouloir clamer, mais dans certaines circonstances seulement. Comme par exemple une mort glorieuse en sauvant une ville ou en emmenant son

LE COMPAGNON

pire ennemi ou une bestiole particulièrement vilaine en enfer avec lui. Il essaiera de ne pas mourir pour rien (le suicide serait alors plus facile). Le Marshal devrait récompenser les prises de risques extrêmes, mais seulement si ça va dans le sens de son objectif final.

FATIGUÉ

Un solide gaillard peut courir un mile sans s'es-souffler. D'autres seront déjà fatigués de se lever le matin.

Réduit le Souffle de ton personnage de 2 pour chaque point de Fatigué que tu prends, jusqu'à un minimum de 4.

GRANDE GUEULE

Un peu de vantardise peut attirer un paquet d'ennuis.

Ton personnage a la langue aussi bien pendue qu'un voleur de chevaux. Il parle sans réfléchir, laisse échapper les plans du gang ou sert d'informateur (involontaire) à vos ennemis. De plus, il a aussi tendance à répéter tous les ragots à tort et à travers, voire à raconter n'importe quoi. Résultat, personne ne lui fait longtemps confiance.

LA LOI DE L'OUEST

Un vrai gentleman de l'Ouest ne dégainera pas si son adversaire n'a pas dégainé le premier. Les cimetières sont pleins des dépouilles de la plupart de ces types honorables.

La vie de ton personnage est réglée par un code d'honneur auquel la majorité n'adhère pas. Tu ne sors pas ton arme face à des gens qui n'ont pas déjà dégainé (sauf s'ils ont un avantage numérique écrasant). Dans un duel, tu laisses toujours l'adversaire attraper son flingue le premier. Et jamais tu ne tireras dans le dos, ou sur quelqu'un dont l'attention est déloyalement détournée.

Le bon côté, c'est que tu peux ajouter 2 au résultat de tes tentatives de négociation ou de persuasion chaque fois que ta réputation est connue et qu'elle peut faire une différence.

LAMBIN

Tu ferais mieux d'apprendre à te battre, parce que t'arriveras pas à échapper à ce qui te file le train. Tu cours plus vite qu'une tortue asthmatique. A peine plus vite. Ton allure est réduite d'un niveau, jusqu'à un minimum de 2.

1-5 L'ARBIN DE LA FAUCHEUSE

"Et voici qu'apparut à mes yeux un cheval verdâtre, et celui qui le montait, on le nomme : la Mort ; et l'Enfer le suivait." Apocalypse 6.8

C'est sans doute un peu exagéré, mais les gens ont une fâcheuse tendance à mourir autour de toi. Une grosse tendance. C'est peut-être que tu as l'air d'un minable et que tous les autres minables aiment s'en prendre à toi. Jusqu'à ce que tu leur montres que tu es le plus rapide. Ou peut-être que tu ressembles à un dandy alors que t'es un Huckster doté d'un sale caractère.

De toute façon, même quand tu ne cherches pas les crosses, on s'en prend souvent à toi. Il est d'ailleurs possible que tu n'aies pas de mauvaises dispositions, mais tu es poursuivi par les ennuis. Et la plupart de tes ennuis finissent au cimetière pendant qu'on t'emmène en taule.

Tant que tu tues en état de légitime défense, tu as toutes les chances d'être acquitté. Malheureusement, tu passes le plus clair de ton temps à l'ombre, en cavale, ou au tribunal à prouver ta bonne foi.

Il va sans dire que les hommes de loi ne t'ont pas à la bonne. Ils connaissent généralement ton nom et te font savoir que tu ferais mieux de ne pas t'attarder dans leurs villes.

Pire que les autorités locales, les juges de potence détestent la concurrence et n'hésiteront pas à imaginer les stratagèmes les plus fous pour te voir danser au bout d'une corde.

MÉPRISANT

Les snobinards méprisants arborent continuellement un air hautain et dégoûté à l'extrême.

Ton personnage n'a aucune indulgence pour ceux qui lui sont socialement inférieurs. Les gens qui remarquent tes grimaces de dégoût ne t'aiment pas.

LE COMPAGNON

Enlève 2 à tout tes tests de persuasion vis-à-vis de ceux que tu penses être au-dessous de toi sur l'échelle sociale.

PAUMÉ

3

Il y a des gens qui ne trouveraient pas une aiguille dans une botte de foin, même après s'être assis dessus. L'aiguille, pas le foin.

Ton personnage est à peu près aussi vigilant qu'un lampadaire. Chaque fois que le Marshal te demandera un test de Perception, enlève 2 à ton résultat. C'est valable même pour les tests de surprise.

PITOHABLE MENTEUR

3

Tes yeux sont vraiment le miroir de ton âme. Tu ne saurais pas mentir correctement même si ta vie en dépendait. Non seulement tu as un malus de 4 à tes tests de bluff, mais en plus tu ne peux pas tromper, induire en erreur, ou même mentir par omission sans que ça se remarque. C'est probablement dû à ta façon de plisser les yeux ou de te tordre les mains, mais quoi qu'il en soit, tout le monde le remarque à chaque fois.

PRÉCAUTIONNEUX

3

Un bon plan peut transformer un gang en armée, mais aucune armée ne peut gagner une guerre par la théorie.

Ton personnage aime les plans sans anicroche et ne supporte pas l'improvisation. Il insiste pour planifier toutes les éventualités longtemps avant d'agir, ce qui n'est pas forcément du goût de partenaires plus impulsifs de la gâchette. Bien entendu, ça peut parfois lui sauver la mise.

THOMAS L'INCREDULE

3

Certaines personnes ont du mal à accepter les événements surnaturels, même quand ils les voient de leurs propres yeux. Les plus têtus continuent de nier l'existence des Crotales Mojave alors qu'une partie de leur anatomie est déjà dans le gosier de la créature.

Les Thomas l'incrédule sont des sceptiques. Ils ne croient pas au surnaturel et tentent de rationaliser tout les trucs étranges quelles que soient les circonstances. Ça peut poser problème s'ils essayent de résoudre une énigme et que leurs instincts les envoient dans la mauvaise direction malgré les preuves.

NOUVEAUX ATOUTS

Pour affronter les périls du Weird West, un cow-boy a besoin d'avoir toutes les chances de son côté. Voici quelques nouveaux Atouts pour t'aider à survivre à tes périples dans Deadlands.

BARAQUÉ

3

Y'a des gens pour dire qu'un type aussi massif que toi est forcément bête comme ses pieds. Bien sûr, quand ils s'aperçoivent que tu les as entendus, ils sont généralement trop fascinés par leurs propres pieds pour étayer leurs opinions.

Ton personnage est imposant. Pas obèse mais grand, large d'épaule, et tout en muscles. Tes meilleurs amis te surnomment peut-être P'tit Gars ou Microbe par dérision. Il faut au moins 2d8 en Force pour pouvoir prendre cet Atout. Si c'est le cas, ajoute 1 à la Taille de ton héros.

Au fait, un personnage ne peut pas être à la fois Baraqué et un Gros Tas.

CRAN

1-5

A voir le nombre de crans sur les crosses de revolver, on croirait que les héros du Weird West sont tous des tueurs psychopathes. Ce qui est sans doute vrai pour la majorité d'entre eux. Mais c'est pas le genre de cran dont je voulais parler. Je faisais référence au type qui continue à se battre quand ses bottes sont pleines de son propre sang, le cow-boy qui peut mettre un ramponneau à la grande faucheuse avant de l'inviter à danser. Quelqu'un qui a une flamme dans les yeux et de l'acier dans les tripes.


Chaque niveau de Cran te permet de rajouter 1 à tous tes tests d'étourdissement et d'encalssement en combat.

GANG 8

LE COMPAGNON

DONS

On dit que les gens nés pendant Halloween sont en contact avec les forces occultes, et qu'un septième enfant est promis à un grand avenir.

 Certaines personnes sont nées sous des signes du destin.

Les Dons sont une nouvelle gamme de pouvoirs avec lesquels ton héros pourrait être né. Si ça t'intéresse, demande à ton Marshal si tu peux lire la deuxième partie : No Man's Land.

FAIRE-VALOIR

Les romans de quatre sous représentent les pistoleros comme des loups solitaires qui écument le Weird West avec leur cheval et leur flingue pour seule compagnie. Si tu crois à ça, tu penses sans doute aussi que la cavalerie viendra à ta rescousse quand tu en auras besoin.

1-5

Personne ne fait face seul à un essaim déchaîné de Tiques des Prairies. Du moins pas tant qu'il lui reste un copain à pousser devant lui. On dit que le nombre fait la force. Il te reste à t'assurer que c'est en ta faveur plutôt qu'en celle de tes adversaires. Dans l'ouest, beaucoup de héros ont des allés, des meilleurs copains, des amis ou amies, ou des faire-valoir. Si tu gagnes un compagnon pendant la campagne, inutile de te servir de ces règles. C'est l'une des récompenses de l'interprétation de ton personnage. C'est si tu veux commencer la partie avec un second qu'il te faut acheter cet Atout.

5

La première chose à faire est d'écrire un descriptif rapide de ce comparse et de sa relation avec ton héros. Le Marshal devra ensuite définir les caractéristiques de jeu de ce personnage à partir de ta description. Un Faire-valoir ne devrait jamais être plus puissant que ton personnage. Sinon c'est toi qui serais son faire-valoir.



GANGS

LES COMPAGNONS

Si le Faire-valoir ne t'accompagne qu'une fois sur deux, réduit sa valeur de 1 point. S'il ne vient que quand tu l'appelles (ce qui peut prendre un certain temps), alors tu as plutôt des Amis haut placés. Un comparse est quelqu'un que tu devrais avoir à peu près toujours dans les pattes.

Avant que tu n'imagines avoir fait l'acquisition d'un bouclier humain, je préfère tirer les choses au clair. Les Faire-valoir sont exclusivement contrôlés par le Marshal. Ni toi ni ton personnage ne dirige leurs pensées ou leurs actes. Ce sont des comparses d'une grande loyauté, mais ils ne se jetteront pas sur les balles à ta place. Même si tu leur demande gentiment. C'est bien compris, amigo ?

Pour représenter la relation qui t'unit à cet allié, ton héros acquiert automatiquement l'Obligation (-2) de protéger la vie de son compagnon. Après tout, ça lui ferait mal de voir son meilleur ami partir dans une boîte en sapin. Malgré son coût, le Handicap Obligation est gratuit pour ton personnage, ne lui confère pas de points supplémentaires, et ne compte pas pour la limite de 10 points de Handicaps. Pas la peine de pleurnicher, c'est le prix à payer pour avoir une deuxième paire de bras en cas de pépin.

Pour finir, rappelle-toi que le monde de Deadlands est terrifiant, et que d'anciens amis font de terribles ennemis si on les laisse pour morts. Imagine que tu aies un ennemi qui connaisse toutes tes faiblesses et sache précisément comment te faire le plus mal possible. Maintenant, imagine que cet ennemi revienne du tombeau en tant que Déterré.

MŒURS LOCALES

1/2

Tous ceux qui s'aventurent dans les Nations Sioux ou dans la Confédération du Coyote ont intérêt à savoir comment dire "salut" sans fâcher personne. Dans la même veine, un Apache qui ignore le crachoir et crache par terre dans un saloon ne se fera pas un ami du barman.

Les Mœurs Locales permettent au personnage de connaître une culture et d'y avoir quelques relations. Le coût dépend de l'éloignement de la culture concernée par rapport à la culture d'origine du héros.

Le coût est de 2 pour des cultures totalement étrangères, comme des Blancs aux Indiens ou inverse-

ment, ou des Chinois vers quasiment tous les autres. Mœurs Locales coûte seulement 1 point si le personnage connaît déjà les usages d'une culture proche, comme entre les Protestants et les Mormons, ou entre les Sioux et les Comanches.

NERFS D'ACIER

1

Certains des héros du Weird West sont trop têtus pour s'enfuir en courant même quand leurs bottes sont remplies de "terreur liquide". Les squelettes de la plupart d'entre eux blanchissent dans le désert, mais certains combattent encore les horreurs de Deadlands.

Chaque fois que ton personnage rate un test de tripes et que le résultat sur le tableau des Séquelles indique qu'il doit fuir (comme Mou du Genou), il peut décider de rester sur place. Les autres pénalités indiquées par le tableau des Séquelles sont effectives.

Un héros aux Nerfs d'Acier n'est pas forcément brave. C'est possible qu'il ait seulement plus peur de se faire traiter de lâche que de mourir. Les gens sont si bizarres parfois.

ŒIL DE LYNX

1

Ceux qui ont l'œil perçant peuvent repérer une mouche sur un cake aux raisins à 15 mètres. D'autres se demandent juste ce qui craque sous la dent.

Tu peux ajouter 2 à tous les tests de Perception de ton personnage pour remarquer ou repérer des choses à distance.

PIED LÉGER

2

Il arrive toujours un moment où un cow-boy doit déguerpir devant une vermine enragée. Quand ça arrive, rappelle toi la règle d'or de l'escampette : il suffit de distancer un seul des fuyards. Sauf s'il y a un paquet de vermines, auquel cas tu ferais bien d'avoir le pied assez léger pour laisser tout le Gang derrière toi.

L'Allure de base de ton personnage est supérieure de 2 à son Agilité. Un personnage avec une Agilité de 12 aura par exemple une Allure de 14, et pourra donc courir 28 mètres en un seul round.

TÊTE FROIDE

Les vétérans du combat au pistolet te diront que si la vitesse et l'adresse sont importantes, elles sont surévaluées par rapport à la nécessité de garder son calme et de viser la cible pour réussir à la descendre. Une tête brûlée qui vide son barillet trop vite aura tôt fait de prendre racine dans le verger à ossements du coin.

Immédiatement après avoir tiré ses cartes d'action en situation de combat, un personnage avec cet Atout peut jeter sa plus mauvaise carte et en piocher une autre. Si tu tires un Joker noir la première fois, pas de chance, ça t'empêche bien sûr de changer une carte.


VÉTÉRAN DU WEIRD WEST 0

Ça se reconnaît dans leurs regards, ou dans la façon dont leurs pognes se rapprochent lentement de leurs six-coups quand la tension monte. Certains ont vu ce qu'aucun être humain n'est prêt à voir et ont survécu pour en parler.

Ton personnage est loin d'être un nouveau venu dans le pays. Il a fait l'expérience du Weird West et a déjà salué certains de ses occupants les moins amicaux en faisant parler la poudre.

Tu as droit à 15 points supplémentaires pour prendre des Atouts et des Aptitudes, voire pour améliorer les Traits ou leurs Coordinations (au prix normal).

Mais attention, sache qu'il y aura un lourd tribut à payer pour la rencontre de ton héros avec les forces occultes.

 Si tu décides de faire de lui un Vétéran du Weird West, tu devras piocher une carte qui indiquera quelle sorte d'enfer il a eu à traverser pour en arriver là. Montre la carte à ton Marshal. Il se référera à un tableau caché dans sa partie du bouquin et te dira quelles cicatrices les horreurs de Deadlands ont laissées à ton personnage.

Tu es prévenu. Le prix à payer pour être un Vétéran du Weird West peut être très élevé. Tu peux avoir perdu un membre, être poursuivi par une créature abominable, ou te trouver entraîné dans une lutte contre le mal plus ancienne que tu n'aurais pu l'imaginer.

5 NOUVELLES RÈGLES

Et maintenant, quelques règles supplémentaires que tu pourras incorporer dans tes parties de Deadlands une fois que tu te seras fait la main.

PÉPITES

Il y a une nouvelle règle optionnelle pour les Pépites : tu ne peux jamais en avoir plus de 10. Si tu pioches, ou si tu es récompensé par une onzième Pépite, tu peux choisir de jeter une Pépite de moindre valeur pour conserver la nouvelle, mais tu ne peux jamais avoir plus de 10 Pépites en même temps pendant la partie.

Le Marshal devrait tout particulièrement faire appliquer cette règle si le Gang stocke les Pépites et risque d'assécher le Chaudron. Le plus souvent, ça arrive quand la campagne se focalise sur des histoires plus sociales au détriment de la baston. C'est une très bonne chose, mais ça veut dire que les membres du Gang ne sont pas obligés de dépenser aussi souvent des Pépites pour sauver leurs couennes. Et s'ils ne les dépensent pas pour augmenter leurs Aptitudes, le chaudron peut devenir aussi désert que le Mojave en plein été.

PÉPITES & SE PLANTER

Tu ne peux pas dépenser de Pépites quand tu te plantes. Même pour les âmes les plus héroïques, le destin fait parfois la sourde oreille.

Au fait, il est impossible de se planter en faisant un test de Force pour effectuer des dommages de combat. Il est également impossible de dépenser des Pépites sur ce tirage.

AMÉLIORATION

Donc tu joues depuis un moment, tu as accumulé quelques points de Prime, et tu voudrais modifier certaines des capacités de ton personnage (Traits, Atouts, Handicaps, Aptitudes, et autres). No problem. Dans cette section, on va t'expliquer comment le faire et combien ça te coûtera.



DÉPENSER LES POINTS DE PRIME

D'abord, tu ne peux faire de modifications sur ton personnage qu'avant ou après une partie. Ça aide à assurer la disponibilité des Pépites en cours de jeu dans la mesure où tu ne peux pas les convertir en Prime au milieu de la partie.

Si t'as assez de points de Prime pour faire ce que tu veux d'un coup, alors fais-le. Sinon, garde une trace du nombre de tes points sur ta feuille pour pouvoir les utiliser plus tard quand tu auras le compte.

AUGMENTER LES TRAITS & COORDINATIONS

Comme on l'avait dit dans Deadlands, augmenter un Trait coûte trois fois la valeur du nouvel osselet en points de Prime. Augmenter la Coordination coûte deux fois le niveau supérieur.

Il n'y a pas de limitation de temps de jeu pour l'augmentation des caractéristiques, à part la vitesse

à laquelle tu peux y balancer des points. Tu te rappelles sans doute que tu ne peux pas améliorer un Trait ou une Coordination (ou d'ailleurs une Aptitude) plus d'une fois par séance, et jamais de plus d'un niveau à la fois.

ACQUÉRIR DE NOUVELLES APTITUDES

Tu dois déjà savoir comment augmenter tes Aptitudes de départ. Mais comment faire si tu veux acheter une nouvelle Aptitude après avoir fini la création de ton personnage ?

Rien de plus simple ! Pour acquérir une nouvelle Aptitude, il te suffit de dépenser 1 point de Prime pour obtenir le premier niveau de compétence dans cette Aptitude.

Pour la plupart des Aptitudes physiques, tu n'auras même pas besoin d'entraînement pour les apprendre et commencer à les utiliser tout de suite, mais ce ne sera pas le cas pour certaines

LE COMPAGNON

Aptitudes intellectuelles: Fais preuve de bon sens. Ton gringo peut apprendre tout seul à scruter, mais il ne pourra pas développer la carrière : droit sans subir un apprentissage en bonne et due forme (à moins qu'il ne se retrouve très souvent devant le juge !).

RACHETER LES HANDICAPS

Il peut arriver que ton personnage surmonte ses défauts ou échappe à un passé sordide. Il a peut-être commencé sa carrière en tant que Môme et maintenant il est devenu un grand cow-boy bien bâti. Ou bien une rencontre avec un chaman généreux a permis à ton bandit Manchot de retrouver son intégrité. Ou encore un Handicap que tu avais choisi à la création de ton personnage ne lui correspond plus.

Il y a deux choses à faire pour racheter un Handicap de ton personnage. La première est de trouver le pourquoi ou le comment de la disparition de cette tare. Le Marshal doit approuver ton explication, et il peut décider de te le faire racheter progressivement ou d'un seul coup. A toi de te mettre d'accord avec lui en fonction du Handicap et du contexte de la campagne.

Une fois que ces conditions propres au scénario sont remplies, le personnage devra payer le double de la valeur du Handicap en points de Prime. A partir de là, il ne récolte plus de Pépites pour l'interprétation de ce Handicap.

Et voilà comment on peut se débarrasser d'un Handicap. Tu te sens mieux ? Ça tombe bien, voyons maintenant comment en choper de nouveaux.

ACQUÉRIR DE NOUVEAUX HANDICAPS

Là, il faut admettre que c'est beaucoup plus simple. Viens-en aux mains avec un Diable de Poussière, fais-toi arracher un bras, et te voilà Manchot. La mauvaise nouvelle, c'est que ton personnage ne gagne aucun point quand il attrape un nouveau Handicap. La bonne nouvelle, c'est qu'il peut aussitôt commencer à recevoir des Pépites de récompense pour l'interprétation de ce Handicap.

En fait, tu peux aussi choisir de nouveaux

Handicaps, mais fais-le raisonnablement. Si ton héros développe une Accoutumance au whisky après quelques voyages dans le Weird West, qui pourrait l'en blâmer ? On te conseille de ne pas laisser un personnage choisir plus de 5 points de Handicap supplémentaires. Si ça lui tombe dessus (comme de devenir Cinglé après avoir raté un test de tripes), c'est une autre affaire.

ACQUÉRIR DE NOUVEAUX ATOUTS

Alors, comme ça, t'as une tonne de points, tu veux acheter un Atout, et tu te demandes comment faire ?

En temps normal, le seul moyen de gagner un nouvel Atout est que quelque chose d'incroyable arrive à ton héros pendant le jeu. Disons que ton héroïne découvre l'épée de Jeanne d'Arc, et que le Marshal décide qu'elle en retire les avantages de l'Arcane : croyant tant qu'elle se montre à la hauteur de l'idéal de Jeanne d'Arc.

Ce genre d'événement ne coûte rien, c'est une ré-



compense pour avoir affronté et survécu aux périls du Weird West.

Il est difficile d'établir une règle pratique et synthétique pour tous les cas de figure. Il faut sans doute plusieurs semaines pour apprendre à être sans cesse Aux Aguets, alors que développer "La Voix" peut ne prendre que quelques jours.

Voilà le topo. Tu peux prendre un nouvel Atout si tu as une bonne justification et que ton Marshal est d'accord. Après, tu devras payer le triple de la valeur de l'Atout en points de Prime, et tu ne pourras y mettre que 3 points par semaine en temps de jeu pour représenter le temps que passe ton personnage à le développer. Le Marshal peut décider de modifier le temps nécessaire en limitant l'investissement à 1 point par jour, par mois, par semaine, ou toute autre durée qui lui paraîtrait plus appropriée. Une fois que tu as payé assez de points de Prime, l'Atout est à toi.

SORTS, MIRACLES, RITUELS

Les chamans gagnent une nouvelle faveur chaque fois que leur rituel le plus élevé augmente d'un niveau. Par exemple, un chaman avec un rituel au niveau 5 commence la partie avec 5 faveurs. S'il apprend un rituel au niveau 6, il aura accès à une faveur supplémentaire.

Les croyants obtiennent de nouveaux miracles de la même manière. Quand le score le plus élevé d'entre leur foi et leur carrière : théologie augmente d'un point, ils peuvent faire appel à un nouveau miracle.

Les Hucksters ne sont pas si vernis. Ils peuvent apprendre et utiliser tous les sorts du livre de Deadlands comme si c'était autant d'Aptitudes. Ce sont les sorts courants que l'on peut tirer de n'importe quel exemplaire du Livre des Jeux de Hoyle, quelle qu'en soit l'édition, du moment qu'on sait ce qu'on y cherche.

Toutefois, pour apprendre d'autres sorts, les Hucksters sont contraints d'avoir recours à d'autres Hucksters, à des ouvrages occultes, ou à des d'antiques parchemins. Nous examinerons plus en détails les moyens de découvrir et d'assimiler ces connaissances interdites dans le supplément Hucksters.

VOYAGER DANS LE WEIRD WEST

L'ouest est immense. Le trajet pour aller d'un endroit à un autre est souvent aussi trépidant et dangereux que ce qui peut t'attendre à destination.

Voici quelques règles que toi et ton Marshal pouvez utiliser pour vous aider à déterminer tout ce qui peut arriver au Gang pendant ses voyages à travers le Far West.

CHAUD & FROID

Les températures extrêmes peuvent s'avérer aussi mortelles qu'une balle de pistolet.

Si ton personnage est soumis à des températures de plus de 30°C, il doit faire un test de survie vers midi chaque jour. Le SD de base est Faisable (5) pour 30°, mais il augmente de 2 pour chaque tranche de 5° supplémentaires. S'il rate, il perd 1d4 points de Souffle qu'il ne pourra pas récupérer avant d'avoir passé au moins quatre heures dans un endroit frais et confortable.

Se planter sur ce test signifie que ton personnage fait le poulet sans tête ou, comme on dit dans l'Est, que l'insolation lui a collé une attaque. Dans ce cas, il doit faire un test de Vigueur Difficile (9). Si ce test est réussi, il perd 3d6 de Souffle. Si le test est raté, il perd les points de Souffle, sa Vigueur est réduite d'un cran de façon permanente, et il doit faire un second test identique. En cas d'échec, il meurt à moins que quelqu'un ne réussisse un test Incroyable (11) de médecine dans un laps de temps de 2d6 rounds. Si sa Vigueur tombe au-dessous de d4, pas moyen de le sauver.

Le froid a un effet similaire. Quand la température est au-dessous de zéro, ton héros doit faire un test de la survie appropriée à son environnement ou perdre 1d4 de Souffle. Ajoute 2 au SD pour chaque tranche de 5° sous zéro.

Se planter veut dire que ton personnage gèle sur place. S'il n'obtient pas de chaleur et un test Incroyable (11) de médecine dans les 4 heures, il est probable qu'il ne bougera plus d'un pouce avant le dégel du printemps prochain.

Dans les deux cas, un personnage dont le Souffle est réduit à 0 par le climat est en route pour l'Au-delà, à moins qu'un bon Samaritain ne lui porte secours en le mettant à l'abri.

BOUSTIFAILLE

Il faut manger pour vivre. Si tu te retrouves à court de victuailles, tu risques de commencer à ressembler à un mort-vivant. Et tu pourrais bien finir par en devenir un.

Pour être en pleine forme, il faut au moins un repas copieux et 1,5 litres d'eau par jour. Quelqu'un qui manquerait de l'un ou de l'autre perdrait 1d4 points de Souffle (ou 2d4 s'il n'a ni l'un ni l'autre) qui ne pourront être récupérés qu'après avoir bu ou mangé. Si l'inanition ou la déshydratation font tomber un personnage à zéro en Souffle, il s'effondre, meurt, et peut éventuellement servir à nourrir la faune locale.

L'Aptitude survie peut servir à obtenir eau et nourriture en cas de besoin. Voir Deadlands (p34) pour les détails.

TAILLER LA ROUTE

Il peut arriver que tu veuilles aller plus loin et plus vite que ce qu'il est raisonnable d'attendre de ta monture. En combat, tu peux piquer un sprint comme indiqué dans les règles de Deadlands. Pour des trajets plus longs, sers-toi de ce qui suit.

POUSSER SA MONTURE

Les cavaliers expérimentés changent régulièrement de monture, mais parfois un voyageur n'a qu'une seule monture ou un seul attelage et doit arriver à destination en vitesse. Il peut pousser ses bêtes, mais il risque de les épuiser, voire de les tuer. Les chevaux doivent faire un test de Vigueur Faisable (S) pour chaque tranche de 10 miles au-delà de la limite normale de 40 miles par jour, jusqu'à un maximum de 50 miles supplémentaires (les chevaux moyens ont une Vigueur de 2d10). Chaque test après le premier occasionne un modificateur de -2, cumulatif jusqu'à un maximum de -6.

À 40 miles au-delà de la limite, par exemple, le cheval (ou chacun des chevaux du groupe) ferait son quatrième test de la journée à -6.

Si un animal se plante sur ce test, il meurt. S'il échoue, il fait péniblement 1d4 miles de plus avant de tomber d'épuisement pour 2d4 heures.

MARCHE FORCÉE

Un type très pressé (et sans monture) peut se forcer à avancer de façon similaire. Une personne normale couvre en marchant une dizaine de miles par jour sans difficulté. Fais un test de Vigueur Faisable (S) pour chaque tranche de 5 miles supplémentaires, jusqu'à un maximum de 25 miles de plus. Chaque test après le premier occasionne un modificateur de -2, cumulatif jusqu'à un maximum de -6.

Si le marcheur rate son test, il perd 1d4 de Souffle. Le Souffle perdu de la sorte ne peut être récupéré que par l'heure de repos pour chaque point perdu. À 0 en Souffle, le marcheur ne peut plus avancer avant d'avoir pris du repos.

L'ART DU DUEL

Dans la plupart des combats, les protagonistes courent dans tous les sens en vidant leurs pétoires sur tout ce qui tient encore sur ses jambes. Un duel est une toute autre affaire. La survie est toujours le souci essentiel, mais la réputation des combattants entre aussi en ligne de compte. Quand on te propose d'aller régler ça dehors, t'as intérêt à te tenir bien droit avec ton flingue dans son holster. Sors du saloon en beuglant et en déchargeant ton shotgun, et les gens te traiteront de foie-jaune. Reste de marbre et, si tu crèves, t'auras au moins droit à une tombe décente avec une belle épitaphe.

Il y a deux genres de duels : les duels au signal et les duels aux nerfs. Dans un duel au signal, les flingueurs se mettent d'accord pour ne pas défourailler avant un événement donné (un compte de trois, un mouchoir touchant le sol, le carillon d'une horloge, etc.). Les deux adversaires se retiennent jusqu'au signal avant de commencer à se trouer la peau.

Les duels aux nerfs sont plus courants. Dans ce type de duel, chacun des combattants attend que l'autre essaye d'attraper son flingue. Parce que, vois-tu, si tu te contente de sortir ton six-coups et d'abattre quelqu'un, c'est un meurtre. Tu l'as peut-être oublié, mais même dans le Weird West, il reste des notions de loi et d'ordre (pas beaucoup, mais un peu quand même).

L'idée, c'est de pousser ton adversaire à saisir son flingue le premier, puis de dégainer le tien et de le

LE COMPAGNON

plomber avant qu'il ait eu le temps de te tirer dessus. De cette façon, tu peux tuer ce chacal puant sans tâcher ta réputation et en toute légalité, puisque tu t'es mis en état de légitime défense. Evidemment, c'est un jeu plutôt dangereux de donner à un autre pistolero ce genre d'avantage, mais c'est le seul moyen de t'assurer d'éviter la taule.

DUELS AU SIGNAL

Quand deux dur-à-cuire décident de se buter de façon civilisée, ils ont besoin d'un tiers impartial pour leur donner le signal du début des hostilités. En général, les volontaires ne manquent pas, car les gens aiment ressentir le frisson du duel sans en assumer les risques.

Au début du duel, chaque combattant fait un test de Rapidité et pioche ses cartes d'action normalement. Puis le Marshal pioche une carte unique (de son propre paquet) qu'il ne montre pas aux joueurs. S'il a pioché une figure ou un Joker, il en prend une autre. Une fois que le Marshal a une carte entre 2 et 10, il la pose face cachée entre les duellistes. Ensuite le Marshal décompte les cartes comme dans un round de combat normal, en commençant

par les as. Quand une de ses cartes est appelée, un combattant peut soit faire un test de volonté soit mettre la carte de côté. Quand le Marshal arrive à la carte représentant le "signal", il la dévoile et les duellistes peuvent commencer à tirer. Ils font d'abord un test de dégainer et le plus rapide tire le premier. En cas d'égalité les tirs sont simultanés. En fait, ce premier tir ne nécessite pas de carte d'action, mais pour chaque carte mise de côté (non utilisée et supérieure ou égale à la carte signal) le tireur ajoute un bonus de 2 à son test de dégainer. Les cartes inférieures au signal n'ont pas d'effet et sont rejetées.

Les flingues ayant une vitesse supérieure à 1 doivent être tirés "par dessus la jambe".

Une fois que les tirs de duel sont résolus, les adversaires jettent leurs cartes et entament un combat normal.

DUELS AUX NERFS

Ces duels fonctionnent comme les duels au signal à ceci près que le Marshal ne pioche pas de carte. Les pistoleros décident quand dégainer. Au début, chaque combattant fait son test de Rapidité et pioche normalement ses cartes. Le Marshal décompte les cartes en commençant par les as. Quand une de ses cartes est appelée, un duelliste peut soit faire un test de volonté, soit dégainer, soit mettre la carte de côté.

Quand l'un des deux dégaine, il est temps de commencer à tirer. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de dépenser une carte pour ce tir, on ne peut sortir son arme que quand une de ses cartes est appelée. Chaque carte mise de côté (y compris la carte qui a servi à déclencher les hostilités) donne +2 au test de dégainer. Les cartes plus basses qui restent en main sont rejetées.

Si le décompte passe les deux sans que quiconque ait agi, le round se termine, les adversaires continuent à s'observer et rejettent toutes leurs cartes (aucune carte ne peut être mise "dans la manche" pendant un duel). On reprend alors la manœuvre au début. Ça peut bien sûr se prolonger indéfiniment. C'est pourquoi les bon tireurs développent rapidement un coup d'œil ou un mouvement des doigts (un test de volonté sur le bluff) pour pousser leurs adversaires





LE COMPAGNON

à dégainer les premiers (voir ci-dessous). C'est le seul moyen de rester en vie et à l'écart de la justice.

DUEL DE VOLONTÉ

Avant qu'un flingue ne soit sorti, un duelliste peut utiliser ses cartes pour effectuer des tests de volonté. Ces tests se résolvent normalement mais ont les effets suivants :

Un adversaire distrait aura un malus de 4 à son test de dégainer.

Un adversaire énervé aura -4 à son test de dégainer, et à son tir. Dans un duel aux nerfs, il devra tirer sur sa prochaine carte d'action ou tenter de faire cesser le duel.

Un adversaire brisé subit les mêmes effets qu'un combattant énervé. Dans un duel aux nerfs il doit dégainer immédiatement ou prendre ses jambes à son cou. S'il dégaine, on considère que c'est la carte d'action du test de volonté qui déclenche les hostilités.

Un tireur qui aurait utilisé toutes ses cartes pour des tests de volonté peut toujours riposter (il ne peut pas dégainer le premier sauf s'il est brisé), mais il aura -4 à son test de dégainer.

DESTIN

Une dernière chose. On entend rarement parler de duellistes qui échangent plus de quelques balles. Quand un individu se bat en duel, il prend son destin entre ses mains. La Destinée, dont on sait qu'elle est une putain capricieuse, n'apprécie pas ce genre de comédie.

Dans un duel, tu peux utiliser des Pépites normalement pour améliorer tes jets, mais impossible de t'en servir pour éliminer des blessures. C'est pour ça qu'on rencontre rarement de vieux pistoleros. Quand un duel commence, il est probable que l'un des combattants en sorte dans une boîte en sapin.

NOUVEAUX FLINGUES

Maintenant que tu connais de nouvelles techniques pour descendre tes adversaires, ça te démange sûrement d'avoir de nouveaux outils pour les flinguer.

Le tableau de la page 18 est comme celui de Deadlands, à part la colonne calibre qui indique le type de cartouche convenant à chacune de ces armes. Histoire que tu ne meures pas idiot, les shotguns et scatterguns de Deadlands utilisent comme calibre du 12-gauge.

Les armes présentées dans Deadlands sont les plus courantes et les plus faciles à obtenir, mais il y en a plein d'autres de toutes sortes qu'on peut trouver dans le Weird West. Ces armes sont moins facile à dénicher que celles de la liste de Deadlands. C'est au Marshal d'en déterminer la disponibilité en fonction de la situation dans laquelle se trouvent les héros. Certaines des armes de ce tableau n'étaient pas encore disponibles dans notre monde en 1876. Elles ont été incluses dans cette liste pour refléter les petites améliorations du niveau technologique du monde de Deadlands dues à l'émergence et aux travaux des savants fous.

LES ARMES À PERCUSSION

Les armes à feu utilisant des cartouches métalliques dans lesquelles sont intégrées la balle, la charge de poudre, et l'amorce, sont encore de relatives nouveautés dans les années 1870. Beaucoup de gens possèdent et utilisent toujours des armes dites "à amorces", ou "à percussion".

Ces armes fonctionnent de la manière suivante : les balles, puis la poudre, sont placées à la main dans chacune des chambres de l'arme, et une petite amorce est fixée sur un embout à l'extérieur de la chambre. Quand on appuie sur la gâchette, le percuteur fait exploser l'amorce qui embrase la poudre de la chambre, et le coup part.

Comme chaque chambre doit être chargée séparément en balle et en poudre, les armes à percussions sont beaucoup plus longues à recharger que les armes à munitions classiques : il faut compter trois actions par chambre. Il est généralement plus pratique de sortir le barillet vide et de le remplacer par un autre rempli à l'avance, ce qui ne prend que deux actions.

Les armes à amorces sont parfois un peu capricieuses. Ce qui correspond à une fiabilité de 19. En cas de problème, réfère-toi aux résultats ci-dessous après avoir fait le tirage sur la table de casse de Deadlands.



LE COMPAGNON

NOUVEAUX FLINGUES

ARME	CALIBRE	COUPS	VITESSE	CDT	PORTÉE	DOMMAGES	PRIX
PISTOLETS SIMPLES ACTION							
Colt Bluntline Special	.45	6	2	1	10	3d6	Spécial
Colt Dragoon	.44*	6	2	1	10	3d6	12 \$
Colt Old-Line	.22	7	2	1	10	2d4	8 \$
LeMat Grapeshot Pistol	.40	9	2	1	10	2d6	25 \$
& Shotgun	16-Gauge	1	2	1	5	2d6+3d6	-
Poing américain W. Irving	.32	5	1	1	5	2d6	8 \$
PISTOLETS DOUBLE ACTION							
Colt Frontier	.32-20	6	1	1	10	2d6	8 \$
Colt Lightning	.38	6	1	1	10	2d6	13 \$
Colt Thunderer	.41	6	1	1	10	2d6	14 \$
Smith & Wesson Frontier	.44	6	1	1	10	3d6	15 \$
Starr Revolver	.44*	6	1	1	10	3d6	9 \$
FUSILS							
Ballard '72	.56*	1	2	1	20	5d8	24 \$
Bullard Express	.50	11	2	1	20	4d10	30 \$
Colt Paterson modèle 1836	.69*	7	2	1	20	5d10	25 \$
Evans Sporter Ancien modèle	.44 Evans	34	2	1	20	4d8	30 \$
Remington modèle 1871	.50-70	1	2	1	20	4d10	20 \$
Winchester '76	.45	15	2	1	20	4d8	22 \$
SHOTGUNS							
Winchester à levier	12-Gauge	4	2	1	10	2d6+4d6	35 \$
DEBRINGERS & PEPPERBOXES							
Colt Un-coup	.41	1	1	1	5	2d6	8 \$
English Pepperbox modèle 1840	.36*	8	1	1	5	2d6	5 \$
Remington 2-coups	.41	2	1	1	5	2d6	10 \$
Rupertus Pepperbox	.22	8	1	1	5	2d4	6 \$
AUTRES							
Bolas	-	1	2	1	5	Force + 1d4	3 \$

* : "arme à percussion" (voir page 17)



LE COMPAGNON

CASSE DES ARMES À PERCUSSION

Casse mineure : une amorce tombe dans le mécanisme de mise à feu et bloque le flingue. C'est facile de l'attraper pour la dégager, il faut juste y consacrer une action.

Casse majeure : une amorce tombe dans le mécanisme et est écrasée par le levier du percuteur. Pour la dégager, il faut un réussir un test Faisable (S) de bidouiller ou de tirer / Connaissances. Ça prend 1 round.

Catastrophe : l'explosion de poudre se propage dans les autres chambres, et l'arme explose. Considère que c'est une explosion qui ne blesse que le tireur et lui occasionne 1d6 de dommages pour chaque cartouche non utilisée dans le flingue.

PARTICULARITÉS DES NOUVELLES ARMES

Colt Buntline Spécial : ce modèle a été créé spécialement pour Ned Buntline. Il comporte un canon de 16 pouces (43 cm) et une crosse d'épaule démontable. Buntline en a fait exécuter d'autres exemplaires qu'il a offerts à des personnages éminents de l'Ouest. Ces pistolets ne peuvent pas être achetés normalement. Il faut soit passer commande directement à la l'usine Colt dans le New Jersey (et payer 500 \$), soit récupérer auprès de leurs propriétaires légitimes l'un de ceux offerts par Buntline, comme la liste des personnalités qui en ont reçu un exemplaire en cadeau est constituée de gens comme Wyatt Earp, Bat Masterson, ou Wild Bill Hickok, il est probablement plus sage d'opter pour la première solution.

Quand ils sont utilisés sans la crosse d'épaule, ces revolvers donnent un modificateur de +3 pour chaque action passée à "prendre son temps" pour viser, au lieu du modificateur normal de +2 (le bonus maximum reste +6). Avec la crosse, la portée de l'arme passe à 15, en plus des avantages ci-dessus. Pour dégainer rapidement ce pistolet, il faut développer la concentration d'Aptitude dégainer : Buntline.

Revolver LeMat Grapeshot : ce flingue atypique possède un canon de scattergun de calibre 16-Gauge placé sous le canon du pistolet. Un cran permet de déplacer le percuteur en face de chacun des canons,

ce qui veut dire qu'on ne peut pas utiliser les deux dans la même action. Les premières versions de ce modèle étaient des armes à percussion, mais la version produite et commercialisée actuellement (en 1876) utilise des cartouches métalliques.

W. Irving Knuckle-Duster : il s'agit d'un tout petit revolver avec un corps et une crosse en cuivre épais. Des anneaux permettent de saisir et utiliser ce pistolet comme un poing américain.

Fusil Colt Paterson modèle 1836 : c'est un fusil muni d'un barillet tournant cylindrique. Il se recharge comme un revolver.

Evans Sporter Ancien modèle : la contenance impressionnante de ce fusil s'explique par la présence d'un magasin de quatre colonnes dans la crosse. Il requiert des munitions spéciales de calibre .44 qui ne sont manufacturées que par le constructeur du fusil. Ces munitions sont extrêmement difficile à trouver dans l'Ouest, mais elles peuvent être commandées directement à la compagnie (ce qui occasionne un délai d'à peu près trois semaines).

English Pepperbox modèle 1840 : une fois que tu as vidé les huit canons de ce flingue, tu peux te tailler un bon bout de chique avec la large lame de couteau qui dépasse d'entre les canons.

Remington 2-coups : certaines versions de ce discret pistolet disposent d'une petite lame de couteau fixée sous le canon (et coûtent 2 \$ de plus).

Bolas : de la même façon que les fouets, les bolas peuvent être utilisées pour attraper et/ou faire trébucher une cible au lieu de faire des dégâts.

MUNITIONS

TYPE DE CARTOUCHE	PRIX
.22 pour pistolet	1.50 \$
.32 pour pistolet	2 \$
.38 pour pistolet	2 \$
.40 pour pistolet	3 \$
.41 pour pistolet	3 \$
.44 pour fusil Evans	7 \$
.45 pour fusil	3 \$
.56 pour fusil	5 \$
.69 pour fusil	5 \$

CRÉER UN HÉROS

Cette section spéciale est là pour te fournir tous les tableaux et toutes les informations dont tu pourrais avoir besoin pour créer rapidement et facilement tes héros (ou tes extras), sans avoir à fouiller partout. Tout est là.

NOTES :

Pour obtenir ton total de points d'Aptitudes, additionne les types d'osselets que ton héros possède en Connaissances, Astuce, et Perception.

Les chamans achètent leurs rituels comme des Aptitudes. Un chaman connaît une Faveur pour chaque niveau dans le rituel qu'il maîtrise le mieux.

Un croyant connaît le miracle de Protection, plus un miracle par niveau dans son Aptitude de foi ou de carrière : théologie (la plus élevée des deux).

Les Hucksters achètent leurs sorts comme des Aptitudes. Ils peuvent choisir librement parmi tout ceux du livre de règles de Deadlands.



TRAITS

CARTE	TYPE D'OSSELET
2	d4
3 - 8	d6
9 - Valet	d4
Dame - Roi	d6
As	d4

COORDINATIONS

COULEUR	COORDINATION
Trèfle	1
Carreau	2
Coeur	3
Pique	4

APTITUDES PHYSIQUES

DEXTÉRITÉ

- arc
- crocheter
- dérober
- lancer
- passer-passe
- recharge rapide
- tirer
- ventiler

AGILITÉ

- attelage
- combat
- conduire
- équitation
- esquiver
- furtivité (1)*
- grimper (1)*
- nager

RAPIDITÉ

- dégainer

FORCE

VIGUEUR

APTITUDES MENTALES

PERCEPTION

- artillerie
- arts
- détecter (1)*
- pister
- scruter

CONNAISSANCES

- carrière
- connaissance des territoires (région d'origine : 2)*
- déguisement
- explosifs
- langue (maternelle : 2)*
- médecine
- métier
- science
- universalis

CHARISME

- autorité
- dressage
- éloquence
- intimider
- persuasion
- spectacle

ASTUCE

- bidouiller
- bluff
- connaissance de la rue
- dénicher
- jeux
- ridiculiser
- survie

ÂME

- foi
- tripes

* Aptitude de base que ton personnage connaît gratuitement

LE COMPAGNON

ATOUS					
ATOUS	COÛT	SOURCE	ATOUS	COÛT	SOURCE
"La voix"	1	DL	Money, money	1-5	DL
Ambidextre	3	DL	Nerfs d'acier	1	Q&D
Amis haut placés	1-5	DL	Oeil de lynx	1	Q&D
Arcane	3	DL	Oreille fine	1	DL
Aux aguets	3	DL	Peur de rien	2	DL
Baraqué	3	Q&D	Pied léger	2	Q&D
Belle gueule	1	DL	Possessions	1-5	DL
Cran	1-5	Q&D	Regard d'acier	1	DL
Don	1-5	Q&D	Renommée	1/3/5	DL
Dons des langues	1	DL	Sens de l'orientation	1	DL
Dur à cuire	3	DL	Solide comme un roc	1-5	DL
Faire-valoir	5	Q&D	Sommeil léger	1	DL
Grade militaire	1/2/3	DL	Tête froide	5	Q&D
Homme de loi	1/3/5	DL	Veinard	3	DL
Mécano	1	DL	Vétéran du Weird	0	Q&D
Moeurs locales	1/2	Q&D	West		

HANDICAPS					
HANDICAP	COÛT	SOURCE	HANDICAP	COÛT	SOURCE
Accoutumance	-1/-3	DL	Larbin de la	-5	Q&D
Ambition	-1 à -5	Q&D	faucheuse		
Bigleux	-3/-5	DL	Loyal	-3	DL
Boiteux	-3/-5	DL	Malade	-1/-3/-5	DL
Ça va, les chevilles ?	-3	DL	Manchot	-3	DL
Chaud lapin	-3	Q&D	Manie	-1 à -3	DL
Cinglé	-1 à -5	DL	Méchant comme	-2	DL
Couinement	-2	Q&D	une teigne		
Croulant	-5	Q&D	Méprisant	-2	Q&D
Cupide	-2	Q&D	Môme	-2	DL
Curieux	-3	DL	Nauséeux	-3	DL
Désir de mort	-5	Q&D	Obligation	-1 à -5	DL
Deux mains gauches	-2	DL	Pacifiste	-3/-5	DL
Douillet	-3	DL	Panier percé	-3	DL
Ennemi	-1 à -5	DL	Pas de bol	-5	DL
Expatrié	-3	DL	Paumé	-3	Q&D
Fanatique	-3	DL	Pied-tendre	-2	DL
Fatigué	-1 à -5	Q&D	Pingre (Dèche)	-3	DL
Grande gueule	-1/-2	Q&D	Pitoyable menteur	-3	Q&D
Gros dodo	-1	DL	Précautionneux	-3	Q&D
Gros tas	-2	DL	Rachitique	-5	DL
Héroïque	-3	DL	Revanchard	-3	DL
Hors-la-loi	-1 à -5	DL	Sanguinaire	-3	DL
Illettré	-3	DL	Serment	-1 à -5	DL
Intolérant	-1 à -3	DL	Sourd	-3/-5	DL
Joe la trouille	-3	DL	Superstitieux	-2	DL
La loi de l'Ouest	-3	Q&D	Terreurs nocturnes	-5	DL
Laid comme un pou	-1	DL	Têtu	-2	DL
Lambin	-2	Q&D	Thomas l'incrédule	-3	Q&D

LE COMPAGNON

MIRACLES

MIRACLE	SD	VITESSE	DURÉE	PORTÉE
Exorcisme	Spécial	8 heures	Permanent	1 mètre
Force divine	5	1 action	1 minute	Toucher
Imposition des mains	Spécial	1 minute	Permanent	Toucher
Inspiration	5	1 minute	Spécial	Spécial
La Sainte roulette	5	1 action	Permanent	Soi-même
Protection	Opposé	1 action	1 round	Soi-même
Sacrifice	5	1 action	Permanent	Vue
Sanctifier	11	1 semaine	Permanent	Toucher
Secourir	5	1 action	Permanent	Toucher

FAVEURS DES ESPRITS

FAVEUR	AP.	DURÉE	PORTÉE
Change-forme	4	1 heure / Ap.	Soi-même
Esprits guerriers	1	4 heures	Toucher
Fort comme l'ours	1	6 rounds	Toucher
Foudre fatale	2	Instantanée	50 m / Ap.
La parole de la terre	1	Concentration	Toucher
Malédiction	3/5/7	Permanent	10 m / Ap.
Marche silencieuse	2	Concentration	Toucher
Médecine	Spécial	Permanent	Toucher
Pacte	Spécial	Jusqu'à utilisation	Soi-même
Planer avec les aigles	2/4	Concentration	Soi-même
Rapide comme le loup	1	6 rounds	Toucher
Vent favorable	1	5 rounds	Toucher
Vision mystique	2/5/10	Instantanée	Soi-même



RITUELS DE CHAMAN

RITUEL	VITESSE	SD	AP.	TRAIT
CICATRICES				
Petite	1	7	1	Vigueur
Grande	2	5	1	Vigueur
DANSE				
Simple	1 heure	9	1	Agilité
Compliquée	2 heures	7	1	Agilité
Elaborée	4 heures	5	1	Agilité
JEÛNE	Spécial	Spécial	Spécial	Ame
MUTILATION				
Mineure	1	11	3	Vigueur
Mineure permanente	2	2	3	Vigueur
Majeure permanente	3	3	3	Vigueur
PEINTURES SACRÉES				
Simple	10 minutes	11	2	Perception
Compliquée	30 minutes	9	2	Perception
Elaborée	2 heures	7	2	Perception
TATOUAGES				
Petit	1 heure	9	2	Dextérité
Moyen	2 heures	7	2	Dextérité
Grand	8 heures	5	2	Dextérité
VOEU	1	9	1	Connaissances

LE COMPAGNON

SORTS DE HUCKSTER					
SORT	TRAIT	MAIN	VITESSE	DURÉE	PORTÉE
Ame foudroyée	Ame	Paire	1 action	Instantanée	50 mètres/niveau de sort
Appel sauvage	Connaissances	2 paires	2 actions	Concentration	1 mile/niveau de sort
Babioles	Connaissances	As	2 actions	1 round/niveau de sort	Toucher
Coup de pouce	Astuce	Paire	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	5 mètres/niveau de sort
Coup de pouce mental	Astuce	Paire	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	5 mètres/niveau de sort
Coup du lapin	Astuce	Paire	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	5 mètres/niveau de sort
Coup du lapin mental	Astuce	Paire	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	5 mètres/niveau de sort
Doigts spectraux	Ame	As	1 action	1 Souffle/round	5 mètres/niveau de sort
Geste qui sauve	Astuce	As	10 minutes	Permanent	1 mètre
Homme de l'ombre	Astuce	Paire	2 actions	Concentration	Toucher
Intuition	Perception	2 Paires	10 secondes	Instantanée	Toucher
Loupé !	Ame	2 Paires	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	Soi-même
Marche de l'ombre	Astuce	Valets	1 action	Instantanée	Toucher
Oeil indiscret	Perception	Paire	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	1 mile/niveau de sort
Oreille indiscreète	Perception	Paire	1 action	Concentration ou 1 Souffle/round	1 mile/niveau de sort
Tornado du Texas	Connaissances	Valets	2 actions	Concentration	20 mètres/niveau de sort



GANG 21

CAVALIER DU PONY EXPRESS

TRAITS ET APTITUDES

Perception	3d6
Détecter	2
Pister	2
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires :	
Routes de communication	2
Charisme	3d6
Astuce	1d8
Survie	3
Âme	2d6
Tripes	2
Dextérité	3d8
Tirer : pistolet	3
Agilité	4d10
Attelage	1
Combat : bagarre	2
Équitation	5
Esquiver	4
Furtivité	2
Grimper	1
Force	2d6
Rapidité	4d6
Dégainer	2
Vigueur	2d10

Souffle 16

ATOUT

Pied léger 2

(allure : 12)

Possessions 1

cheval rapide (allure : 24)

HANDICAPS

Obligation -5

livrer le courrier coûte que coûte

Rachitique -5

(Taille : 5)

ÉQUIPEMENT

Colt Peacemaker double-action, cheval rapide, 188 \$.

PERSONNALITÉ

Bien sûr que j'ai pu faire une livraison "spéciale". Où vous voulez que j'emporte ça ?

Où ça ? Vous savez le nombre de desperados, d'Indiens hostiles, et même de trucs bien pires qui se trouvent sur la route de ce trou perdu ?

Attendez une seconde ! J'ai pas dit que je refusais d'y aller. Je suis d'accord pour aller n'importe où. Mais ça va vous coûter un max.

Citation : "A votre place, mister, je lâcherais ce fusil et j'arrêterais les conneries. Rien ne peut empêcher le courrier d'arriver à destination."



CHARLATAN

TRAITS ET APTITUDES

Perception	4d10
Détecter	3
Scruter	3
Connaissances	2d12
Dégustement	2
Charisme	2d10
Éloquence	3
Persuasion	4
Spectacle	3
Astuce	1d8
Bluff	4
Jeux	3
Ridiculiser	3
Ame	2d6
Tripes	2
Dextérité	3d8
Crocheter	2
Dérober	3
Passe-passe	3
Agilité	3d6
Furtivité	3
Grimper	1
Force	1d6
Rapidité	4d6
Vigueur	2d6
Souffle	12

ATOUTS

"La voix" 1
 (+2 aux tests de persuasion pour vendre ou convaincre)

HANDICAPS

Cupidé -2
 Hors-la-loi -3
 tu es recherché ici et là pour de petits larcins.
 Rachitique -5
 (Taille : 5)

ÉQUIPEMENT

Un cheval et une carriole pleine de camelote ne valant pas plus de 10 \$, mais que tu peux sûrement vendre beaucoup plus en faisant un petit effort. 15 \$.

PERSONNALITÉ

Approchez, approchez, mes amis ! Venez contempler des richesses et des raretés qui viennent tout droit des trésors royaux. Je me suis aventuré dans des ruines où aucun homme blanc n'a posé le pied depuis un millier d'années. J'ai escroqué des millionnaires et fait les poches des saints et des tribus sauvages. Tout cela pour vous apporter des reliques sans prix et les plus précieux trésors de l'Ouest.

Comment ? Vous avez déjà vu ma tête ? Sur une affiche ? Mais non, je suis persuadé qu'il s'agissait de quelqu'un d'autre. De toute façon, je vais devoir partir. D'autres ruines à piller qui m'attendent, voyez-vous...

Citation : "Non, shérif. Je n'ai jamais prétendu que boire cette lotion soignerait les brûlures d'estomac, j'ai dit qu'elle était recommandée pour se faire des frictions sur les bras !"



Cow-Boy

TRAITS ET APTITUDES

Perception	3d6
Détecter	1
Connaissances	1d6
Connaissances des territoires : chemins des troupeaux	2
Charisme	1d8
Dressage	4
Intimider	2
Astuce	2d6
Dénicher	2
Jeux	2
Survie : plaines	2
Ame	2d6
Dextérité	4d10
Tirer : pistolet	2
Tirer : fusil	4
Agilité	3d8
Attelage	2
Combat : bagarre	2
Équitation	3
Esquiver	2
Furtivité	1
Force	2d10
Rapidité	4d6
Vigueur	2d12

Souffle 18

ATOUTS

Possessions 1
un cheval brave (2d8 en Ame, 4d8 en tripes, et qui a l'habitude du bétail)

HANDICAPS

Dèche	-3
Deux mains gauches	-2
Lambin	-2
Loyal	-3

ÉQUIPEMENT

Winchester '73, boîte de 50 cartouches.
Bowie knife, sac de couchage, 14 \$.

PERSONNALITÉ

J'suis pas un héros. J'suis qu'un cow-boy. J'vais d'un boulot à l'autre, j'surveille les troupeaux, ou les trains, ça dépend qui m'file ma paye du mois.

Mais tu peux compter sur moi si ça chauffe. Chevaucher là où va le bétail, ça endure. Et cette Winchester, j'la porte pas pour faire l'élégant.

Citation : "Les bêtes sont pas tranquilles ce soir. Y'a un truc qui les effraie. Un gros truc. Un truc dangereux. J'pense que c'est mon tour de monter la garde."



ESPIONNE

TRAITS ET APTITUDES

Perception	2d12
Détecter	3
Scruter	4
Connaissances	3d8
Connaissance des territoires	2
Déguisement	4
Explosifs	3
Charisme	4d10
Intimidation	2
Persuasion	2
Spectacle	2
Astuce	2d10
Bidouiller	2
Bluff	3
Détacher	2
Jeux	2
Ame	1d6
Tripes	2
Dextérité	1d8
Crocheter	3
Dérober	3
Tirer : pistolet	3
Agilité	2d6
Équitation	2
Furtivité	4
Grimper	2
Nager	1
Force	2d6
Rapidité	4d6
Dégainer	2
Vigueur	3d6
Souffle	12

ATOUTS

Money, money	3
ton employeur te fournit des fonds.	
Mœurs locales	1
Tu es versée dans les usages de tes ennemis	
Veinard	3
Vétéran du Wild West	

PERSONNALITÉ

Je pourrais répondre à vos questions, mais ça m'obligerait à vous tuer ensuite. Tout ce que je peux vous dire, c'est que ce message doit arriver à Washington, et que je suis prête à vous payer le double de votre tarif habituel.

Je mène une vie compliquée. S'infiltrer dans les réceptions les plus huppées et courtiser les plus séduisants des hommes politiques, ça n'a pas l'air dangereux. Mais si nos ennemis apprennent que je leur ai volé tous leurs petits secrets, ils me feront pendre sans une seconde d'hésitation.

Citation : "Cher monsieur, je serais absolument ravie que vous m'emmeniez voir votre nouvelle invention ! Même si ma petite tête ne comprend rien de rien aux machines à vapeur."



HANDICAPS

Curieux	-3
Ennemi	-3
si on te démasque, tu es morte.	
Obligation	-2
tu dois remplir les missions que te confie ton employeur.	

ÉQUIPEMENT

W. Irving Knuckle-Duster, robe élégante, nitro cachée dans un flacon de parfum, 740\$ et 50 cents.

GAMIN

TRAITS ET APTITUDES

Perception	2d6
Détecter	2
Scruter	2
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires	2
Charisme	4d10
Persuasion	2
Astuce	2d6
Bluff	1
Démâcher	2
Arme	2d10
tripes	3
Dextérité	1d8
Dérober	2
Tirer : pistolet	2
Agilité	2d12
Combat : bagarre	1
Équitation	2
Furtivité	3
Grimper	2
Nager	1
Force	2d6
Rapidité	4d6
Dégainer	1
Vigueur	3d6

Souffle 12

ATOUTS

Don (enfant du chat) 5

HANDICAPS

Ça va, les chevilles	-3
Couinement	-2
Curieux	-3
Môme	-2

ÉQUIPEMENT

Pistolet Colt Army simple-action, boîte de 50 cartouches, cheval, couteau, holster rapide, grenouille (animal de compagnie), 60 \$.

PERSONNALITÉ

Me parle pas sur ce ton ! Je fais jeune pour mon âge, mais j'ai presque 13 ans.

J'ai déjà vu plus de ce monde que la plupart des vieux qui ont deux fois mon âge, et j'ai vu des trucs qui te feraient dresser les cheveux sur la tête. Des machins qui t'arracheraient les ongles pour se curer les dents après t'avoir bouffé les intestins. Mais moi, j'ai peur de rien. Même pas des bestioles qu'ont bouloché toute ma famille pendant que j'm'occupais des chevaux. J'suis rentré juste à temps pour les voir se tailler avec leurs queues hérissées de pointes entre leurs jambes, et depuis, j'suis à leur poursuite.

Si tu peux m'aider, j'serai p'tet d'accord pour t'filer un coup d'main dans l'intervalle.

Comme j't'ai dit, j'ai peur de rien.

Citation : "Tu vois ? C'était rien du tout. Tu t'as fait trop d'mou-ron, vieillard."



GAUCHO

TRAITS ET APTITUDES

Perception	3d6
Détecter	3
Pister	3
Scruter	2
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires	2
Langue : anglais	2
<i>(la langue maternelle est l'espagnol)</i>	
Charisme	2d6
Dressage	2
Astuce	2d6
Survie : plaines	2
Ame	4d6
Tripes	2
Dextérité	4d10
Lancer : bolas	3
Tirer : shotgun	2
Agilité	2d12
Équitation	3
Esquiver	3
Furtivité	1
Grimper	1
Force	3d8
Rapidité	2d10
Vigueur	1d8
Souffle	14

ATOUT

Belle gueule 1

HANDICAPS

Héroïque -3
 Illettrée -2
 tu n'as encore jamais eu besoin de lire l'anglais, mais tu peux lire l'espagnol sans problème.
 La loi de l'Ouest -5

ÉQUIPEMENT

Bolas, cheval, jambières, sac de couchage, gamelle, kit de vaisselle, corde (15m), 80 \$.

PERSONNALITÉ

Holà, señor. Yé suis enchantée.
 Si, j'ai travaillé avec les troupeaux du Brazil au Texas, et j'ai vu des choses sur les routes auxquelles vous ne croiriez pas. Au début, je n'y croyais pas moi-même. Mais quand ces horreurs vous saisissent par la taille, vous ne songez plus à douter, non ?
 Maintenant je chevauche sur les route de la Norte-America. C'est ma - comment dites-vous ? - ma mission de détruire ces créatures qui sont le fléau de nos deux peuples. Donnez-moi une chance, et je vous montrerai comment on traite ces bestioles au sud de votre pays.

Citation : "No problema."



JOUEUR PROFESSIONNEL

TRAITS ET APTITUDES

Perception	2d10
Détecter	2
Scruter	4
Connaissances	1d8
Connaissance des territoires	2
Charisme	2d6
Persuasion	2
Astuce	2d12
Bluff	4
Jeux	5
Ridiculiser	4
Ame	2d6
Tripes	2
Dextérité	4d10
Passe-passe	3
Tirer : pistolet	3
Agilité	2d6
Équitation	1
Esquiver	3
Furtivité	1
Grimper	1
Force	1d6
Rapidité	4d6
Dégainer	2
Vigueur	3d6
Souffle	12

ATOUTS

Aux aguets	3
Belle gueule	1
Money, money	2

HANDICAPS

Désir de mort	-5
Malade chronique : tu es aux portes de la mort. C'est probablement la tuberculose, mais ça pourrait être autre chose d'origine plus sinistre.	-5

ÉQUIPEMENT

UPistolet .36 Navy, boîte de 50 cartouches, Rupertus Pepperbox, cheval, beau costume, cartes à jouer, 312 \$.

PERSONNALITÉ

La vie est un jeu de hasard. Vous voulez jouer ? Je vous parie 100 \$ que je peux chevaucher à travers cette embuscade sans prendre une balle. Vous tenez le pari ?

Non, je n'ai pas peur de la mort. Ça fait maintenant des années que la Faucheuse me suit où que j'aille. Quand j'aurai quitté ma dépouille mortelle, vous pourrez me trouver en train de la plumer au poker au fond des enfers.

Et maintenant, préparez votre argent, j'y vais...

Citation : "Vous voulez faire une partie ? Je vous promets de perdre pendant au moins une demi-heure."



PROSPECTEUR

TRAITS ET APTITUDES

Perception	1d8
Détecter	4
Connaissances	1d6
Explosifs	3
Langage : langue indienne des signes	2
Métier : prospection	3
Charisme	3d6
Dressage (pour les mules)	2
Astuce	2d6
Jeux	2
Survie : montagnes	2
Ame	2d6
Tripes	2
Dextérité	4d6
Tirer : shotgun	3
Agilité	3d8
Attelage	2
Furtivité	1
Grimper	3
Nager	1
Force	2d12
Rapidité	2d10
Vigueur	4d8

Souffle 14

ATOUTS

Dur à cuire 3

HANDICAPS

Croulant -5

(allure : -2)

Sourd (Dur de la feuille) -3

Têtu -2

ÉQUIPEMENT

Pioche (FOR + 2d6), pelle, sac de couchage, 2 mules, carriole d'occase (fiabilité 19), Shotgun à double barillet d'occase (fiabilité 19), boîte de 20 cartouche, 58 \$.

PERSONNALITÉ

C'est mon trou ici ! Sors de là, petit saligaud de voleur de concession !

Hein ? Désolé, mon garçon. Ces vieilles oreilles sont plus aussi fines qu'autrefois.

Tu cherches quoi ? Non, j'ai jamais entendu parler de ce genre de bestiole. Pas d'une aussi grosse, en tout cas. Mais j'ai vu d'autres trucs en creusant les entrailles de la terre. Des choses malsaines qui pourraient faire blanchir en une seconde les cheveux d'un pied-tendre.

Tu veux que j't'en cause ?

Citation : "L'or et la Roche Fantôme sont décidément pas les seules choses qui sont planquées sous le sol."



RELIGIEUSE

TRAITS ET APTITUDES

Perception	2d10
Détecter	2
Scruter	2
Connaissances	2d6
Langue : latin	2
Médecine : générale	2
Carrière : théologie	2
Charisme	4d10
Autorité	2
Éloquence	3
Intimidation	3
Astuce	2d6
Ame	2d12
Foi	5
Tripes	3
Dextérité	1d6
Agilité	1d8
Combat : bagarre	3
Furtivité	1
Grimper	1
Force	3d8
Rapidité	4d6
Vigueur	3d6
Souffle	16

ATOUT

Arcane : croyant 3

HANDICAPS

Dèche -3
tu donnes tout à des institutions caritatives.

Grande gueule -3
tu ne mens jamais.

Serment -5
respecter les vertus du Seigneur, parmi lesquelles la chasteté, le pacifisme, et la Règle d'Or.

ÉQUIPEMENT

Habit de nonne, crucifix en argent, 10 \$.

PERSONNALITÉ

Venez à moi, frères et sœurs. Je suis venue diriger la lutte contre les horreurs de la nuit, et rien ne pourra arrêter ma sainte croisade !

J'ai vu les abominations qui rôdent dans l'ombre, mais je n'en conçois pas de crainte, car l'Éternel est mon berger, et sa puissance est en mes bras comme elle est en mon âme ! Ensemble, avec vous à mes côtés, nous descendrons dans les ombres pour y faire jaillir la lumière du Seigneur sur les têtes de ces créatures du blasphème !
Etes-vous avec moi ?

Citation : "Enlève tes sales pattes de cette jeune fille, maudite horreur de l'Enfer !"



SHÉRIFF

TRAITS ET APTITUDES

Perception	1d8
Détecter	3
Scruter	3
Connaissances	1d6
Carrière : droit	1
Charisme	3d6
Autorité	3
Intimidation	3
Astuce	2d6
Ame	2d6
Tripes	2
Dextérité	2d12
Tirer : pistolet	3
Tirer : fusil	3
Tirer : shotgun	3
Agilité	2d10
Combat : bagarre	3
Équitation	3
Esquiver	3
Furtivité	1
Grimper	1
Nager	1
Force	3d8
Rapidité	4d10
Dégainer	3
Vigueur	4d6
Souffle	12

ATOUTS

Homme de loi	3
Tête froide	5
Vétéran du Weird West	

HANDICAPS

La loi de l'Ouest	-5
Obligation	-5
(envers ta ville ou ton comté : la paye est à peu près de 60 \$ plus les primes)	

ÉQUIPEMENT

Smith & Wesson Frontier .44, boîte de 50 cartouches, cheval, 82 \$.

PERSONNALITÉ

Comment allez-vous, étranger ? Vous aimez notre petite ville ? Tranquille, pas vrai ?

C'est comme ça qu'on la préfère. Calme et paisible. Vous me comprenez ?

J'ai vu passer de tout par ici. Des prédicateurs forts en gueule, des pistoleros, même une secte bizarre qui est partie dans le désert.

Peu m'importe qui sont les voyageurs, mais que quiconque fasse du désordre dans ma ville et j'irai traîner sa carcasse devant le juge itinérant.

Citation : "Faites passer les six-coups. Lentement et calmement."





CHAPITRE 2

THE TOMBSTONE EPITAPH: GUIDE DU WEIRD WEST



AVIS AU LECTEUR

Il existe trois bonnes raisons pour que tout joueur lise ce guide. La première, c'est que nous l'avons écrit, et que nous détesterions avoir travaillé pour rien.

La deuxième, c'est que le guide te parle dans le détail du monde de Deadlands. Contrairement à ce qui se passe dans les autres jeux, nous ne sommes pas de l'avis que le maître de jeu doit être le seul à connaître tous les détails croustillants. Bien évidemment, il y a quelques secrets à son intention à la fin du bouquin, mais tu peux tout de même connaître la majeure partie de tout ce qu'il y a à savoir sur le Weird West.

Enfin, la troisième raison, c'est que le guide pourra aider ton groupe à déterminer l'orientation que vous voulez donner à votre campagne. Comme le guide que tu as entre les mains existe réellement dans le monde de Deadlands, le gang peut le parcourir et aller se frotter aux légendes et rumeurs qui l'attirent le plus. Les joueurs peuvent donc eux-mêmes décider d'une partie de la campagne et ainsi faciliter d'autant le boulot du Marshal.

Voici donc ce guide. Lis-le de bout en bout... ou nous allons chercher une corde.

LA LOI DU MARSHAL

Le Marshal devrait lire le livre, tout comme le gang, mais à une exception près. A chaque fois qu'une étoile de marshal apparaît dans la marge, réfère-toi au numéro de page indiqué dessous. Tu y trouveras la vérité qui a donné naissance à la rumeur, ou encore les caractéristiques de telle ou telle bestiole.

Et toi, le joueur, ôte tes sales pattes de la dernière partie. Sinon, ton Marshal saura bien te retrouver.

QUELQUES MOTS POUR CE QUI EST DE L'HISTOIRE

L'histoire du monde de Deadlands est similaire, mais pas identique, à celle de notre monde. Elle est constituée d'un mélange de faits historiques, de légendes et de pure fiction. Elle est quasiment (mais pas totalement) la même que la nôtre jusqu'à 1863.



mais après le Jugement, plus moyen de se faire une idée bien précise de la chose.

Lorsque les faits historiques diffèrent des légendes populaires qui les entourent, nous avons généralement pris le parti de préférer les légendes. Dans la plupart des cas, notre critère de jugement était : "Même si cette histoire n'était pas vraie, elle aurait dû l'être." La découverte de la roche fantôme et les travaux incessants des "savants fous" ont fait progresser la technologie plus rapidement que dans notre monde, mais cette progression est loin d'être généralisée et dépend de la région où l'on se trouve. A Salt Lake City, par exemple, la science s'est développée à pas de géants grâce aux efforts du Docteur Darius Hellstromme.

Ne t'étonne pas de voir des pistolets à double action

être utilisés au même titre que les mousquets à poudre pour chasser les morts-vivants en 1876. Pour l'homme de la rue, le télégraphe est une invention toute neuve, alors que pour les savants fous, les engins aériens à vapeur sont déjà dépassés.

Nous essayons de baser nos idées sur la réalité puis nous les modifions afin de leur donner la marque du Weird West de Deadlands. Cela ne veut pas dire que nous ne faisons jamais la moindre erreur, mais la plupart du temps, si tu lis quelque chose qui est en contradiction avec les faits historiques, nous l'avons mis là pour une raison bien précise : pour une question d'atmosphère, pour proposer des idées de scénario ou parce qu'il le fallait pour que prenne forme ce grand secret que nous t'avons promis pour bientôt.



L'illustre Lacy O'Malley, chroniqueur des histoires malsaines du Weird West.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

GUIDE DU WEIRD WEST



DÉCOUVREZ LES SECRETS DE...

**DODGE CITY • DEADWOOD • TOMBSTONE • LES TERRITOIRES
INDIENS • LA CITÉ DE LA NUIT PERPÉTUELLE • LE GRAND
LABYRINTHE • LA GRANDE GUERRE DU RAIL !**

SI VOUS VOYAGEZ SANS CE GUIDE, CE SERA À VOS RISQUES ET PÉRILS !

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Bienvenue, chers amis et voisins, et merci d'avoir préféré le Guide du Weird West présenté par le *Tombstone Epitaph*.

Ceci n'est sans doute pas le seul guide prétendant assister le voyageur venu de la Côte Est pour découvrir l'Ouest sauvage. Mais aucun de ces soi-disant "guides" ne vous dira quoi que ce soit au sujet des terribles créatures mi-hommes, mi-chauves-souris qui rodent dans les Badlands, des périls que cache la Tour du Diable, ou encore des maladies mortelles qui ont décimé nombre de troupeaux de bétail et même des villes entières.

Oh, je reconnais qu'il est possible qu'ils mentionnent le danger que représentent les Crotales Mojave (tous ceux qui se sont peu ou prou approchés de ce dangereux désert en ont de toute manière déjà entendu parler), mais vous parleront-ils du culte qui vénère ces monstruosités ? Ou du terrible destin des humains qui leur sont sacrifiés ?

Bien sûr que non ! Tous ces torchons ne croient même pas les histoires que le *Tombstone Epitaph* publie, histoires qui sont on ne peut plus véridiques, comme nos fidèles lecteurs pourront le confirmer.

Mais ceci est dû au fait que nous faisons particulièrement attention à ce que nous imprimons dans notre journal. Le *Tombstone Epitaph* est l'îlot de vérité de notre monde enténébré, et c'est aux reporters conscients de leur devoir, comme votre serviteur (Lacy O'Malley), qu'il revient de l'entretenir.

Les histoires que vous allez lire dans les pages qui suivent sont à 90% vraies, et encore la part de fausseté qui est en elles ne peut-elle être attribuée qu'à la folie qui guette parfois les esprits fragiles mis en présence des horreurs qui rodent dans les plaines, vallées, canyons et déserts du Weird West et, oui, même dans les rues de nos villes.

Ce guide commence par "Une vision d'ensemble," qui vous expliquera quels sont les événements qui ont fait de notre pays ce qu'il est aujourd'hui. Puis viennent les "Conseils au voyageur," qui vous permettront de parcourir le Weird West et d'en revenir en vie. "Guide géographique du Weird West" vous fournira des explications plus détaillées sur les diverses régions afin que vous puissiez éviter les coins les plus dangereux... ou vous y rendre tout droit si vous êtes plutôt du genre curieux. Enfin, je vous dirai tout ce qu'il y a à savoir sur "Le cœur de l'Ouest," cette région délimitée par Deadwood au nord, Dodge City dans les Terres Contestées et enfin Tombstone au sud.

Ce guide n'a pas de prix si vous devez parcourir les routes et sentiers de l'Ouest américain. Ne vous en séparez sous aucun prétexte ! J'espère que vous n'aurez jamais à croiser la route d'un juge de potence ou d'un diable de poussière, mais si cela vous arrive et que vous avez utilisé ce guide comme papier-toilette, ne venez surtout pas vous plaindre. Si vous respirez encore, bien sûr...



Les bureaux de notre très estimé journal. Si vous passez dans le coin, n'hésitez pas à venir nous raconter vos aventures.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10c

UNE VUE D'ENSEMBLE

L'ÂGE DE LA VAPEUR ET DU MÉTAL

À la suite du grand tremblement de terre de 1868, des histoires ont commencé à circuler au sujet d'un étrange minéral découvert dans les canyons du Grand Labyrinthe. On n'y accorda tout d'abord que peu d'importance, mais une fois que le calme fut partiellement revenu, on s'est mis à comprendre qu'elles reposaient peut-être sur autre chose que des légendes. Et la poussière était à peine retombée que la première équipe de chercheurs partait déjà pour l'ouest.



Ils y découvrirent la roche fantôme, en très grande quantité. Les premiers scientifiques qui essayèrent de révéler au grand public les incroyables caractéristiques de ce minéral furent tout d'abord la risée générale et on les traita de fous. La presse officialisa d'ailleurs ce qualificatif, qu'ils traînèrent longtemps, mais les premières machines volantes et autres carrioles sans chevaux prouvèrent que leur folie n'était pas dénuée de méthode. L'âge de la vapeur et de l'acier avait commencé.

LES MACHINES DE GUERRE

Le gouvernement confédéré s'intéressa tout particulièrement à ces nouvelles découvertes. Jefferson Davis comprit que ces machines pourraient modifier le cours de la guerre et, en janvier 1869, il déclara que l'état de Californie n'existait plus et que le Grand Labyrinthe était désormais territoire confédéré.

Il avait l'intention de s'emparer ainsi de la roche fantôme et de mettre sur pied une armée de machines de guerre telle que le monde n'en avait jamais vue.

Des équipes de rangers du Texas se mirent à passer l'Ouest au peigne fin afin de recruter les individus qui connaissaient la roche fantôme et les applications que l'on pouvait en tirer. Les scientifiques qui se laissèrent approcher par les rebelles

furent amenés à la base secrète de Roswell, au Nouveau-Mexique.

Davis ne parvint jamais à s'emparer du Labyrinthe, mais il réussit toutefois à y installer suffisamment de communautés fidèles à sa cause pour s'assurer un approvisionnement suffisant en roche fantôme. Les caravanes de mulets longues de plus d'un kilomètre et demi et transportant plusieurs tonnes de minéral en direction de Roswell empruntaient la désormais célèbre "Piste Fantôme." Une fois la roche arrivée à destination, les scientifiques l'utilisaient pour concevoir toutes les expériences possibles (et parfois même impossibles) qui pourraient mener à la création des machines infernales du président du Sud.

Et, moins d'un an plus tard, Davis exigea que les scientifiques confient leurs inventions à l'armée, qu'elles fussent fiables ou non.

LA BATAILLE DE WASHINGTON

Munis de leurs nouveaux jouets, les Confédérés attaquèrent Washington en février 1871. Les troupes de l'Union furent prises totalement par surprise et repoussées jusque dans le sud de la Pennsylvanie. Heureusement pour les Bleus, les engins des Sudistes se mirent à tomber en panne les uns après les autres, et leurs réserves de roche fantôme à s'épuiser. Ulysses Grant, Commandant de l'Armée du Potomac, rallia ses troupes et lança une contre-attaque massive. Lee n'eut d'autre choix que de se replier sur l'autre rive du fleuve.

Heureusement pour le Nord, les machines de guerre du Sud n'étaient plus. Submergés de travail, les scientifiques de Roswell ne pouvaient fournir de résultats satisfaisants. Nombre d'entre eux devinrent fous alors qu'ils inventaient leurs nouvelles armes, d'autres avaient été tués au cours de leurs expériences ou en essayant de réparer leurs bijoux sur le champ de bataille, mais la plupart, fatigués des affreuses conditions de vie qu'ils devaient endurer à Roswell, désertèrent purement et simplement. Certains d'entre eux partirent avec leurs inventions, et l'on dit que leurs

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

restes blanchissent encore aujourd'hui au cœur du désert, à côté de leurs inestimables machines. Par la suite, une gigantesque explosion détruisit totalement ce que d'aucuns tenaient comme étant le bâtiment qui abritait les laboratoires. Les importantes réserves de roche fantôme se répandirent dans le désert, qu'elles transformèrent en Enfer brûlant. Si la base existe encore de nos jours, peut-être sous terre, le minerai embrasé maintient les curieux à distance. Et la roche fantôme brûle longtemps avant de s'éteindre, mes amis.

LES RÉPERCUSSIONS

La Bataille de Washington fut le coup de pied au derrière dont le gouvernement nordiste avait besoin pour se réveiller. Grant comprit que les machines de guerre fonctionnant à la roche fantôme étaient l'avenir, et ses yeux fatigués se tournèrent vers le Labyrinthe.

Il ordonna en secret la construction du Fort Si, une base située dans le sud du Nevada et conçue pour être l'équivalent de Roswell.

Et dans le même temps, il lança la Grande Guerre du Rail.

LA GRANDE GUERRE DU RAIL

⊗ La ruée vers la roche fantôme et la recrudescence de la Guerre de Sécession donnèrent naissance à ce que les historiens appelleraient la Grande Guerre du Rail.

Au cours d'un discours passionné prononcé devant un Congrès rassemblé au grand complet, Grant demanda au gouvernement de soutenir son plan de création d'une voie de chemin de fer transcontinentale. Cette proposition avait déjà été faite à plusieurs reprises, mais la guerre et les soulèvements de la nation indienne avaient à chaque fois fait capoter l'affaire.

Le lendemain, le Congrès vota à l'unanimité le Transcontinental Railroad Act. Cette loi conférerait un monopole de dix ans sur les transports de roche fantôme commandés par le gouvernement pour la première compagnie parvenant à relier la Côte Est à la Cité des Anges Perdus. Ce contrat rapporterait des millions de dollars à qui l'obtiendrait. Le

Conseil Fédéral du Chemin de Fer fut instauré afin de surveiller la féroce compétition que le projet engendra en l'affaire de quelques heures.

De l'autre côté de la frontière, Jefferson Davis comprit que le premier pays à disposer d'une voie d'accès direct au Labyrinthe aurait bien évidemment l'avantage pour ce qui était de la fabrication des machines de guerre, mais aussi du transport de troupes le long de cet axe. Il fit donc tout ce qui était en son pouvoir pour convaincre le Congrès Confédéré d'emboîter le pas à celui du Nord. Et quelques jours seulement après que le Congrès Fédéral ait voté sa loi, le Comité du Rail Confédéré vit le jour.

Plusieurs dizaines de compagnies de chemin de fer sont actuellement en lutte afin de déterminer qui sera le premier à atteindre le Grand Labyrinthe, et cette course contre la montre passionne l'opinion publique. La position de chacune des équipes de construction rivale est donnée par tous les quotidiens, et nombre d'individus ont déjà fait fortune (quand ils ne se sont pas vu ruiner) en spéculant sur la valeur des titres de telle ou telle compagnie. Le fait de parier sur l'identité de la compagnie qui sera la première à atteindre une longitude donnée semble même être devenu un passe-temps national.

L'ARRIVÉE DES GANGS

Compte tenu des enjeux, la compétition est bien vite devenue de plus en plus rude, à tel point que la lutte que se livraient les compagnies de chemin de fer dans les années 1860 semblent aujourd'hui n'être que de la rouspille de sansonnet. Les pratiques illégales sont censées être rapportées aux comités de surveillance, mais cela ne sert véritablement à quelque chose que lorsque le criminel est pris la main dans le sac. Les deux gouvernements préfèrent ne pas s'impliquer dans le problème.

Toutes les compagnies ont loué les services de gangs de mercenaires, voire même d'exécutants plus étranges encore. Les plus scrupuleuses font appel à ces individus pour protéger leurs intérêts, tandis que les autres les envoient saboter les compagnies rivales. Quiconque sait se servir d'un six-coups peut se remplir les poches rapidement dans ce conflit, mais il ne faut pas trop compter avoir le temps de dépenser l'argent ainsi gagné.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



Voici ce qui peut vous arriver si vous vous faites un ennemi d'un baron du rail (et il s'agit là de l'un des châtimens les plus cléments qui soient).

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

A l'ouest du Mississippi, les déplacements par voie de chemin de fer sont rapides, bon marché et dangereux. Il est impossible de savoir si un gang travaillant pour une compagnie rivale n'a pas saboté la voie ferrée ou ne s'apprête pas à attaquer le train (à moins qu'il n'ait fait sauter le prochain pont).

Cette guerre est par exemple à l'origine d'un tragique incident : un train de l'Union Blue traversait le Missouri lorsque le pont a été dynamité sous ses roues. Il y eut plus de deux cents morts. On prétend aujourd'hui encore que les responsables étaient les Sorcières de Wichita, gang travaillant pour la Black River, mais les enquêteurs furent dans l'incapacité de le prouver. De nombreuses compagnies équipent désormais leurs trains d'armes et de blindage. J'ai également entendu parler d'une nouvelle pratique consistant à relier une voie sans issue à la voie de l'ennemi et d'y mettre un train armé afin de pouvoir effectuer des raids. Ainsi, une caravane de pionniers traversant le Nebraska a récemment dit avoir assisté à une bataille entre trains de guerre de l'Union Blue et de la Wasatch, et de telles histoires se racontent également au Texas, où la Bayou Vermillion et la Dixie Rails s'affrontent.

Il arrive également que certaines compagnies fassent appel à leurs gangs afin de "négocier" le droit de passage sur telle ou telle terre. Dans ce cas, leurs ambassadeurs ont généralement pour nom Smith, Wesson, ou encore Colt.

Quelques villes-clés jouent de la folie qui s'est emparée des barons du rails. Elles recrutent des gangs chargés d'assurer leur protection puis exigent des sommes incroyablement élevées en échange du droit de passage. Certaines auraient même demandé des faveurs pour le moins étrange, mais les détails des accords passés ne sont jamais communiqués.

Tous ces obstacles, le terrain, la farouche compétition qui accompagne la distribution des droits de passage et le sabotage, font que la progression est très lente. La plupart des observateurs pensent qu'il faudra attendre les années 1880 avant de voir une ligne relier New York à la Cité des Anges Perdus. Si vous deviez un jour emprunter le transcontinental, vous apercevrez sans doute les restes de ceux qui l'on bâti au prix de leur vie. N'oubliez pas leur sacrifice, mes amis.

LES COMPAGNIES

Cette lutte visant à relier l'Océan Pacifique constitue probablement la course la plus effrénée de l'histoire de l'humanité. Dans l'Ouest, toutes les conversations finissent à un moment ou un autre par en parler. Et quiconque voudrait parier quelque argent aurait tout d'abord intérêt à mieux connaître les participants.

Cela ne peut pas non plus nuire si l'on désire prendre le train. Si vous demandez à un machiniste de la Black River s'il lui est possible de vous amener à une gare de l'Union Blue, vous avez de bonnes chances qu'il vous balance hors de sa motrice. Bien que plus d'une douzaine de compagnies soient officiellement en lice, tant au Nord qu'au Sud, seules six d'entre elles possèdent une véritable chance de l'emporter. Voici ce que j'en sais.

BAYOU VERMILLION

Cette compagnie est la plus importante au Sud. Elle est dirigée par un riche marchand de la Nouvelle-Orléans d'ascendance haïtienne, le Baron Simon LaCroix.

On ne sait que peu de choses au sujet de cet homme très discret. Son existence d'ermite a favorisé les nombreuses rumeurs qui circulent à son sujet, dont certaines prétendent qu'il pratique la magie noire. Personne ne sait non plus d'où il tient son titre de noblesse, mais ses employés doivent absolument l'utiliser lorsqu'ils s'adressent à lui.

Les histoires les plus folles accompagnent cette compagnie. J'ai personnellement vu plusieurs de ses équipes travailler sans relâche pendant plus de vingt-quatre heures d'affilée, sans dormir ni manger. A cette occasion, j'ai bien essayé de prendre des photos de ces ouvriers aux yeux vides, mais l'arrivée d'une patrouille m'en a empêché. Après avoir cassé mon appareil photo payé à prix d'or par l'Epitaph, les gardes m'ont poliment demandé de passer mon chemin (par poliment, je veux dire qu'ils ont fait exprès de tirer à côté).

L'expansion de la Bayou Vermillion s'est ralentie depuis que la compagnie a atteint Tombstone. Les tribus apaches de la région attaquent fréquemment les équipes d'ouvriers, et les Mexicains détruisent trains et voies ferrées qui longent le Rio Grande, ce qui a

THE TOMBSTONE EPITAPH

1878 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

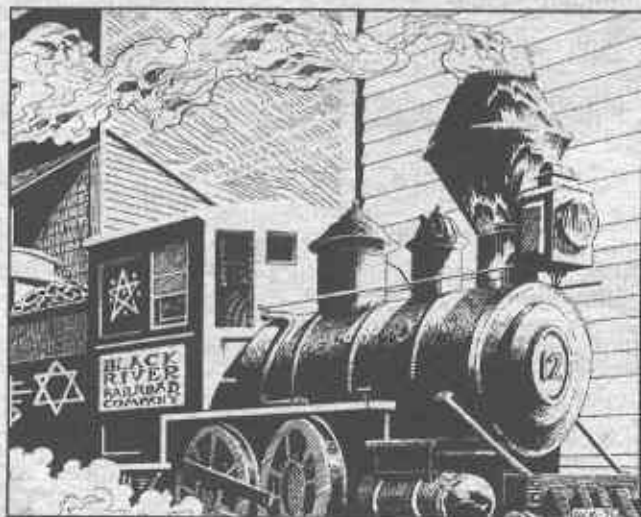
forcé la compagnie à revoir son dispositif de sécurité aux abords de la voie. Les gardes de la Bayou Vermillion ont eux aussi les yeux vides et ne sont pas particulièrement observateurs, mais ils restent dangereux et sont difficiles à battre à la loyale. C'est du moins ce qu'ils m'ont fait comprendre.

Ah, au fait, les Apaches haïssent cette compagnie et ne font jamais de quartier lorsqu'ils l'attaquent. Et si vous connaissez un peu la peur des morts qu'ont ces Indiens, cela devrait confirmer les doutes que les lignes qui précèdent ont sûrement fait naître dans votre esprit concernant le personnel de la Bayou Vermillion.

BLACK RIVER

La Black River Railroad était autrefois dirigée par Miles Devlin, un vrai salopard s'il faut en croire tous les gens qui le connaissent. En 1867, la Tennessee Central a fait pression sur Devlin afin qu'il leur vende sa compagnie. Cette méthode ayant échoué, elle s'en est finalement débarrassé d'une balle dans le dos. Mais c'était sans compter sur la femme de Miles, Mina.

Quand Mina Devlin a hérité de la Black River, tout le monde s'attendait à ce qu'elle vende ses parts. Mais, à la consternation générale, cette beauté aux cheveux de jais ne mit que quelques mois à faire la preuve qu'elle était deux fois plus intelligente et quatre fois plus méchante que son défunt mari.



Un des trains les plus rapides de la Black River. On remarque très nettement les volutes de fumée de roche fantôme qui s'échappent de la cheminée.

Personne ne sait exactement ce qui s'est produit par la suite, mais on prétend que plusieurs dirigeants de la Tennessee Central (et leur famille) rôtiennent actuellement en Enfer. J'ai même entendu dire que le bonhomme qui avait descendu Miles Devlin est toujours vivant, malheureusement pour lui, si vous voyez ce que je veux dire.

La Black River trace tout droit dans les Terres Contestées. Il est rare que Mina paye le moindre droit de passage aux villes près desquelles elle passe. Elle préfère généralement mener des campagnes de séduction, violence ou intimidation.

Ses gangs sont les plus méchants qui soient. Elle ne dispose pas des joujoux de la Wasatch, des serveurs aux yeux vides de la Bayou Vermillion ou des ressources de la Dixie Rails, mais ses employés peuvent se défendre contre n'importe lequel de ces adversaires. Cette compagnie préfère généralement employer des femmes, qui sont mieux payées que les hommes à compétences équivalentes.

Les "Sorcières de Wichita" constituent le plus craint des gangs de la Black River. Elles sont dirigées par Violet Esperanza, une beauté venue de l'autre côté de la frontière qui aime manier le fouet. Violet et ses filles dégainent aussi vite que des pistoleros et peuvent pulvériser les bijoux de famille de leurs adversaires à cinquante mètres de distance.

Il est difficile de dire si leur nom a une signification particulière. Quelques habitants de Wichita prétendent que Violet a des pouvoirs magiques, mais ces "témoins" sont tous exclusivement des hommes qui sont tombés sous le charme de la belle.

DIXIE RAILS

Robert E. Lee, général en retraite, détient une partie du capital de cette compagnie qui est dirigée par son neveu Fitzhugh.

Tout comme Josh Chamberlain de l'Union Blue, l'oncle et le neveu pensaient qu'il était de leur devoir de faire bénéficier leur pays en guerre des richesses du Grand Labyrinthe. Les Lee ont décidé de construire leur voie ferrée le long de la frontière afin qu'elle puisse être utilisée pour déplacer rapidement les troupes en cas de besoin.

La Dixie Rails tire la quasi-totalité de ses bénéfices du contrat qui la lie au gouvernement sudiste. Elle part de Roswell, au Nouveau-Mexique, où certains

THE TOMBSTONE EPITAPH

1878 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

prétendent qu'une base secrète continue de fabriquer des machines de guerre de temps en temps. Le plus gros obstacle que la compagnie doit surmonter si elle veut gagner la Grande Guerre du Rail est le fait que Fitzhugh Lee est loin d'être aussi rusé que son oncle Robert. Quand le jeune homme doit se débrouiller seul, la voie ferrée avance à une allure d'escargot, et ce n'est que quand le vieux général s'occupe de tout qu'elle utilise son plein potentiel.

IRON DRAGON

Le plus atypique de tous les barons du rail est peut-être l'homme que l'on ne connaît que sous le nom de Kang. Ce magnat chinois a amassé une énorme fortune en transportant par bateau la roche fantôme en direction de l'Extrême Orient, et on ne peut pas dire qu'il s'embarrassait alors de fair-play.

Quiconque réside dans la région sait qu'il faut craindre les sampans aux couleurs vives de Kang. Ses pirates volent la roche fantôme aux autres mineurs, pillant leurs campements et repartant avec leurs barges chargées de minéral. Le reste de l'argent de ce seigneur de la guerre provient du trafic d'opium, de la prostitution et de tout autre vice auquel il peut toucher de ses mains toujours impeccablement manucurées.

Kang est très efficace et ne connaît pas la pitié. Il sait qu'il y a des monceaux d'argent à récolter pour qui parviendra à approvisionner en roche fantôme les états de l'Est, déchirés par la guerre. C'est dans ce but qu'il a racheté la vieille Chicago and North Western, qu'il a renommée Iron Dragon avant de commencer à l'étendre vers l'ouest.

Kang n'a rejoint la course qu'après la majeure partie des autres concurrents. Quand son matériel roulant a enfin été prêt, toutes les bonnes voies vers l'ouest avaient déjà été prises, aussi le rusé Kang fit-il ce que tous les autres barons s'étaient refusé à faire : il tira tout droit en direction des territoires sioux.

Mais le gros problème qui est venu entraver sa progression était alors (et est toujours) le mouvement des Anciennes Coutumes. Je vous en parlerai plus longuement lorsque j'aborderai la nation indienne dans quelques pages mais, en deux mots, cette tendance rejette la technologie sous toutes ses formes. Le chemin de fer de Kang constituait donc un défi

direct pour ce mouvement, auquel s'opposaient déjà les plus jeunes Sioux.

Sans que personne sache comment, moins d'un mois après être entré en territoire indien, Kang a stupéfié son monde en s'alliant avec Sitting Bull et les autres anciens sioux. La manière dont il a procédé afin de parvenir à ce résultat reste un des grands mystères de ce conflit.

Et ce traité lui a apporté de fantastiques dividendes en 1875, après que de l'or et de la roche fantôme aient été découverts dans les Collines Noires, au cœur même du territoire de la nation sioux. Les Sioux l'ont autorisé à bâtir une voie jusqu'à Deadwood, la "ville du traité," et la fortune de Kang a connu une brusque envolée qui permet au sinistre "Dragon de Fer" de poursuivre sa progression vers l'ouest.

UNION BLUE

C'est Joshua Lawrence Chamberlain, le héros de Gettysburg, qui préside à la destinée de l'Union Blue Railroad. Il était l'aide de camp de Grant lorsque la course au Pacifique a été lancée et, comprenant l'importance stratégique qu'une ligne de chemin de fer transcontinentale aurait pour le pays, il a demandé et obtenu un congé à durée illimitée afin de fonder la compagnie.

Mais l'Union Blue est en retard sur ses concurrentes. Vous avez déjà entendu dire que les gens bien élevés doivent attendre que les autres se soient servis ? C'est le genre de phrase qui pourrait orner la couverture de la biographie de Chamberlain, mais heureusement, l'homme est solide, et ce serait une erreur que de compter qu'il n'est déjà plus dans le coup.

L'Union Blue croise juste au sud des territoires de la nation sioux. Comme l'on pouvait s'y attendre, les voies secondaires dont Chamberlain a besoin pour générer des revenus traversent souvent les Terres Contestées, ce qui signifie que la progression est sans cesse ralentie par les guerriers sudistes et les saboteurs de la Black River.

Le principal avantage de Chamberlain provient de ses principes moraux. Son incroyable sens de l'intégrité et de l'honneur lui permet de se faire de nombreux amis au fur et à mesure que la voie avance, ce qui explique pourquoi il est capable d'obtenir si rapidement des droits de passage à

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

prix réduit dans de nombreuses villes des Etats-Unis mais aussi des Terres Contestées.

On dit que les ouvriers de Chamberlain, qui sont les mieux traités de la profession, seraient prêts à mourir pour leur patron. La plupart de ses gardes sont des vétérans de la guerre, et même ceux qui ne se sont jamais entièrement remis de leurs blessures compensent leurs handicaps physiques par une détermination hors du commun. Et tous les gens qui travaillent pour Chamberlain prennent leur devoir, à savoir protéger la ligne et tous ceux qui œuvrent à la construire, très au sérieux.

Il arrive également assez souvent que l'armée nordiste vienne donner un coup de main à l'Union Blue. Quand un gang très nombreux et d'origine inconnue a mis le camp de tête de ligne en état de siège l'année dernière, la cavalerie est arrivée à la rescousse avec plusieurs canons et même un de ses tous nouveaux chariots à vapeur blindés.

WASATCH RAILROAD

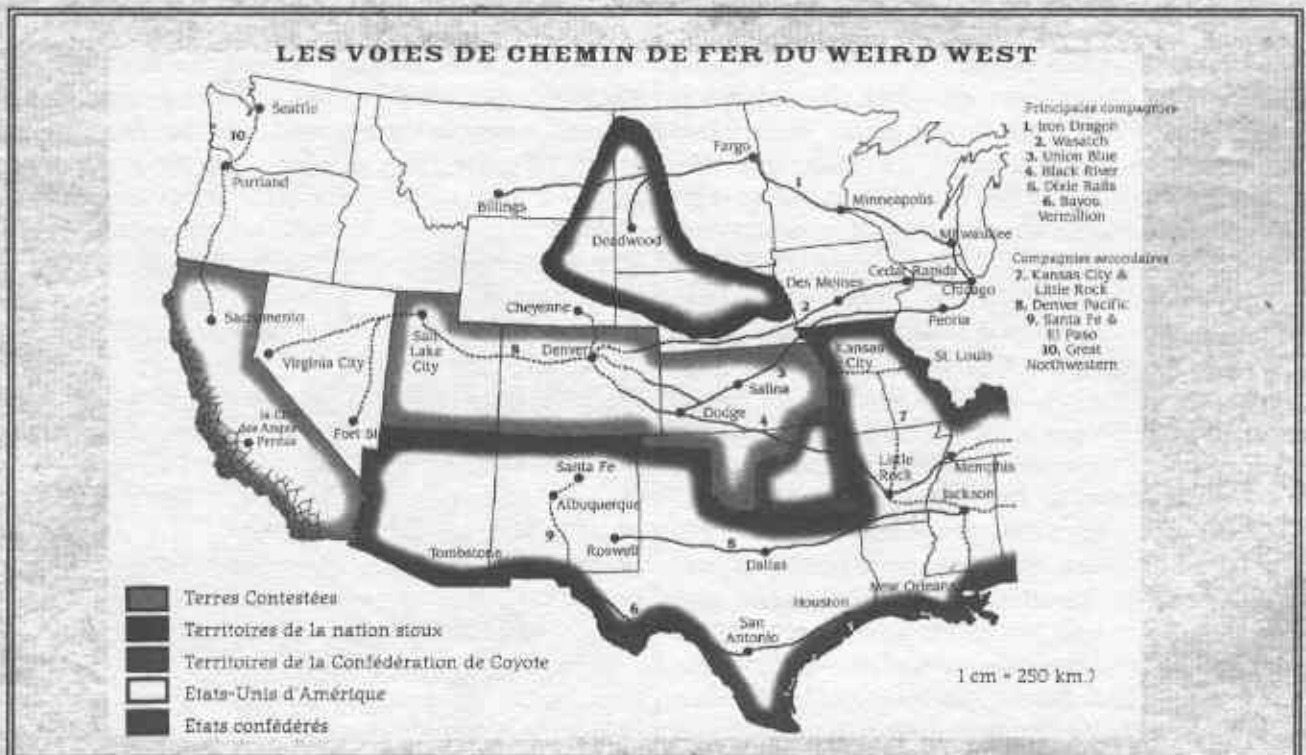
C'est sur cette compagnie, qui appartient au Docteur Darius Hellstromme, que la plupart des parieurs misent leur argent. Elle tient son nom de la chaîne

de montagne qui entoure Salt Lake City (Utah), où se trouve le célèbre laboratoire du docteur.

Hellstromme est peut-être le "savant fou" le plus génial de l'Ouest. Ses incroyables inventions lui ont permis de produire des trains plus rapides, des armes terribles qu'utilisent ses gangs, et même des ornithoptères permettant d'effectuer des reconnaissances en avant du chantier de construction. Il possède même un engin qui lui permet de creuser des tunnels bien plus rapidement que s'il utilisait de la dynamite.

Hellstromme n'a pas de mal à acquérir des droits de passage dans l'Ouest. Il lui suffit pour cela d'offrir au maire ou aux citoyens de telle ou telle ville une forte quantité d'argent ou une machine révolutionnaire dont ils peuvent avoir besoin. Et quand cela ne fonctionne pas, le bon docteur ne rechigne pas à utiliser la technique de la terreur. Ceux qui l'apprécient vous diront sans doute le contraire, mais vous pouvez m'en croire. Hellstromme est aussi maléfique que dangereux. Personnellement, je ne serais pas surpris que l'un de ses engins infernaux fasse un jour exploser notre monde.

LES VOIES DE CHEMIN DE FER DU WEIRD WEST



THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LELECTION DE 1876

⊗ Ceux qui ne parlent pas sur la course au Pacifique le font sur l'élection qui approche. Le mois de novembre sera d'une importance capitale des deux côtés de la ligne Mason-Dixon.

LE SUD

Au Sud, Jefferson Davis règne sans la moindre opposition depuis le début de la Guerre de Sécession, en 1860. Mais, depuis peu, le peuple et le Congrès Confédéré lui demandent de plus en plus souvent de se retirer.

Le Général Robert E. Lee a pris sa retraite en 1870 afin d'aider son neveu à gérer la Dixie Rails, mais de nombreuses voix se sont élevées afin de l'inciter à se porter candidat. Davis a promis une élection libre pour cette année, mais il ne semble pas très chaud pour la soutenir.

LE NORD

Ulysses S. Grant est le président en exercice. Il devait quitter le monde politique fin 1875 et reprendre sa place à la tête de l'Armée de l'Union, mais les Généraux Sherman et Sheridan l'ont convaincu que lui seul pouvait assumer le poste de président tant que la Guerre de Sécession faisait rage. Selon eux, le Nord pouvait en effet s'attendre à se voir défait dans les quelques mois qui suivraient l'élection d'un civil comme chef suprême des forces armées. Cette fois-ci, c'est Samuel Tilden, gouverneur de New York, qui sera l'adversaire de Grant. Bien que toujours impopulaire, le "mouvement pour la paix" de Tilden recueille de plus en plus de suffrages. Inutile de dire que quant à eux, Grant et ses amis Sheridan et Sherman ne voient pas d'un bon œil une éventuelle paix avec le Sud.

Grant pense qu'une victoire importante sur le champ de bataille ranimerait la flamme de l'Union dans le cœur de ses concitoyens. Il a donc préparé ses troupes à "l'offensive de novembre".

LES OFFENSIVES DE NOVEMBRE

L'approche de Davis est la même que celle de Grant à quelques semaines des élections, et lui aussi a appréhendé son armée dans l'espoir de remporter une victoire décisive. Les deux candidats savent qu'un

succès les aidera à être réélus alors qu'une défaite mettrait fin à leur mandat.

Comme vous le savez tous, ce genre d'offensive se déroule de manière cyclique, à quelques années d'intervalle, depuis le début du conflit. Les cyniques ont désormais donné à ces batailles le nom "d'offensives de novembre".

On raconte en ce moment que Sherman, qui dirige désormais l'Armée de l'Union, entasse vivres et matériel en vue d'une attaque à l'ouest du Mississippi. Un de mes amis qui a servi comme soldat dans le conflit m'assure qu'une telle offensive ne pourrait être couronnée de succès que si elle s'accompagnait d'une poussée venue de Washington et visant à bloquer les troupes sudistes en Virginie.

Pour sa part, Davis a mis sur pied une division spéciale, tout comme il l'avait fait pour la Bataille de Washington, il y a cinq ans. La plupart des soldats seront armés de fusils à répétition tandis que quelques unités de volontaires auront des lances-flammes. Selon la rumeur, une brigade de "cavalerie" très particulière utiliserait en fait des chariot à vapeur blindés et armés de canons de douze livres. Personne ne sait où les Confédérés vont frapper, mais leur armée renforce ses positions en Virginie depuis l'hiver dernier. La plupart des observateurs pensent que Davis tentera une nouvelle fois de s'emparer de Washington dans l'espoir de bénéficier du soutien de l'Angleterre. D'autre prétendent toutefois que ces manœuvres ne sont qu'une ruse et font état de trains secrets s'acheminant régulièrement vers une destination inconnue proche de Missouri.

Davis se prépare-t-il à attaquer Chicago ? Ce serait là un véritable coup de génie. En effet, s'il était capable de tenir la ville, il pourrait isoler deux états de l'Union, le Wisconsin et le Minnesota et, plus important encore, bloquer les convois de roche fantôme en provenance du Labyrinthe.



Jefferson Davis, président (à vie ?) des Etats Confédérés

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

CONSEILS AU VOYAGEUR

Vous savez désormais ce qui se passe dans le pays, mais ce dont vous avez réellement besoin pour survivre dans l'Ouest, ce sont des informations pratiques. En d'autres termes, vous devez savoir comment vous y rendre et avoir de l'argent qui vaudra encore quelque chose une fois que vous serez arrivés.

Si vous oubliez ce dernier point, vous devrez apprendre à éviter les représentants de la loi, sans quoi il ne vous restera plus qu'à télégraphier à votre maman afin qu'elle vienne à votre aide.

L'APPEL DE L'OUEST SAUVAGE

Si vous avez décidé de partir pour le Weird West quels que soient les risques, vous aurez besoin d'un moyen de locomotion.

N'oubliez jamais que le monde civilisé s'arrête au Mississippi. Au delà, on entre dans les Terres Contestées et sur les territoires de la nation sioux et de la Confédération de Coyote. Faites bien attention où vous mettez les pieds et gardez toujours votre six-coups à portée de main au cas où un petit accrochage local dégènererait au point de laisser des morts sur le carreau, comme c'est le cas tous les mois, au moment même où vous passez par là.

Vous en tremblez déjà ? Peut-être pas encore, mais

cela viendra avant que vous ayez achevé la lecture de ce guide. Nous n'avons pas besoin de nouvelles victimes chez nous. Mais si vous tenez tout de même à faire le voyage, deux options s'offrent à vous : le cheval de chair ou le cheval de fer.

A CHEVAL

Que vous préféreriez monter votre propre canasson en compagnie de vos amis ou vous ballader dans la diligence dernier cri de chez Concord, on peut dire que ce mode de déplacement reste, dans l'Ouest, une mauvaise idée. Le voyage est long, inconfortable, et vous avez toutes les chances de vous retrouver poursuivi par des Indiens en colère, mi-hes privées et autres bestioles auxquelles vous ne voudrez pas croire, même quand vous en serez à vous vider de trouille.

Pour les longs trajets, la diligence permet d'aller plus vite. Les conducteurs se cantonnent aux routes les plus pratiquées (le long desquelles les embuscades sont monnaie courante, au fait) et changent de chevaux tous les vingt à vingt-cinq kilomètres afin de maintenir une bonne cadence. Les compagnies les plus dignes de confiance vous permettront ainsi de parcourir dans les cent cinquante kilomètres par jour.

Il est également nettement plus confortable de voyager dans une diligence que sur une selle. Le chariot de la diligence est soutenu par des lanternes en cuir qui absorbent une partie des chocs. Les



L'union fait la force, mais cela ne suffit pas à tous les coups.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Concords, qui sont actuellement les plus en vogue, peuvent accueillir neuf passagers à l'arrière et autant qu'il est possible d'en empiler sur le toit. La plupart des diligences sont tirées par six chevaux, mais il arrive parfois que certaines n'en utilisent que quatre pour les plus petits trajets.

EN TRAIN

A mon avis, le seul choix sensé que peut faire le voyageur désirant se rendre dans l'Ouest consiste à prendre le train, et encore cette option n'est-elle pas exempte de dangers.

Les brigands se postent souvent le long des voies ferrées. Il s'agit le plus souvent de petits minables dont le service de sécurité du train peut s'occuper sans le moindre problème, mais certains sont plus vicelards que les autres. Les Sorcieres de Wichita, par exemple ; il leur est déjà arrivé de faire sauter la voie et d'envoyer à la mort des centaines d'honnêtes gens afin de pouvoir récupérer un coffre plein d'or.

De nos jours, toutes les compagnies louent les services de gardes armés chargés de défendre leurs trains. Ceux qui transportent une cargaison d'or ou une paye sont le plus souvent protégés par un contingent de soldats ou un grand nombre d'agents de la Pinkerton ou d'hommes de main. Pour ce qui est des trains à passagers, il y a de bonnes chances que quelques uns de ces gardes soient habillés en civils afin de passer inaperçus.

Mais les brigands ne constituent pas le plus terrible péril pour quiconque désire se rendre dans l'Ouest par voie de chemin de fer. Non, cet honneur discutable revient aux compagnies elles-mêmes.

Car quelle que soit la compagnie que vous choisirez, n'oubliez pas qu'elle risque de vous entraîner au beau milieu de la Grande Guerre du Rail.

Afin de pouvoir planifier votre voyage, vous devez savoir quelle distance vous pourrez parcourir chaque jour. Voici quelques estimations :

MOYEN DE TRANSPORT	DISTANCE PARCOURUE (KILOMÈTRES PAR JOUR)
Cheval	65
Diligence	110
Train	400

Ces résultats sont donnés sur la base de huit heures de voyage par jour. Au fait, une diligence va également plus vite qu'un cheval parce que les animaux sont changés tous les vingt ou vingt-cinq kilomètres. Un cavalier se déplaçant seul et ayant la possibilité de changer fréquemment de monture (comme par exemple un courrier du Pony Express) peut atteindre une moyenne de cent trente kilomètres par jour.

MONEY, MONEY

Parlons maintenant d'un sujet plus sympathique, l'argent. On dit qu'il n'a pas d'odeur, et pourtant ça sent mauvais pour ceux qui n'en ont pas. Sans argent, impossible de faire autrement que de se déplacer à pied. Et même si ce moyen de transport permet d'éviter les conflits entre compagnies de chemin de fer, il n'est vraiment pas recommandé dans le Weird West.

Chez nous, la plupart des commerçants n'aiment pas la monnaie de papier. Personne ne sait qui du Nord ou du Sud finira par l'emporter, ce qui explique qu'ils n'aient aucune envie de se retrouver avec des billets ne valant plus un sou. Si jamais un marchand accepte vos billets, ne vous étonnez donc pas qu'il applique un "taux de change" pouvant aller de 10 à 20% de la valeur des denrées achetées. L'argent-métal est quant à lui inaltérable, aussi ne saurais-je trop vous conseiller de faire changer vos billets avant de partir pour l'Ouest. Voici la valeur des différentes pièces, des fois que vous auriez oublié ou que vous soyez étranger (pour les étrangers, "un gold eagle" est souvent "une pièce de 10 dollars", et ainsi de suite) :

PIÈCE	VALEUR
Gold eagle	\$10
Half eagle	\$5
Quarter eagle	\$2.5
Silver dollar	\$1
Half dollar	50¢
Dime	10¢
Half dime	5¢
Copper cent	1¢

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

La plupart des tribus indiennes préfèrent avoir recours à un système de troc, mais elles acceptent généralement les pièces et les billets au quart de leur valeur. Pour les Indiens de la Confédération de Coyote, les billets confédérés valent la moitié de la valeur imprimée.

LA LOI

⊗ Dans l'Ouest, les représentants de la loi se divisent en trois catégories. Les moins importants d'entre eux sont les marshals, qui sont chargés de s'occuper de leur ville. La plupart des grandes villes ont leur marshal attitré, comme celles, plus petites, qui ont la folie des grandeurs ou un monceau de problèmes. La juridiction du marshal et de ses adjoints s'arrête à la limite de la ville, mais la plupart des cours de justice lui reconnaîtront le droit de poursuivre les criminels sur une courte distance en dehors de son territoire.

L'ennui, c'est que la plupart des auteurs de troubles savent que le pouvoir du marshal est quasi-nul en dehors de sa juridiction. Mes éminents confrères qui écrivent dans le *Kansas Border Ruffian* définissent le marshal comme devant avoir "la peau dure comme celle d'un rhinocéros et une tête à l'épreuve des balles, être capable de voir tout ce qui se passe autour de lui et de courir plus vite qu'un cheval au galop, et surtout n'avoir peur de rien ni de personne. S'il parvient à retarder l'échéance pendant quelques années, un tel phénomène pourra peut-être voir son nom figurer dans un roman à dix cents."

Juste au-dessus du marshal se trouvent le shérif du comté et tous les adjoints nommés par ce dernier. Ces hommes et femmes ont le pouvoir d'intervenir dans tout le comté.

J'aimerais bien pouvoir écrire que ces représentants de la loi œuvrent main dans la main avec les marshals de leur juridiction, mais c'est bien souvent l'inverse qui se produit. Ces hommes et femmes sont souvent par nature durs et indépendants, et il n'est pas rare qu'ils entrent en conflit lorsque leurs opinions diffèrent.

Marshals et shérifs sont élus par leurs administrés. Il arrive souvent que des forcenés du six-coups se présentent afin de pouvoir se justifier des

hommes qu'ils pourraient avoir à abattre. Il leur faut néanmoins pouvoir évoquer la légitime défense, et un représentant de la loi abusant de ses privilèges se fera vite renvoyer par le conseil municipal, à moins qu'il ne l'ait dans sa poche... ou au bout de son canon.

LES MARSHAL FÉDÉRAUX

Mais les choses se compliquent encore selon qu'on se trouve au nord ou au sud de la frontière.

Dans les états et territoires de l'Union, l'autorité des marshals fédéraux est absolue. Ils peuvent nommer autant d'adjoints qu'ils le désirent, traverser à l'envi les frontières des divers états ou territoires, et même se faire assister des shérifs de comté et des marshals municipaux.

Bien que les marshals fédéraux puissent se faire accompagner d'adjoints et former des posses, ils ont pour la plupart l'habitude de travailler seuls. Ne me demandez pas pourquoi, je ne suis qu'un gratte-papier. Personnellement, si je devais traquer les plus violents hors-la-loi du pays, je prendrais avec moi une bonne cinquantaine d'adjoints.

J'imagine que les marshals fédéraux doivent avoir du mal à accorder leur confiance aux autres. Ils doivent pouvoir traverser les contrées sauvages et s'infiltrer en ville sans alerter leur proie. Des adjoints inexpérimentés au pied lourd et à la langue bien pendue seraient sans doute plus un handicap qu'un avantage pour eux, et dans leur profession, le plus petit handicap vous envoie le plus souvent au cimetière.

Le plus souvent, les marshals fédéraux sont postés dans la plus grande ville de l'état ou du territoire qu'ils ont sous leur juridiction, bien que certains d'entre eux préfèrent les petits bureaux de district installés dans les régions les plus importantes. Lorsqu'ils quittent leur bureau, c'est généralement parce qu'ils ont été appelés par une ville de moindre importance ou parce qu'ils sont sur la piste d'un dangereux criminel.

LES DÉTECTIVES DE LA PINKERTON

Marshals fédéraux, shérifs et marshals communaux portent une étoile. Il est donc bien souvent possible de les repérer de très loin et de les éviter. Mais c'est

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

loin d'être le cas des détectives de la Pinkerton. L'agence de détectives Pinkerton a été fondée par Allan Pinkerton au début de la guerre. Les généraux de l'Union y ont fait appel afin d'espionner le Sud, et cette fonction rentre aujourd'hui encore dans les attributions de l'agence.

Mais les détectives de la Pinkerton sont bien plus que de simples espions à la solde des Nordistes. Comme vous le savez si vous lisez les articles que je publie fréquemment dans le Tombstone Epitaph, il y a quelque chose de tout particulièrement sinistre dans le Weird West. Selon moi, c'est aux alentours de 1863 que le monde s'est légèrement modifié. Quant au gouvernement, il pense que le fait de répertorier les abominables faits qui se sont depuis produits ne peut que généraliser la terreur. Mais la presse libre n'est pas de cet avis. Les journalistes au fait de ce qui se passe vraiment (comme votre serviteur) savent qu'il n'existe qu'une seule

façon de repousser les horreurs qui surgissent des ténèbres : les baigner dans la vive lumière de la vérité.

Mais assez de sermons. Dans l'Ouest, les détectives de l'agence Pinkerton se spécialisent dans le paranormal, mais ne vous attendez pas à ce qu'ils le reconnaissent en public. En fait, la plupart d'entre eux nieront même probablement appartenir à l'agence.

Par contre, dès qu'une rumeur étrange ou occulte commence à se répandre, attendez-vous à voir des nouveaux venus excessivement curieux sonner à votre porte dans les plus brefs délais. La plupart du temps, ces "hommes en noir" se manifestent en l'espace de quelques heures. Ils ont toujours l'air sceptique et vous conseilleront de ne pas ébruiter ces étranges histoires, mais vous verrez qu'ils ne perdront pas une minute pour mener leur propre enquête.



Scène à laquelle notre artiste a assisté quelques instants avant que les agents de la Pinkerton ne confisquent son appareil photo de manière permanente.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Il semble y avoir une certaine hiérarchie au sein de l'agence. Les agents à temps plein arborent un badge et, suite à un ordre présidentiel de Lincoln remontant à 1864, shérifs et marshals locaux sont censés les assister de leur mieux. Les marshals fédéraux tombent également sous le coup de cette loi, mais leur nature indépendante est souvent source de friction avec les détectives.

LES SPÉCIALISTES

L'agence fait souvent appel aux services des célébrités locales quand elle manque de détectives à temps plein (ou pour des missions où elle s'attend à ce qu'il y ait des lourdes pertes, pour lesquelles elle préfère ne pas trop exposer ses employés). Si vous êtes plutôt du genre aventurier, vous pouvez gagner beaucoup d'argent en vous faisant engager comme "spécialiste" par la Pinkerton. Méfiez-vous toutefois, car vos employeurs vous traiteront comme des chiens, sans jamais vous donner tous les renseignements dont vous pourriez avoir besoin pour votre affaire. Et il y a de bonnes chances qu'ils ne fassent pas appel à vous plus d'une fois dans une région donnée.

Pire encore, ces spécialistes ne bénéficient pas du moindre statut légal. En général, les représentants de la loi du cru n'œuvrent de concert avec eux que si les intérêts des deux parties coïncident. Si ce n'est pas le cas, il n'est pas rare que le shérif ou le marshal saute sur cette occasion qui lui est offerte d'en faire baver à ces parvenus de la Pinkerton qui ont osé usurper son autorité par le passé.

LE CONSEIL SUPRÊME

Il y a dans chaque état un membre plus important de l'agence qui est responsable de son territoire. Mais il arrive parfois que l'on voit arriver d'autres gros bonnets de l'agence lorsque la situation est particulièrement délicate. J'ignore quel est le nom qu'ils se donnent, mais je les ai personnellement baptisés "le Conseil Suprême."

Ces types ont l'habitude de prétendre qu'ils ne détiennent pas la moindre autorité, mais dès qu'ils arrivent quelque part, ils dirigent les autres représentants de la loi du coin comme s'ils étaient des généraux de l'Armée de l'Union. Ces conseillers doivent avoir des amis à Washington,

car même un maire ou un gouverneur ne peut les dessaisir d'une enquête.

J'ai déjà vu ces étranges individus en long cache-poussière noire nettoyer des villes entières. Et j'ai même eu entre les mains des photographies d'une telle opération avant qu'elles ne me soient illégalement "confisquées" par ces bandits.

Un bon ami à moi, qui préfère conserver l'anonymat, m'a appris que le Conseil Suprême possédait dans l'Ouest un lieu secret où il règle les affaires particulièrement extraordinaires. Il s'agirait d'une salle circulaire au centre de laquelle un étrange symbole pentagonal aurait été tracé. Je ne sais à quoi cette "salle à l'étoile" peut servir, mais il est difficile de ne pas imaginer quelque sombre conspiration derrière cette histoire.

LE FANTÔME

Mais si c'est toujours Allan Pinkerton qui dirige officiellement l'agence, on prétend de plus en plus souvent que le véritable patron serait un énigmatique individu connu sous le surnom de "Fantôme." J'ai pour la première fois eu connaissance de cet étrange personnage au cours du terrible incendie qui a ravagé Lincoln (Nebraska) en 1874. J'écrivis moi-même l'article, et je révélai à l'intérieur que le Professeur Darius Hellstromme avait personnellement sauvé la ville d'une infestation de tiques de prairie grâce à l'un de ces nouveaux lance-flammes qui sont si à la mode chez les scientifiques et les aventuriers.

Mais j'ai depuis appris le fin mot de l'histoire. Un de mes amis qui officie parfois comme spécialiste pour la Pinkerton m'a enseigné qu'une espèce de reine d'insectes géants avait vécu sous les rues de Lincoln. Cette créature et ses sujets furent la cause un grand nombre de morts mystérieuses avant que mon ami et ses compagnons ne découvrent son repaire. Ils furent toutefois incapables de détruire le monstre et durent donc demander de l'aide à leurs supérieurs. Peu de temps après, le Conseil Suprême débarqua et ordonna que Lincoln soit incendiée de fond en comble afin que le grand public n'ait jamais vent de cette affaire.

Mon ami prétend également que l'un des membres du conseil était grand, dégingandé et toujours pen-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

sif. Les autres lui obéissaient au doigt et à l'œil et ne l'appelaient jamais autrement que "Fantôme." Je comprend parfaitement pourquoi cet impitoyable chef de la Pinkerton désire conserver l'anonymat. Nos citoyens entendent en effet rarement la voix de la raison lorsque c'est leur demeure que l'on incendie pour le bien de la nation.

LES RANGERS DU TEXAS

Dans l'Ouest, les Etats Confédérés s'appuient totalement sur l'armée pour faire respecter l'ordre. Les régiments éparpillés dans les divers états et territoires sont toujours hiérarchiquement supérieurs aux shérifs et autres marshals.

Parmi toutes les unités militaires, il en existe une qui règne en maître sur le sud-ouest : les rangers du Texas. Ces individus renfrognés ont servi sous leur drapeau lors des premières années de guerre avant d'être détachés pour faire office de police montée.

Dans l'Ouest, un vieux proverbe dit : "une émeute, un ranger." Il s'applique tant que les rangers n'ont pas affaire à plus forte partie que quelques hors-la-loi ou une foule désireuse de lyncher un prisonnier. Mais quand ils chassent une proie surnaturelle, les rangers, malins, se déplacent en meutes, un peu comme les loups (qui sont d'ailleurs nettement moins méchants qu'eux).

La devise officieuse des rangers est "flinguer ou recruter." En effet, il existe en ce monde quelques créatures qui peuvent être utilisées pour combattre le mal qui progresse sans cesse plus avant dans le Weird West. J'ai bien peur que tout exemple plus spécifique que je pourrais vous fournir ne porte atteinte à ma réputation jusque là irréprochable, aussi me contenterai-je de dire que certains des alliés des rangers ont déjà vu comment un cercueil était fait de l'intérieur. Les rangers adorent se servir de ces créatures la nuit comme de soldats, et lorsqu'elles se retournent contre eux (ce qui est généralement le cas), ils les renvoient bien vite dans la fosse d'où elles sont venues.

Tout comme les détectives de la Pinkerton, les rangers du Texas sont les ennemis de la vérité. Ils pensent que le fait de répandre les horribles histoires que l'on raconte dans l'Ouest ne pourrait qu'enve-

nimer la situation. Si vous êtes un jour témoin d'un événement surnaturel alors que vous traverser le Sud, n'en parlez sous aucun prétexte en présence d'un ranger. Il vaut cent fois mieux aller trouver un journaliste, et plus particulièrement l'un de ceux qui travaillent au très estimé *Tombstone Epitaph*.

LES JUGES

Les juges travaillent de la même manière dans l'Ouest que sur la Côte Est. Il y a un juge par comté et, le plus souvent, une cour de justice "supérieure" chapeaute le système au niveau de l'état et règle les problèmes d'appel et ceux qui dépassent la compétence d'un juge local.

Dans les territoires plus sauvages, ce sont les juges que l'on nomme "itinérants" qui sont chargés d'interpréter (ou, comme certains le prétendent, d'inventer) la loi. On leur confère ce surnom car ils se déplacent sans cesse en suivant un circuit bien précis qui leur fait traverser toutes les villes qui dépendent de leur juridiction.

Il n'y a pas suffisamment de juges (ni même de citoyens) pour qu'il existe des tribunaux permanents, ce qui signifie qu'il faut souvent attendre de deux à dix semaines pour être jugé "vite et équitablement." Et si le juge se fait flinguer pendant qu'il effectue son circuit, vous êtes bon pour attendre que l'état nomme son remplaçant.

LES JUGES DE POTENCE

Certains juges itinérants véhiculent une mauvaise image de la loi par leur propension à pendre tout ce qui bouge. Dans l'Ouest, ces hommes et femmes sont nommés "juges de potence."

La plupart d'entre eux sont moins méchants qu'ils ne veulent s'en donner l'air, mais il y en a qui sortent le nœud coulant pour la moindre injure proférée le dimanche. Je ne saurais trop vous conseiller de vous renseigner auprès des habitants de tout endroit où vous mettez les pieds pour la première fois. Si le juge du cru possède des intérêts dans la corderie locale, vous avez intérêt à ne pas enfreindre la plus petite loi (ou, mieux encore, à déguerpir au plus vite). Car dans ces cas-là, vous n'aurez même pas besoin de chercher les ennuis. Ils vous trouveront tous seuls.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

AMENDES ET PEINES COURANTES

CRIME	PEINE
Vol de cheval	Pendaison
Vol de bétail	Pendaison
Meurtre	Pendaison
Viol	Pendaison
Tentative de meurtre	20 ans ou plus
Cambriolage de banque	20 ans ou plus
Attaque de train	20 ans ou plus
Vol qualifié (si la victime est une veuve)	20 ans ou plus
Usurpation d'autorité	5 ans ou plus
Vol qualifié (pour une valeur de \$300 dollars ou plus, soit en liquide soit en biens autres que chevaux ou têtes de bétail)	5 ans ou plus
Menu larcin	1 semaine à 1 an
Ebriété sur la voie publique	1 nuit, \$10 d'amende
Désordre sur la voie publique	\$10 d'amende
Port d'arme prohibée	Confiscation, \$10 d'amende

LE TELEGRAPHE

Le télégraphe est vraiment une invention stupéfiante. En tant que journaliste, j'aurais du mal à m'en passer. Qui aurait pu croire que le miracle de la technologie moderne permettrait à un homme d'écrire un article à Denver et d'avoir une bonne chance qu'il parvienne jusqu'à Tombstone? Le problème consiste bien évidemment à envoyer le télégramme en question. Au Nord comme au Sud, la loi interdit d'envoyer un message de l'autre côté de la frontière. On peut tout de même parvenir à joindre son correspondant en passant par les Terres Contestées, mais il vous en coûtera le triple du prix normal si vous faites appel à cette filière illégale. Lorsque vous envoyez un télégramme, je vous conseille de demander un accusé de réception. Je vais vous expliquer pourquoi: il y a quelques années, toutes les lignes du pays se sont retrouvées infestées de gremlins. Oh, vous pouvez rire, mais je les ai vus de mes yeux, ces petits monstres. Aucun opérateur ne me croit, et même John Clam, mon rédacteur-en-chef, pense que j'ai inventé cette excuse pour me faire pardonner mes articles envoyés en retard. Le grand public a trop souvent tendance à croire que les fréquentes coupures de lignes et autres messages atteignant une destination autre que celle qui était désirée sont le fait du mauvais temps, de l'état usagé des fils, de la guerre ou même des Indiens. Mais les lecteurs du *Tombstone Epitaph* savent ce qu'il en est vraiment. Des gremlins. Je les ai vus, je vous dis. Et, pour ma part, je demande toujours un accusé de réception. Bien évidemment, c'est le journal qui paye.

GUIDE GÉOGRAPHIQUE DU WEIRD WEST

Il y a plein de jolis coins à voir dans le Weird West, mais vous pourrez tout savoir à leur sujet en lisant les autres feuilles de chou. Ce que vous avez entre les mains est un guide du Weird West et, pour ceux d'entre vous qui l'auraient oublié, je vous rappelle que weird signifie étrange et surnaturel. Voici quelques unes des meilleures histoires qui circu-

lent dans les terres frontalières. Vous pouvez croire ce que bon vous semble, mais souvenez-vous toutefois que, même si une histoire n'est pas totalement véridique, elle repose forcément sur quelque chose. Et mes nombreux voyages m'incitent à penser que la vérité est souvent plus troublante que les légendes.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LES GRANDES ETENDUES DU NORD-OUEST

WASHINGTON, OREGON, IDAHO

De prime abord, ces magnifiques paysages annoncent une région paisible et sereine. Le Mont Rainier, à la base noyée dans une brume éternelle, les épineux couverts de neige de la chaîne des Cascades et les lacs à la pureté de cristal attirent le voyageur tel le chant des sirènes.

Mais ne vous y trompez pas. Les hurlements que l'on y entend la nuit ne sont pas tous causés par le vent...

LES SASQUATCHS

Si les Indiens sont d'humeur à parler, ils vous raconteront peut-être pourquoi la cime de certains de

leurs totems s'orne d'une tête humanoïde et poilue. Ceux de l'état de Washington croient qu'une race d'humanoïdes géants et poilus réside dans les vastes forêts sauvages du Nord-Ouest. Ils donnent à ces êtres des noms divers : "sasquatchs," "frères des bois" ou encore "grands-pieds" sont ceux que j'ai le plus souvent entendu.

Les sasquatchs sont des êtres à part dans le Weird West car la plupart des tribus considèrent qu'ils ne sont pas dangereux. En fait, certaines histoires font même état de gens sauvés par eux alors qu'ils allaient se faire attaquer par des loups ou autres bestioles mal intentionnées.

Les Salish, qui vivent dans la région de Seattle, croient que les sasquatchs résident dans les énormes arbres vivants à tronc creux qui poussent sur les hauteurs de la chaîne des Cascades. Ils prétendent que ces créatures y ont fondé un village et que leur structure sociale repose sur diverses castes (chefs,



Dans ce dessin né de l'imagination de l'artiste, deux skieurs ont manqué de peu de devenir le premier plat chaud goûté par ce wendigo depuis des mois.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

guerriers, travailleurs, et ainsi de suite). Ils ne descendent dans les plaines que pour voir comment vont leurs frères indiens ou observer le mode de vie de ces nouveaux venus au visage pâle.

Un professeur de mes amis pense que ces histoires sont vraies et réfute toute hypothèse affirmant que les sasquatchs sont des êtres surnaturels. Sa théorie est qu'il s'agit tout simplement d'une tribu oubliée de nos lointains ancêtres. Ils ont sans doute des tendances territoriales très poussées à proximité de leur village caché dans les montagnes. Mais dès qu'ils s'en éloignent, ce sont des individus qui peuvent être bons ou mauvais, tout comme nous.

LES WENDIGOS

L'hiver, il fait un froid extrême dans les montagnes du Nord-Ouest. La survie y est toujours difficile, et en particulier la recherche de victuailles. Et quand la nourriture vient à manquer, les humains se comportent parfois de manière atroce (je vous parle là de cannibalisme, les amis).

Les Indiens de la région abhorrent cette pratique, et lorsqu'une personne y a recours, ils disent qu'elle est devenue un wendigo.

J'ai entendu de nombreuses légendes au sujet de cette créature mythique. Il s'agit d'un monstre énorme et poilu à la gueule énorme et aux dents inégales et acérées, doté de griffes démesurées et d'yeux blancs sans pupille. Sa fourrure peut être noire ou blanche, mais jamais brune comme celle du sasquatch.

Dans d'autres mythes, les wendigos ont des ailes. Ils se laissent alors tomber du firmament pour s'emparer des cannibales et les emportent si vite au loin que les malheureux prennent feu. Puis les wendigos laissent retomber à terre les restes calcinés afin que cela serve d'avertissement à ceux qui voudraient manger la chair de leurs frères.

Mais ça, ce ne sont que des légendes. On ne peut tout de même pas croire tout ce que l'on raconte, même dans le Weird West.

LES FILS DES LOUPS

Les pionniers et Indiens résidant dans l'est de l'état de Washington s'accordent pour dire que les nombreux loups sauvages qui rôdent dans la région sont

de dangereux prédateurs. Les gens du cru vont plus loin, mais il est des secrets qui ne se révèlent qu'en chuchotant. Leurs légendes parlent d'êtres mi-hommes, mi-loups à la fourrure d'une blancheur de lait. Ces créatures sont censées vivre dans les vallées perdues de la chaîne des Cascades et n'en sortent que pour chasser l'homme.

Les fils des loups peuvent apparemment se déplacer à deux ou quatre pattes. Des représentations peintes sur les tipis des Indiens Salish les représentent portant des écharpes, des bijoux et même des lances grossières.

À Seattle, les mères prétendent que les fils des loups enlèvent les enfants afin de les offrir en pâture à leur meute. Les Indiens ne colportent pas cette rumeur, aussi se peut-il qu'il s'agisse seulement là d'une histoire destinée à faire peur aux petites pestes.

LES HAUTES PLAINES

MONTANA, WYOMING, NEBRASKA, DAKOTA

La partie septentrionale des Grandes Plaines n'a nullement l'air dangereux. Les basses collines ne présentent pas la moindre menace et l'herbe de la prairie ondule sous la caresse du vent comme pour mieux accueillir le voyageur exténué. Rien ne pourrait être plus éloigné de la réalité. En ces plaines balayées par de nombreuses tempêtes règnent des horreurs et un chaos qu'il est impossible d'imaginer. Poursuivez votre lecture, courageux lecteur, et vous comprendrez pourquoi.

LES BADLANDS

Vous vous demandez sans doute qui pourrait vouloir se rendre en un lieu que l'on nomme littéralement "Mauvaises Terres." Seul un journaliste consciencieux comme votre serviteur avait des raisons d'y aller... et encore n'était-ce que pour que les autres n'aient pas à le faire!

Il existe de nombreux dangers dans les Badlands, mais deux d'entre eux méritent qu'on les évoque tout particulièrement.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LA MORT VENUE DU CIEL

Il y a tout d'abord ces rumeurs de "condors" géants. D'aucuns prétendent que ces prédateurs ailés hantent les vallées et canyons tortueux des Badlands. S'il faut en croire les membres de l'agence Pinkerton qui s'y sont rendus en 1875, il y a en effet des condors géants dans la région. Ces monstres ont une envergure de plus de cinq mètres et sont capables de soulever un homme adulte sans la moindre difficulté.

On suppose que les condors se laissent tomber sur leur proie, qu'ils saisissent dans leurs serres et soulèvent assez haut pour qu'elle n'ait aucune chance de survivre à la chute. Il leur suffit ensuite de passer à table. Terrifiant mais ô combien naturel.

Quand à ce qui suit, croyez-le si vous le voulez. Certains de mes amis prétendent que les condors en question ressemblent davantage à des chauve-souris et qu'ils ont deux mains et deux longues pattes arrières dégingandées qui s'achèvent par d'horribles serres ! Pour les Sioux, il s'agit des "meurtriers ailés," ou "kynian tiwicakte." Pour moi, c'est une bonne raison d'éviter les Badlands.

LE CANYON DES GRANDS VERS

Mais les condors géants ne sont pas la plus terrible menace qui plane sur la région. S'ils faut en croire certains prospecteurs qui l'ont parcourue de fond en comble, il existerait un dédale rocheux portant le nom de "Canyon des Grands Vers". Et comme vous vous en doutiez certainement, on y trouve un grand nombre de vers géants semblables aux Crotales Mojave ou à ceux de l'Utah.

Leurs rejets sont partout. Quelques trappeurs vivent de leur chasse, car leur cuir est assez résistant pour être utilisé dans la confection des rubans de chapeaux. Une peau de jeune crotale peut se négocier jusqu'à \$2 le mètre. Mais le problème, c'est bien évidemment les mères, qui n'apprécient guère que l'on dépece leurs petits.

Pire encore, les trappeurs prétendent qu'un culte local vénère ces créatures. Ces païens se teignent la peau en violet foncé afin de rendre grâce aux serpents, en l'honneur de qui ils organisent même des sacrifices humains.

Bien que je sois incapable d'imaginer comment cela serait possible, les trappeurs prétendent que



Charlie "Cutter" Waxman nous montre sa dernière prise en date.

l'image de leurs amis assassinés par le culte apparaît sur la roche du canyon. Et ceux qui ont vu ces falaises jurèrent leurs grands dieux qu'elles ressemblent à des cadavres difformes.

LES COLLINES NOIRES

Les Sioux appellent ces anciennes collines "saha paha." Il s'agit pour eux d'un lieu sacré où un brave peut venir se détendre, méditer et purifier son âme. Du moins était-ce vrai avant que l'on y découvre de l'or et des pierres fantômes. De nos jours, le brave en questions ne peut plus même s'asseoir tant sont nombreux les prospecteurs crasseux qui s'évertuent à éventrer les Collines Noires.

Selon les termes du traité de Deadwood, signé l'année dernière (voir page 156), les mineurs sont censés payer la somme de \$100 chacun pour avoir le droit de venir prospecter dans la région. Malheureusement, la plupart d'entre eux n'ont pas les moyens d'acquitter cette taxe avant d'avoir trouvé un filon, aussi entrent-ils dans les collines en toute illégalité jusqu'au jour où la chance leur sourit enfin. Les Sioux savent se montrer impitoyables envers ces contrevenants. Tout mineur qui se trouve dans l'incapacité de présenter son autorisation est traîné de

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

force jusqu'à Deadwood, sans son équipement. Ceux qui osent se rebeller encourent la colère des Indiens. Leur dépouille est fixée à un pieu en bordure du chemin menant aux Collines Noires afin de servir d'avertissement à ceux qui voudraient les imiter. Je vous parlerai à nouveau des Collines Noires lorsque j'aborderai Deadwood proprement dit (page 156).

LA TOUR DU DIABLE

Les Sioux l'appellent "mateo tepee," ou "la Tente du Grizzly," mais je trouve personnellement que "la Tour du Diable" lui va fort bien. Pour ceux qui n'ont encore jamais entendu parler de cette merveille géologique, il s'agit d'une immense colonne de pierre haute de près de trois cents mètres et dont la base fait dans les trois cent trente mètres de diamètre.

Le nom que les Indiens lui donnent provient des crevasses verticales qui ornent ses parois. Selon la légende, un énorme grizzly aurait poursuivi plusieurs Indiens jusqu'au sommet de la tour, creusant les profondes fissures à l'aide de ses puissantes griffes alors qu'il se hissait vers le sommet.

Mais n'allez pas croire tout ce que l'on raconte. Ce qui réside vraiment à la Tour du Diable est bien plus dangereux qu'un bande de grizzlis enragés. Il y a quelques années, les Sioux de la région parlaient à voix basse de l'existence des "paha wakansica," ou "diabes des montagnes." Ces choses sont censées avoir une peau dure comme la pierre et utiliser d'étranges reliques magiques qui peuvent faire fondre la chair d'un brave ou glacer le sang dans ses veines.

Il y a également quelques "grizzlis écailleux" qui vivent dans la région. Au moins l'un des chamans des Sioux pensait que ces créatures étaient des esprits naturels amicaux venus sauver les Indiens des wakansicas. Et il y a sans doute cru jusqu'au moment où ces monstres l'ont démembré vif.

On dit que le chef de guerre connu sous le seul nom de Kang a vaincu les wakansicas voici quelques années. Sans doute parvint-il à convaincre les Sioux, car ces derniers l'ont autorisé à bâtir une ligne de chemin de fer jusqu'à Deadwood. Et pourtant, j'ai depuis entendu dire dans la région que les diabes des montagnes étaient revenus.

Pour mémoire, les Apaches transmettent eux aussi des histoires de diabes des montagnes qu'ils nomment "gan." Ces créatures seraient-elles liées à

celles de la Tour du Diable par une connexion étrange qui reste encore obscure ? Si je découvre un jour la vérité, les lecteurs du *Tombstone Epitaph* seront en tout cas les premiers à le savoir.

YELLOWSTONE

J'avais la chance d'être là quand, en 1872, Yellowstone fut décrété parc national par le Président Grant. Mais alors que la plupart des journalistes étaient venus frayer avec les politiciens et échanger les derniers ragots avec eux, la raison de ma présence était nettement plus importante. Voyez-vous, d'aucuns prétendent que les geysers de vapeur et les étranges brumes de ce lieu hors du commun cachent en fait une terrible puissance maléfique.

Mais commençons tout d'abord par un bref historique. Pour ceux d'entre vous qui n'en ont encore jamais entendu parler, Yellowstone regroupe à l'intérieur de son périmètre plusieurs merveilles géologiques. La Falaise Noire est un mur d'obsidienne haut de plus de trente mètres et la région est parsemée de sources chaudes qui génèrent en permanence une brume blanchâtre. Mais tout cela n'est encore rien à côté des geysers.

Ces phénomènes naturels projettent une eau bouillante en direction du firmament. Le plus violent d'entre eux se nomme Excelsior et atteint presque la barre des soixante mètres. J'ai vu un jour un reporter de New York se pencher au-dessus de l'Excelsior juste avant qu'il ne crache, et quant à savoir ce qui est arrivé à ce pied-tendre... disons qu'on ne survit pas longtemps sans le moindre lambeau de chair sur le crâne.

Les Indiens disent qu'esprits et démons résident dans le parc. Si je les comprends bien, les tribus locales prétendent que ces entités proviennent des geysers. Il ne s'est pas produit le moindre incident au cours de la cérémonie de 1872, mais j'ai appris qu'il y avait depuis eu de nombreuses disparitions de visiteurs. Je voulais m'y rendre afin de mener ma petite enquête, mais il paraît qu'un groupe de chamans rebelles s'est installé au cœur des brumes et empêche les Blancs d'y entrer. Même le commandant de cavalerie de Fort Buford a accepté de faire des concessions devant les protestations, certes pacifiques, des chamans. Ce qui ne fait que renforcer ma curiosité, les amis.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1874 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



Vous qui voyagez vers l'Ouest, souvenez-vous que la guerre continue de faire rage chez nous, et qu'il arrive parfois qu'elle suive certaines personnes à la trace.

LES TERRES CONTESTEES

KANSAS, OKLAHOMA, COLORADO, UTAH

Il n'existe pas de région plus dangereuse au monde. C'est du moins l'opinion que j'ai des Terres Contestées. Là-bas, gens du Nord et du Sud sont voisins. Presque tous sont armés, et la moindre étincelle met le feu aux poudres. Et dans cette région, la terre elle-même est semblable à la paix qui y règne : discontinuée et faite de hauts et de bas. Au fur et à mesure que l'on avance vers l'ouest, les plaines du Kansas s'élèvent pour donner naissance aux collines onduleuses du Colorado puis aux Montagnes Rocheuses et aux hauteurs inégales de l'Utah.

LE KANSAS, ÉTAT SANGLANT

Cela fait plus de vingt ans que la guérilla fait rage au Kansas. En 1854, le Président Franklin Pierce a signé le Kansas-Nebraska Act, qui ouvrait la région à la colonisation. Selon les termes de cet accord, les nouveaux habitants devaient avoir le droit de voter afin de décider s'ils entreraient dans l'Union en tant qu'état favorable ou non à l'esclavage.

Il n'a pas fallu longtemps aux groupuscules pro-esclavage du Missouri pour s'infiltrer au Kansas. Ces hommes, que les pionniers appellent "gredins de la frontière," ont tout fait pour que le Kansas rejoigne le Sud. Une guerre sans merci les a alors opposés aux Jayhawkers, les abolitionnistes du cru. Mais malgré tous les efforts des "gredins," le Kansas est entré dans l'Union en janvier 1861. Quelques mois plus tard, les Rebelles attaquèrent Fort Sumter, déclenchant du même coup la Guerre de Sécession.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Aucune bataille d'importance ne s'est jamais déroulée au Kansas, mais nombre d'états voisins n'ont pas digéré les anciens différends, et la guerre permet d'invoquer toutes les excuses que l'on veut pour reprendre les hostilités. Les affrontements de type guérilla sont particulièrement fréquents le long de la frontière qui sépare le Kansas du Missouri.

LES MARAUDEURS DE QUANTRILL

Le plus célèbre de ces rebelles était peut-être Bill Quantrill. En 1863, ses hommes et lui ont incendié la ville de Lawrence, au Kansas, tuant par là-même plus de cent cinquante hommes, femmes et enfants. La même année, il a ensuite défait une petite unité de cavalerie de l'Union et mis à mort dix-sept civils. Heureusement, les hommes en bleu ont réussi à le rattraper dans le Kentucky et à l'envoyer six pieds sous terre.

Mais la génération suivante a depuis repris le flambeau de la guérilla. Des garçons dont la jeunesse a été baignée d'histoires de Bill Quantrill et de Pottawatomie Creek parcourent à cheval les plaines du Kansas, à la recherche du moindre combat. Pour nombre d'entre eux, la guerre, qu'ils connaissent depuis qu'ils sont nés, fait partie de la vie de tous les jours, comme la maladie et le mauvais temps.

Si vous pouvez éviter de rencontrer ces individus, n'hésitez pas. Chaque groupe possède ses propres motivations, mais tous ces jeunes sont des chiens fous sans la moindre once de bonté capables de vous abattre sans la moindre provocation. Et si vous avez la malchance de tuer un membre de l'un de ces groupes (ou de l'insulter, de le gêner ou même de lui cacher le soleil), changez vite de nom et d'état. Pour eux, la vendetta est un mode de vie et ils sont prêts à tout pour venger les leurs.

Maintenant que Quantrill est mort, le pire maraudeur restant est sans doute un autre de ses compatriotes. Jesse James.

LE GANG DES FRÈRES JAMES

Les membres de ce gang sont originaires du Missouri mais fréquentent les banques, trains et caravanes du Kansas. Jesse et Frank James sont des bandits notoires, au même titre que leurs com-



Jesse James et sa carte de visite.

plices James, Cole et Jim Younger. Je sais que certains d'entre vous se seront sans doute laissé influencer par le récit que les romans à quatre sous font de leurs "audacieux" exploits, mais vous pouvez m'en croire, ces tristes individus ne sont guère plus que des bandits assoiffés de sang.

Leurs ennuis ont commencé lorsque Frank a rejoint les maraudeurs de "Bloody Bill" Quantrill au début de la guerre, bientôt imité par Jesse. Les vauriens qui constituaient cette bande n'avaient qu'une chose en commun : une haine sans nom pour tout ce qui se trouvait au nord de la ligne Mason-Dixon. Et Jesse plus que tous les autres. Il avait presque été tabassé à mort par les Yankees et voulait se venger d'eux. Il obtint sa chance en 1864, lorsque Quantrill attaqua Centralia, au Kansas. Le gang pilla et incendia la ville puis massacra plus de soixante-quinze prisonniers désarmés.

La bande se dispersa après que Quantrill se soit fait tuer en 1865. Trop feignants pour se salir les mains au travail, Frank et Jesse se tournèrent vers le crime. Leurs cibles privilégiées sont les banques situées dans les Terres Contestées qui penchent davantage vers le Nord que vers le Sud. On prétend aussi qu'ils auraient attaqué quelques diligences, mais ils se sont depuis

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

peu découvert une nouvelle passion: les trains (et plus particulièrement ceux de l'Union Blue).

Après l'une de ses attaques de train, ce vantard de Jesse James est même allé jusqu'à donner au machiniste un tract expliquant que, comme le directeur de la compagnie, Joshua Chamberlain, était un général nordiste, le gang considérait ce train comme une cible "militaire." Je suis bien incapable d'expliquer pourquoi James a ressenti le besoin de justifier son acte de la sorte. Mais ce qui est sûr, c'est qu'il n'éprouve pas le moindre remords à voler et à tuer tous les gens qui croisent sa route.

LA GUERRE JAMES-PINKERTON

Suite à ces assauts répétés, l'Union Blue et une association de banquiers et de victimes des James ont contacté l'agence Pinkerton afin que cette dernière règle leur compte aux bandits. Malheureusement, un employé minable de cette agence habituellement si excellente a cru avoir coincé les James dans la maison de leur mère. Voyant qu'ils ne sortaient pas, cet agent trop zélé a rasé le bâtiment à l'aide d'un engin explosif. La mère des bandits a perdu un bras dans l'explosion, et leur jeune demi-frère y a laissé la vie.

Depuis cette bavure, l'opinion publique est partagée dans les Terres Contestées entre ceux qui pensent que le gang James est constitué de troupes régulières du Sud et les autres, qui prétendent qu'il s'agit de tueurs sanguinaires. Ces meurtriers sont même considérés comme des héros de l'autre côté du Missouri, et je ne doute pas que le nombre de leurs victimes innocentes va encore beaucoup monter avant que le gang ne soit enfin jugé et que les fans des James ne comprennent quelle est la véritable nature de ces derniers.

DENVER

Comme dit le proverbe, "Toutes les lignes de chemin de fer en direction de l'ouest mènent à Denver." La ville reine du désert est nichée dans une vallée de collines au cœur des premiers contreforts des Rocheuses. C'est la plus grande localité qui existe entre Dodge City et la Cité des Anges Perdus d'est en ouest, et entre Seattle et le Texas du nord au sud, ce qui en fait un véritable point névralgique pour les réseaux ferrés.

Je conseille à ceux d'entre qui n'auraient pas l'intention d'aller jusqu'à Tombstone pour prendre la Piste Fantôme menant au Grand Labyrinthe de se rabattre sur Denver, car il est quasiment impossible d'aller plus à l'ouest par voie de chemin de fer. Mais n'effectuez surtout pas ce trajet en hiver. Le col qui traverse les Rocheuses est souvent enneigé, même en plein été. Essayez de le franchir à Noël, et vous serez transformé en statue de glace avant même le Jour de l'An.

Le Colorado est devenu un état à part entière cette année, et Denver en est la capitale, ce qui explique l'immense fierté des habitants de la ville. Bien évidemment, le Nord comme le Sud proclament à tout va que le Colorado fait partie de leur camp, mais les champs de bataille sont tellement loin d'ici que les gens du cru s'en moquent (il y a bien entendu des exceptions).

Le meilleur moyen de quitter Denver en direction de l'est ou de l'ouest consiste à emprunter les trains de la Denver Pacific. Ils effectuent la jonction avec les lignes de trois compagnies importantes dans les Terres Contestées et l'on peut donc les rejoindre depuis la Côte Est. Ils s'enfoncent également assez loin dans l'Ouest, et bien que les horaires ne soient pas garantis, les propriétaires ont jusque-là réussi à ne pas se retrouver impliqués dans la Grande Guerre du Rail en refusant de se mêler à la course.

C'est à Denver qu'est édité *The Rocky Mountain News*, l'un des meilleurs journaux de l'Ouest, encore que le fait que son propriétaire, William Byers, refuse d'accorder la moindre crédibilité au surnaturel, ne lui permette pas de se poser en rival du Tombstone Epitaph, qui reste le seul à vous parler de ces histoires que les autres refusent d'imprimer.

LE REVENANT

Certaines rumeurs font état d'un grand cow-boy tout de noir vêtu et monté sur un cheval blanc. Les journaux lui ont donné le surnom de "Revenant." Le Revenant a pour habitude d'entrer dans toutes les villes près desquelles il passe et de se mettre en quête de l'un des représentants locaux de la loi. Personne ne sait s'il connaît sa cible avant d'arriver ou s'il jette juste son dévolu sur le premier porteur d'étoile qu'il croise.

Le Revenant tapote alors son six-coups, défiant ainsi

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

le représentant de la loi sans prononcer le moindre mot. En une fraction de seconde, l'homme à l'étoile est mort et le Revenant repart sur son cheval.

Il est déjà passé par Lawrence, Abilene, Wichita et Dodge City. S'il continue sur sa route, Denver devrait être la prochaine ville sur sa liste.

S'il vous arrivait de croiser ce semeur de mort, notez bien tous les détails de cette rencontre et envoyez-les à vos fidèles amis du *Tombstone Epitaph*. Cet assassin doit être arrêté et nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour venir en aide aux forces de la loi.

SALT LAKE CITY, UTAH

Salt Lake City fut fondée en 1847 par Brigham Young et ses mormons. Il n'est pas aisé de bâtir une ville au beau milieu du désert, mais ces courageux pionniers ne se sont pas laissé abattre et ont finalement réussi à parvenir à leurs fins.

Les mormons (ou saints des derniers jours) sont des croyants qui pensent que Jésus est venu en Amérique peu après sa résurrection. A part cela, leurs croyances sont à peu près similaires à celles des autres chrétiens, si l'on excepte le fait qu'ils sont polygames.

L'univers des mormons a changé du tout au tout en 1870, date à laquelle le Professeur Hellstromme est arrivé au Grand Lac Salé. Darius Hellstromme est un inventeur et industriel européen, et, plus que toutes celles des autres scientifiques de l'Ouest, ses expériences sur les véhicules marchant à l'énergie de roche fantôme ont modifié le cours de l'histoire. Hellstromme a rallié les mormons à sa cause en créant un chariot sans chevaux leur permettant de distancer les crotales des sables qui vivent sur le Lac Salé. Bizarrement, ces vers géants ne s'étaient pas manifestés avant 1863, mais ils ont par la suite tué de nombreux pionniers. Les chariots d'Hellstromme



Un chariot à vapeur d'Hellstromme traversant le Grand Lac Salé en direction de la Cité de la Nuit Perpétuelle (vu par le crotale qui le poursuit).

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10c

permettent donc aux mormons de traverser le lac à grande vitesse et de ne plus craindre cette terrible menace.

Le professeur vit juste en dehors de la ville, au sud, entre les dernières habitations et la chaîne des Wasatch, riche en minerais. Son manoir est défendu par des fils de fer barbelés, des mercenaires et des chiens de garde. Il paraît pour le moins étrange qu'un homme qui est censé être le bienfaiteur de Salt Lake City doive être protégé à ce point. Hellstromme a pris grand soin de se forger une armée de fidèles en ville. Les aînés des mormons ont conscience du rôle que le professeur a joué dans leur survie, et la plupart d'entre eux sont convaincus qu'ils auraient été massacrés jusqu'au dernier sans les inventions d'Hellstromme. J'éprouve pour ma part certains doutes à ce sujet, car la force de conviction des mormons les rend difficile à annihiler, mais les dirigeants actuels semblent convaincus qu'Hellstromme ne veut que le bien de leur communauté.

LA CITÉ DE LA NUIT PERPÉTUELLE

Quoi que l'on puisse penser du "savant fou de Salt Lake City," les mormons sont devenus grâce à lui la communauté la plus avancée qui soit sur le plan technologique. Les mots manquent pour décrire leur cité. Des milliers de lignes à haute tension et de tuyaux véhiculant le gaz de ville traversent la jungle urbaine en tous sens et apportent lumière, chaleur et électricité à ceux qui peuvent se le permettre.

Mais la mécanisation de Salt Lake City n'est pas sans contrepartie, et cette ville autrefois propre est désormais recouverte d'un perpétuel nuage de fumée crasseuse. Elle attire également les prospecteurs en manque de veine qui viennent chercher un travail dans les usines de Salt Lake City dans l'espoir de gagner suffisamment d'argent pour pouvoir reprendre leur quête d'or dans les collines. Mais en réalité, la grande majorité de ces pauvres diables ne repart jamais. Le coût de la vie est extrêmement élevé à Salt Lake City, et les ouvriers sont souvent pris dans un engrenage de dépendance duquel ils ne peuvent jamais sortir.

Les mormons se sont quant à eux bien adaptés au changement. Ceux qui ne se joignent pas au trou-

peau ne sont pas rejetés, mais ils ne peuvent pas non plus bénéficier de ces étroites relations qui rendent la vie supportable dans la "Ville de la Nuit Perpétuelle."

LES DANITES

Nombre d'habitants pensent toutefois que l'influence d'Hellstromme se manifeste déjà bien assez, et quelques-uns d'entre eux sont même en train de fomenter une révolte contre lui. Ce cercle secret comprend quelques non-mormons, mais tout le monde s'accorde pour dire que les légendaires Danites (tous mormons) sont à la tête du mouvement.

Vous avez peut-être déjà entendu parler des Danites. Certains prétendent qu'ils faisaient régner l'ordre à l'époque de Brigham Young et qu'ils châtaient sans la moindre pitié quiconque se mettait en travers du chemin des mormons. En fait, il s'agissait d'hommes et de femmes d'une grande volonté qui protégeaient leur congrégation des nombreux dangers de l'Ouest.

Les Danites ont toujours formé une société secrète, et cela est d'autant plus vrai aujourd'hui, car ceux qui osent s'élever contre l'industrialisation toujours plus grande de Salt Lake City finissent bien souvent à six pieds sous terre (j'ai ainsi entendu parler de pauvres diables enfoncés dans des tuyaux larges de quinze centimètres ou grillés vifs dans les générateurs électriques de la ville).

Je ne cherche à accuser personne, mais les contacts que j'ai chez les Danites prétendent qu'il s'agit là de l'œuvre d'Hellstromme et de son étrange armée de "soldats mécaniques." Cette rumeur me paraît tout aussi invraisemblable qu'à vous, chers lecteurs, mais mon métier me force à vous communiquer les faits dont j'ai connaissance.

L'INDUSTRIE

Les habitants de Salt Lake City n'ont pas loin à aller pour obtenir les grandes quantités de minéral dont ils ont besoin. De gigantesques tapis roulants longs de plusieurs kilomètres relient la chaîne des Wasatch à la ville, et des centaines d'hommes et de femmes travaillent aux immenses "zones de tri," où ils doivent séparer le cuivre, le charbon et le fer de la roche sans valeur. Or, argent et roche

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢


fantôme ne sont pas transportés par le biais des tapis roulants. Ces minerais précieux font directement l'objet de la compagnie de prospection privée d'Hellstromme.

La récolte du sel est une autre industrie en plein développement. L'eau salée que l'on trouve par endroits sur le lac est constituée aux deux tiers de sel de table. Des barges à fond plat récoltent ce dernier à l'aide de filets spécialement conçus par Hellstromme. Heureusement, les crotales des sables ne semblent pas pouvoir survivre dans les eaux du Lac Salé.

LES CHASSEURS DE CROTALES

La dernière industrie qu'il me faut mentionner emploie bien moins de monde que celles de l'extraction du minerai ou de la récolte du sel, mais elle est si stupéfiante que je ne puis la passer sous silence. Comme le gibier est rare dans la région, les chasseurs capables d'approvisionner la ville en viande sont très demandés, et certains d'entre eux sont assez téméraires pour s'attaquer au gibier le plus dangereux qui soit : les crotales des sables. Les plus efficaces d'entre eux se déplacent en planeur qui leur permettent de voler au-dessus du désert. Ils attaquent alors leurs proies à la grenade ou à la dynamite, dans l'espoir de pouvoir l'abattre sans avoir à se poser. C'est un métier extrêmement dangereux, et j'ai déjà vu certains de ces casse-cou s'écraser à proximité d'un crotale qu'ils avaient abattu. Un autre a eu le malheur de tomber sur une grenade qui a explosé aussitôt dégoûtée, et le résultat a été aussi tragique que spectaculaire.

LE GRAND LABYRINTHE

 Les paysages torturés qui composent le Grand Labyrinthe forment un panorama magnifique. Depuis certains points de vue, il est possible d'apercevoir des milliers de localités différentes. Certaines se dressent au sommet de ces genres d'îles constituées au sommet des abruptes falaises tandis que d'autres suivent le tracé des débris qui jonchent le fond du canyon. Partout, des mineurs se laissent pendre depuis le sommet des îles et creusent les parois dans l'espoir

de trouver un filon d'or, d'argent ou de roche fantôme, tandis que, loin en dessous d'eux passent et repassent les barges de transport de minerai, souvent gardées par un contremaître du Nord ou du Sud. Dans les zones d'ombre, il est parfois possible d'apercevoir des pirates ou des maraudeurs. En plus de nos cupides concitoyens, la région attire les sampans bariolés des seigneurs de la guerre chinois et les flotilles lourdement armées de l'Armada Mexicaine.

Perchée au sommet de l'une des plus hautes îles, Lost Angels, la Cité des Anges Perdus, semble les contempler de haut comme s'ils n'avaient pas davantage d'importance que des fourmis. Le Grand Labyrinthe est véritablement un endroit à couper le souffle. Assurez-vous toutefois de bien le retrouver (votre souffle).

LA CALIFORNIE, TERRE CONTESTÉE

La Californie n'est pas déchirée que par le contre-coup du Grand Tremblement. Comme cela se produit dans les Terres Contestées du cœur du pays, les Californiens mangent à tous les râteliers. Les marchands s'arrangent pour approvisionner en or les deux factions du conflit (mais il s'en vantent rarement en public de peur de représailles).

Le Nord et le Sud ont tous deux une flotte dans le Pacifique, et leurs ports d'attache sont bien souvent des rades naturelles et des forteresses éparpillées dans le Labyrinthe. Elles s'affrontent souvent, bien qu'aucun des deux camps ne semble vouloir prendre le risque de rechercher un affrontement décisif.

L'Union est présente en force dans la plus grande ville de la région, Lost Angels. Pour leur part, les Confédérés occupent la quasi-totalité des villages qui entourent la Cité des Anges Perdus.

Le Nord détient nettement l'avantage, mais pas au point de pouvoir chasser les forces du Sud, d'autant que Santa Anna et la Légion Étrangère française observent avec concupiscence ce territoire faiblement défendu.

LA CITÉ DES ANGES PERDUS

À la suite du Grand Tremblement de 1868, les survivants se sont repliés autant qu'ils le pouvaient dans l'intérieur des terres. Ce fut un périple ho-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

mérique. En plus du manque de nourriture et d'eau potable, ils durent traverser à la nage des eaux infestées de requins et escalader sans équipement les falaises des canyons.

Celui de ces groupes qui connut la plus grande réussite était dirigé par un prêcheur du nom d'Ezekiah Grimme, qui parvint, on ne sait trop comment, à prodiguer l'eau et la nourriture dont avaient besoin tous les fidèles qui l'avaient suivi. Lorsqu'ils arrivèrent au cœur du Labyrinthe, Grimme découvrit une source d'eau potable et déclara qu'ils avaient trouvé là le site rêvé pour ses "anges perdus."

D'autres réfugiés finirent par rejoindre le campement de Grimme. La ville grandit lentement mais sûrement jusqu'à ce que l'on découvre de l'or, puis de la roche fantôme, dans la région. Quand la double ruée a véritablement été lancée, le sanctuaire de Grimme est devenu le point de passage obligé pour quiconque désirait se rendre au Labyrinthe (ou le quitter) en bateau. En 1870, la Cité des Anges Perdus totalisait plus de vingt mille habitants.

LA FAMINE

Le principal problème auquel Lost Angels doit faire face a toujours été le manque de nourriture. Les terres intérieures de la Californie sont sèches et la végétation y est rare, ce qui entraîne un sérieux manque de gibier.

Les villages situés les plus à l'extérieur sont enfin parvenus à faire pousser des récoltes décentes, mais j'ai entendu dire qu'un terrible fléau en a déjà ravagé la majeure partie cette année. Quelques marchands commencent à amener de la viande sur pied de l'est, mais les bêtes souffrent souvent de la fièvre du Texas. A Lost Angels, on paye très cher la viande fraîche et tout autre genre de denrées qui fait cruellement défaut.

Emportez avec vous autant de nourriture que vous le pouvez, et rationnez-vous aussi longtemps que possible. A moins que vous n'attrapiez vous-même de quoi manger, vous pouvez vous attendre à payer au moins le double du prix normal dans la Cité des Anges Perdus. Je me suis laissé dire que le rat était très goûteux si l'on savait le faire cuire. Pour ma part, je préfère m'en passer.

L'EGLISE DE LOST ANGELS

Grimme a désormais un âge vénérable, mais il se trouve toujours à la tête de sa congrégation. Les sermons du révérend sont toujours extrêmement virulents, mais la majorité des gens reconnaissent en lui le porte-parole de la ville. Même le maire s'en va quérir son avis avant d'annoncer au public affamé une décision d'importance.

La plupart des habitants sont membres de l'Eglise, ou du moins se rendent-ils aux messes même s'ils ne croient pas. La raison en est simple : chaque messe dominicale est suivie d'un repas payé par l'Eglise. Grimme peut parfois se montrer un peu trop zélé. Prophète à ses heures, il ne cesse d'annoncer à ses disciples que la venue du chemin de fer s'accompagnera de l'arrivée du Malin. Selon moi, il a peur qu'une source de nourriture fiable nuise à son incroyable influence.

LES PIRATES DU LABYRINTHE

Il existe cinq types de pirates différents dans la région : les Chinois, les Mexicains, les maraudeurs du Nord ou du Sud, et les indépendants. Chacune de ces catégories possède ses navires spécifiques et son style inimitable qui lui permettent de voler les mineurs (pas forcément innocents) du Labyrinthe qui se tuent à la tâche. Mais ces bandits des mers n'aiment rien tant que de s'affronter les uns les autres.

LES SEIGNEURS DE LA GUERRE CHINOIS

Les seigneurs de la guerre chinois qui résident dans la région ont fait ériger leurs forteresses au sommet de petites mais hautes îles situées au cœur du Labyrinthe. Leur succès découle directement de la manière dont les Chinois étaient maltraités par les Blancs avant le Grand Tremblement.

Quand plusieurs seigneurs de la guerre venus de Chine s'établirent en Californie, ils étaient accompagnés de dizaines soldats. Et les Chinois déjà installés dans la région, fatigués de l'oppression quotidienne dont ils faisaient l'objet, rejoignirent par centaines leurs bannières colorées.

La plupart de ces seigneurs ont tellement de fidèles qu'ils ne peuvent espérer les loger dans leur forteresse. Et si vous deviez un jour apercevoir l'une de ces îles (de très loin, je l'espère pour vous), vous ne pourriez manquer de distinguer les dizaines de

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢



Navire pirate (probablement payé par l'Armada Mexicaine) intercepté par un cuirassé de l'Union alors qu'il tentait de s'enfuir vers l'océan.

sampans qui font eau en permanence et restent cachés dans l'ombre du pic où vivent les Chinois les plus fortunés.

De tous les seigneurs de la guerre, l'énigmatique Kang est de loin le plus puissant. Ses guerriers utilisent une méthode de combat pour le moins étrange qui leur assure, selon d'autres, de toujours sortir vainqueurs des affrontements dans lesquels ils se retrouvent. Ils se servent bien évidemment d'armes à feu mais préfèrent le plus souvent tuer leurs adversaires à l'aide de leur épée ou même de leurs dents ! Je sais que cela peut sembler incroyable, mais je tiens ce récit de plusieurs sources différentes (dont certaines en portaient encore les marques prouvant ce qu'elles avançaient).

Les navires de Kang écument l'intérieur du Labyrinthe, à la recherche des campements de prospecteurs. Lorsqu'ils en trouvent un, ils envoient leurs espions déterminer si les mineurs ont trouvé

un filon. Si tel est le cas, les guerriers de Kang interviennent et expliquent aux prospecteurs que la terre sur laquelle ils se trouvent appartient à Kang. Ceux qui osent prétendre qu'il s'agit là d'un mensonge sont aussitôt jetés en pâture aux requins.

LES MARAUDEURS DU NORD ET DU SUD

La marine des deux protagonistes est sous-équipée et ses effectifs sont trop réduits. Les deux camps tentent donc de remédier à ces handicaps en mettant sur pied de petites bandes de maraudeurs, et le résultat est similaire à celui que l'on voit sur terre dans l'Est : les forces de l'Union sont plus nombreuses, mais celles des Confédérés peuvent s'appuyer sur une plus grande expérience et de meilleurs navires.

L'armée du Nord considère que ses maraudeurs sont des soldats à part entière. Ils utilisent de petits bateaux à vapeur sans canons, et ces marins, qui sont

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

tous volontaires, doivent donc se battre à l'aide de fusils et de pistolets, et surtout faire appel à leur intelligence. La plupart d'entre eux ont également quelques bâtons de dynamite à portée de main, au cas où... Ces soldats ont recours à la furtivité afin de remédier à leur faible puissance de feu. Leur tactique de prédilection consiste à aborder les barges de transport de minerai confédérées de nuit et en silence, puis de prendre l'équipage en otage jusqu'à ce que la cargaison ait changé de navire. S'ils ont la possibilité de déposer l'équipage ennemi à terre, ils dynamitent la barge une fois le transbordement effectué. Les maraudeurs confédérés ne sont pas aussi honorables que leurs "collègues" nordistes. Le peu d'hommes qu'ils avaient à leur disposition a incité les Rebelles à accorder des lettres de créances aux pirates notoires, à qui ils ont ensuite confié des navires cuirassés et lourdement armés grâce auxquels ils pourraient faire des ravages. Ces pirates assoiffés de sang semblent bien plus intéressés par la violence gratuite que par l'appât du gain.

Ah, au fait, l'Amiral Allen Birmingham, qui commande les forces sudistes dans la région, est l'un des hommes les plus honorables qui soient. Il est sorti du rang et a obtenu son grade actuel au mérite. Il déteste les maraudeurs qu'il a sous ses ordres et les empêche autant que faire se peut de s'attaquer à des objectifs civils.

L'ARMADA MEXICAINE

L'Armada Mexicaine est constituée de deux types de bâtiments fort différents : les clippers rapides qui patrouillent les côtes et les cuirassés qui croisent au cœur du Labyrinthe.

Sur l'océan, les voies commerciales sont menacées par des pirates soi-disant indépendant mandatés par la France. Ils sont dirigés par le "Capitán Sangre," ce qui se traduit par "Capitaine Sang." On peut donc penser qu'il ne s'agit pas là de son vrai nom.

La stratégie française visant à conquérir la Californie consiste en partie à attaquer les cargaisons de minerai à destination de la Côte Est. Sangre était un pirate tristement célèbre de la Côte Barbare à qui l'on a proposé de prendre la tête des opérations. Il s'est fait une joie d'accepter et a vite mis sur pied une flotte de rapides clippers dont l'équi-

page, indiscipliné et sans pitié, se compose d'Espagnols, de Français expatriés et de mercenaires sans foi ni loi.

Les navires à voile ne peuvent se déplacer dans le Labyrinthe. Le vent ne souffle pas dans tous les détroits, et quand il le fait, c'est parfois avec une force telle qu'il pourrait projeter une galère contre la falaise en une poignée de secondes. Sous les ordres de Maximilien, les Mexicains ont donc bâti une flotte de cuirassés qui profitent des tout derniers progrès de la technologie : canons lourds, lance-flammes, grappins et tout autre gadget que les scientifiques européens peuvent concevoir.

L'équipage de ces navires est à cent pour cent mexicain. Ils sont diamétralement à l'opposé de leurs "alliés" qui attaquent les voies commerciales. Alors que les pirates espagnols sont chaotiques et réticents, les équipages mexicains sont particulièrement disciplinés et impitoyables, bien que manquant singulièrement d'imagination.

L'armada représente la plus grande terreur de la région. Les rares navires du Nord ou du Sud ne sont pas de taille à lutter contre cette flotille, que se soit au cœur du Labyrinthe ou le long des côtes. Nettement moins bien armés que leurs adversaires, les Américains ont remporté leurs rares victoires par la ruse. Et j'ai même entendu dire qu'il arrivait que le Nord et le Sud, pourtant ennemis mortels, en viennent parfois à s'allier contre leurs adversaires communs.

LA CROISADE DE SANTA ANNA

La plupart d'entre vous se souviennent sans doute de l'auto-proclamé "Napoléon de l'Ouest," le Général Antonio Lopez de Santa Anna, ex-président et généralissime du Mexique. Lorsque le Texas a fait sécession en 1836, Santa Anna a été envoyé pour mater la rébellion. Il a bien vite perdu le peu de sympathie que certains pays pouvaient avoir pour sa cause quand il a décidé de ne pas faire le moindre prisonnier à Alamo et à Goliad.

Les Texans l'ont finalement battu à San Jacinto et, fidèles à leur style très personnel, ont gardé avec eux la jambe que le général a perdu au cours du combat.

Les ennuis que Santa Anna a avec les Américains se poursuivirent par l'entremise du Président Polk.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

dont le concept de "destinée manifeste" s'exprima par l'annexion du Texas en 1846. Pour le Mexique, le Texas était encore une province en rébellion, et l'armée de Santa Anna repartit en direction du nord pour le reprendre.

Afin de stopper les Mexicains, Polk mit sur pied une armée de bric et de broc sous les ordres du Général Zachary Taylor ("des Histoires et des Plumes"), et la guerre repartit de plus belle. Bien que leur armée ait été plus importante et plus belle à voir, les Mexicains furent battus par les Yankees à Palo Alto, Resaca de la Palma, Monterrey et Buena Vista. Et alors que les Mexicains combattaient les Américains au nord, le Général Winfield Scott arriva par bateau à Vera Cruz et prit Mexico City.

L'INVASION FRANÇAISE

Après la guerre, Santa Anna partit pour un exil qu'il s'était lui-même imposé. Il ne refit surface dans le

monde politique très agité du Mexique qu'après l'invasion française, en 1863. Les Français installèrent l'Empereur Maximilien sur le trône et, dans un geste de "bonne volonté" qui stupéfia le monde entier, offrirent le contrôle du reste de l'armée à Santa Anna. Ce dernier accepta aussitôt, sans faire montre de la moindre once de fierté. On prétend que Maximilien aurait promis à Santa Anna de lui mettre sur pied une armée capable de reprendre le Texas, à la condition qu'il soit auparavant parvenu à s'emparer du Labyrinthe californien, dont la roche fantôme excite bien des convoitises.

Santa Anna a à sa disposition beaucoup moins de soldats qu'auparavant, aussi sa tactique est-elle fondée sur la terreur, car il espère ainsi faire sortir les Californiens de leurs villes-champignons. Nombreux sont ceux qui ont aperçu les régiments bigarés de Santa Anna parcourant les terres arides de Californie, mais d'aucuns prétendent qu'il existe



THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

également une seconde armée, qui ne se déplace que de nuit. Il s'agirait de l'Ejército de los Muertos, l'Armée des Morts."

Les rumeurs persistantes soutiennent que ce bataillon serait presque exclusivement constitué de morts-vivants (à l'exception notable des officiers, du moins s'il faut en croire cette histoire). Je vous conseille de ne jamais prendre de tels récits à la légère, mes amis (j'ai déjà moi-même vu des choses semblables), mais je dois reconnaître qu'une armée entière de morts-vivants me paraît tout de même un peu dure à avaler.

Toutefois, si vous deviez jamais entendre l'approche de pas raclant le sol accompagnés de grognements et de la plainte des clairons mexicains, je ne saurais trop vous conseiller de déguerpir au plus vite.

LE GRAND BASSIN SUD DE LA CALIFORNIE, NEVADA

Le Grand Bassin est formé par le Nevada et le sud de la Californie. Cette terre aride est presque un grand désert, mais il est possible d'y trouver quelques laes et cours d'eau lorsque l'on sait où chercher. Le nombre de communauté qui y subsistent est toutefois très limité, aussi avez-vous intérêt à ne pas vous y aventurer sans une bonne carte et suffisamment de provisions pour plusieurs semaines.

LA VALLÉE DE LA MORT

C'est là l'un des coins les plus chauds du monde, voire même le plus chaud. Quelques prospecteurs locaux qui parviennent, on ne sait trop comment, à survivre dans la région, la surnomment "L'Enfer sur Terre". J'y suis allé une fois, pour couvrir l'histoire que je vais vous conter, et je dois bien admettre que ses paysages désolés sont splendides. Les montagnes d'origine volcanique, et plus particulièrement la chaîne des Funéraires, sont totalement nues et colorées de rouges et de jaunes brillants où poussent quelques rares buissons rabougris et autres cactus solitaires. Les plus basses portions de



Joe l'Echasse nous montre le fonctionnement de la stupéfiante invention qui lui a sauvé la vie.

la vallée sont couvertes d'étendues de sel, déposé par les rares passages de l'Amargosa, le plus souvent asséchée, mais dont on prétend qu'elle apparaît au moins trois fois l'an, profonde d'une poignée de centimètres.

L'objet de ma visite dans la Vallée de la Mort était une histoire qui était parvenue à mes oreilles au sujet de "Joe l'Echasse". Au cas où vous n'auriez jamais entendu parler de cet excentrique, il s'agit d'un prospecteur doué pour la mécanique. Il venait de mettre au point une foreuse automatique fonctionnant à la roche fantôme.

Tout cela ne serait pas bien excitant si j'omettais de préciser que l'on se sert de l'engin en question comme d'une monture (ou plus précisément, comme l'une de ces échasses sauteuses qui amusent tant les enfants). Joe l'utilise pour se déplacer d'un bout à l'autre de la Vallée de la Mort en cherchant du borax. Il prétend que c'est le seul moyen qui existe de quitter la vallée en vitesse. Le paragraphe qui suit risque de vous surprendre, mes amis, et vous le relirez sans doute à plusieurs reprises, mais je peux vous assurer qu'il dit la vérité. Je l'ai vu de mes propres yeux.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Donc, un beau jour, Joe l'Echasse bondit au cœur de la vallée lorsque sa foreuse met à jour un dépôt de borax. Il éteint son engin et marque sur sa carte le point où il se trouve, dans l'espoir de pouvoir y revenir plus tard avec les outils appropriés et une vingtaine de mules pour transporter le minerai. Sachant que le borax se vendrait bien dans la ville industrielle de Salt Lake City, Joe embauche quelques prospecteurs à Liberté, un campement tout proche.

Une semaine plus tard, le chantier se met en route, mais la chaleur se fait vite sentir. Sept des collaborateurs de Joe meurent d'insolation, tandis que d'autres commencent à avoir des hallucinations et imaginent que des cavaliers noirs les observent sans cesse de loin. Quand Joe est enfin prêt à partir, seuls quatre de ses quinze compagnons sont encore capables de l'aider.

Les blessés sont installés sur le borax de telle sorte que le long trajet de retour jusqu'à Liberté leur soit aussi supportable que possible. Mais à mi-chemin, les cavaliers noirs attaquent. Selon Joe, les agresseurs tuent ses compagnons et le blessent grièvement, à tel point qu'il n'a d'autre recours que de guider ses mules le long d'une descente abrupte. Arrivé en bas en un seul morceau, il grimpe sur sa foreuse et s'enfuit alors que les hommes en noir abattent ses derniers collaborateurs. Sans son invention, il y passait lui aussi.

Joe l'Echasse a bien l'intention de retourner sur place dès qu'il aura rassemblé une équipe capable de résister à la chaleur. Il prétend que les cavaliers noirs étaient sans doute des bandits de passage qui fuyaient les représentants de la loi. Ils devraient être partis depuis longtemps, vu qu'aucun être humain ne peut survivre longtemps dans la Vallée de la Mort.

LES COLONNES DU DIABLE

Les Colonnes du Diable sont d'énormes piliers octogonaux de basalte bleu. Certaines d'entre elles font plus de vingt mètres de haut. Selon les légendes locales, tout cadavre enterré à proximité revient à la vie. J'hésite à rapporter l'histoire qui suit, car l'on pourra croire qu'elle est une pierre de plus apportée à l'édifice des incrédules qui attaquent sans

cesse mon journal et la cause qu'il défend, mais j'ai juré de toujours défendre la vérité, aussi étrange ou bizarre qu'elle puisse me paraître. Voici donc le récit en question.

Il y a quelques années, cinq aventuriers travaillant pour les rangers du Texas capturèrent des banditos mexicains opérant le long de la Piste Fantôme. L'un de ces aventuriers, un pistolero métis, fut tué par les scélérats, et ses compagnons se rendirent donc à bride abattue aux Colonnes du Diable afin de voir si les légendes étaient vraies. Et ce qu'ils y virent était proprement incroyable.

Ils n'étaient pas les premiers à avoir voulu vérifier le bien-fondé des légendes. Il y avait là des dizaines de tombes, sur lesquelles on pouvait lire l'épithaphe déchirant rédigé par les proches. Pères, mères, filles et fils étaient entassés là dans la terre dure dans l'espoir qu'ils reviendraient un jour à la vie. Et, plus terrifiant encore, certaines tombes avaient été ouvertes. Peut-être cela était-ce dû à des loups ou des coyotes en quête d'un repas facile à chasser, mais compte tenu de l'endroit où ils se trouvaient, nos aventuriers ne pouvaient que parvenir à une tout autre conclusion.

Ils creusèrent donc une tombe peu profonde et attendirent. La nuit venue, le pistolero abattu se releva. Peut-être s'était-il tout simplement trouvé dans le coma, mais ses compagnons jurèrent qu'il est ressorti du trou dans lequel ils l'avaient mis, ô incrédules lecteurs. Il ne dit pas un mot, se contentant de fixer ses anciens amis avec des yeux qui leur glacèrent les sangs.

Et il n'était pas seul. Les autres cadavres du cimetière s'étaient eux aussi extraits de leur tombe pour attaquer les intrus. Les aventuriers parvinrent à s'enfuir au triple galop, mais ils n'eurent d'autre choix que de laisser derrière eux leur compagnon ressuscité. La dernière fois qu'ils ont entendu parler de lui, il était devenu un bandit au cœur noir qui commettait des actes inqualifiables de l'autre côté de la frontière mexicaine.

Les Apaches prétent foi aux légendes qui concernent cet endroit, mais ils prétendent également que le fait de revenir d'entre les morts noircit l'âme des ressuscités. Peut-être cela est-il vrai. Les plus téméraires d'entre vous en seront peut-être juges.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1878 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



Voici le genre de réception à laquelle vous pouvez vous attendre si vous passez la nuit à proximité des Colonnes du Diable. Pour ma part, je préfère l'hôtel.

LE FORT 51

J'ai déjà évoqué le Fort 51 dans ce guide. La plupart des gens pensent qu'il s'agit de la réponse du Nord à la base que les Confédérés ont bâtie à Roswell. Officiellement, le Fort 51 est juste un poste avancé pour le 10^{ème} de cavalerie, les célèbres "Bisons Volants" du Capitaine Jay Kyle.

Il y a tout juste quelques années, Kyle était encore le commandant du célèbre Fort Apache, dans le Nouveau-Mexique. Et si vous avez bien fait attention aux pages qui ont précédé, vous ne pourrez manquer de vous apercevoir que le Nouveau-Mexique est un territoire sudiste, ce qui montre à quel point les deux gouvernements se moquaient de ces terres arides jusqu'à ce que la découverte de la roche fantôme en fasse le point de passage de la Piste Fantôme. Quoi qu'il en soit, les hommes de Kyle étaient sans cesse harcelés par des tireurs d'élite apaches postés au sommet des cols montagneux. Kyle, qui possède

une importante fortune personnelle, tenta alors une expérience. Il commanda cinq sacs à dos fusées à une société qui venait de s'ouvrir, Smith & Robards. Ses hommes s'entraînèrent à utiliser ces machines pendant quelques semaines puis repartirent en patrouille. Comme l'on pouvait s'y attendre, ils tombèrent dans une embuscade. Aussitôt, les cinq soldats équipés de sacs à dos fusées s'envolèrent. Les Apaches déquerrèrent, terrifiés, et les soldats rentrèrent victorieux. Les Bisons Volants ont désormais été affectés au Fort 51, à la frontière sud-est du Nevada. Kyle a formé tous ses hommes au maniement des sacs à dos fusées. A chaque fois que les Nordistes ont besoin d'effectuer un raid en territoire apache, l'unité à envoyer s'impose tout naturellement.

Le spécialiste de ce genre d'opération est le Sergent Benjamin Amos. Personne n'a mené autant de raids que lui contre les Apaches Geronimo et ses Chiricahuas le tiennent en grand respect, de même

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

que les rangers du Texas qui fréquentent Roswell. Ah au fait, si vous entendez parler de lueurs étranges que l'on voit parfois la nuit, au-dessus du Fort 51, il ne s'agit pas de feux follets. Ce sont juste les Bisons Volants qui s'entraînent en prévision de leur prochain raid.

LA PISTE FANTÔME

Autrefois, la Piste Fantôme rejoignait la piste de Santa Fé. Elle fut ouverte aux environs de 1869, par des Sudistes qui amenaient la roche fantôme à Roswell afin de préparer l'assaut que Jefferson Davis déstrait lancer sur Washington. Depuis que Roswell a été réduit en fumée, les transporteurs indépendants travaillant pour le gouvernement amènent leurs précieuses cargaisons à Tombstone.

Bandits de grand chemin sont extrêmement courants dans la région, les pires étant ceux qui travaillent pour des savants fous sans allégeance. Ces gangs aiment bien tester les machines étranges de leurs employeurs au cours de leurs attaques. Il arrive parfois que leurs victimes se retrouvent seulement paralysées, ou qu'elles se fassent totalement carboniser. Mais des abominations plus étranges rôdent également le long de la Piste Fantôme. Un groupe de voyageurs a raconté à la *Santa Fé Gazette* qu'il s'était fait poursuivre par des buissons roulants mangeurs d'hommes ! Personnellement, je pense que le désert les a rendu dingues. J'ai assisté à des choses proprement stupéfiantes dans le Weird West, mais celle histoire semble par trop incroyable pour que je puisse lui accorder le moindre crédit sans avoir pu me faire ma propre idée.

LE DÉSERT DU MOJAVE

Le Mojave (qui se prononce mo-ha-vee, pour nos amis de l'Est) est une gigantesque étendue de terre aride du sud de la Californie. Par endroit, le sol y est dur et cassant. L'unique végétation est constituée de quelques cactus et autre buissons desséchés qui semblent presque perdus au milieu des dunes de sable en mouvement constant et des formations rocheuses aux formes étranges.

Il est difficile de trouver territoire plus inhospitalier. La plupart des gens qui tentent de le traverser meurent de faim ou de soif. Si vous avez de bonnes raisons de vous y aventurer, assurez-vous bien

d'avoir pris suffisamment de provisions pour plusieurs semaines pour vous et votre monture. On m'a raconté à maintes reprises comment les meilleurs amis du monde s'étaient entretués pour quelques gouttes d'eau.

LES CROTALES MOJAVE

Le Mojave est un désert, mais mes voyages m'ont appris que la vie se manifeste même dans les endroits les plus improbables. Certaines créatures défient la loi naturelle, et d'autres sont en contradiction avec le bon sens. Les Crotales Mojave font partie de cette seconde catégorie.

Il n'y a rien de surnaturel au sujet de ces monstres. Le problème, c'est que personne n'a jamais compris ce qu'ils pouvaient bien manger. Un Crotale peut faire jusqu'à cent mètres de long, et il n'y a pas assez de petit gibier dans le Mojave pour permettre à un coyote de survivre.

Le Professeur Heilstromme a autrefois proposé un article à notre journal, dans lequel il suggérait que ces créatures se nourrissent peut-être de la terre qu'ils creusent. Sans doute cette théorie est-elle justifiée, mais je ne peux m'empêcher de me demander pourquoi ces sales bestioles aiment tant la chair fraîche lorsqu'elles peuvent s'en procurer. Je suppose que si je ne me nourrissais que de terre, je serais moi aussi content de mâcher un bon steak bien tendre de temps en temps, mais il est tout de même surprenant que ces bouffeurs de cailloux soient d'aussi bons chasseurs.

Quoi qu'il en soit, je suis sûr que le fait de savoir pour quelle raison un Crotale est en train de vous déguster ne vous rend pas plus heureux, aussi ferais-je mieux de vous dire comment éviter ce funeste destin.

Les Crotales chassent les proies qu'ils entendent marcher ou courir sur le sol dans lequel ils se terrent. Si vous sentez la terre trembler sous vos pieds, dirigez-vous au plus vite vers de la rocaille (ces sales bêtes ne peuvent creuser la pierre). S'il n'y en a pas à proximité, je ne peux rien vous conseiller d'autre que de rester immobile et de commencer à prier. Ce n'est pas la peine d'essayer de les descendre avec votre six-coups, au fait. Leur cuir est très épais, et ils sont tellement gros que vos balles minuscules ne leur feront pas grand-chose.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LES ETENDUES SAUVAGES DU SUD-OUEST

TEXAS, NOUVEAU-MEXIQUE, ARIZONA

De la rocaïlle. C'est l'image qui me vient à l'esprit lorsque je pense aux étendues sauvages du Sud-Ouest. Je sais qu'il y a au Texas des collines ondoyantes, des champs de coton et de vertes prairies, mais les montagnes désolées du Nouveau-Mexique et de l'Arizona sont difficiles à oublier.

Il ne devrait pas être possible d'escalader ces incroyables formations rocheuses, et pourtant les Apaches le font. Entrez dans un défilé un peu étroit, et vous verrez bien vite combien d'entre eux sont capables de gravir ces façades de pierre friable.

ADOBE WALLS

Sur les hauteurs de ce que l'on appelle la "Poêle à Frère du Texas" se trouve un village en ruines du nom d'Adobe Walls. Il fut bâti en 1843 par une compagnie de commerce nommée Bent, St. Vrain & Company. Bent pensait que cette base lui fournirait un avantage contre la concurrence (les Kiowas et les Comanches) pour son commerce des peaux de bison et des chevaux volés, mais les



Notre cow-boy apprend à ses dépens que certains troupeaux de bétail sont plus difficiles à diriger que d'autres. Notez toutefois l'étrange apparence de l'animal de tête.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

Indiens n'ont pas du tout apprécié les efforts qu'il déployait. Il a vite dû repartir vers l'est la queue entre les jambes.

LE PREMIER COMBAT

En 1864, les Fédéraux se retirèrent de la Piste de Santa Fé afin de prendre part à la Guerre de Sécession. Comanches et Kiowas en profitèrent aussitôt pour attaquer les colons. Le célèbre éclaireur Will Carson fut envoyé régler le problème. Il était accompagné de volontaires mexicains, d'Indiens utes et apaches et de deux compagnies d'infanterie et cinq de cavalerie.

Carson tomba par accident sur un important campement indien et, après une farouche bataille, se replia sur Adobe Walls. Les Indiens se préparaient à submerger des soldats pris par surprise lorsque Carson utilisa ses deux Howitzer de douze livres. Il parvint à s'enfuir, harcelé par des Indiens furieux, mais perdit de nombreux hommes.

LE SECOND COMBAT

Le second affrontement qui se déroula à Adobe Walls eut lieu il y a tout juste deux ans, en 1874. Deux marchands de Dodge City avaient installé là un village de tanneurs. Mais ce que ces hommes ne savaient pas, c'est qu'un chaman indien nommé Isatal venait d'avoir une vision qui lui avait appris comment fabriquer une tunique capable de repousser les balles des Blancs. Son chef, Quannah Parker (qui deviendrait pas la suite un membre important de la Confédération de Coyote) voulait se venger du fait que les pionniers avaient massacré les bisons et décida d'utiliser les tuniques magiques au cours d'un raid contre le nouveau campement d'Adobe Walls.

Parker prépara l'attaque dans ses moindres détails, à tel point que ses braves et lui répétèrent même l'assaut à l'aide d'une reconstitution grandeur nature du campement. Le plan consistait à attaquer à l'aube, afin de bénéficier de la surprise, et à massacrer tous les chasseurs dans leur sommeil.

Mais un habile tenancier de saloon parvint à avoir connaissance du raid et il fut même ca-

pable de réveiller tous les habitants d'Adobe Walls en leur faisant croire que son bâtiment s'était effondré (mais en fait, le bruit signalant la cassure des étais fut vraisemblablement produit par son pistolet).

Les guerriers de Parker attaquèrent donc une ville presque entièrement réveillée. Mais heureusement pour les Comanches, les tuniques d'Isatal fonctionnèrent comme elles étaient censées le faire.

Seul l'alerte donnée par le tenancier de saloon et la défense organisée avec lucidité par Bat Masterson permirent à la majeure partie des chasseurs de s'échapper. Quant à leur poste avancé, il fut réduit en ruines.

Souillé de sang à deux reprises, Adobe Walls est désormais silencieux. Quannah Parker et ses braves ont laissé de nombreux morts sur place. Les Coyotes refusent de s'approcher de ce lieu, car ils prétendent qu'il est hanté par les fantômes de ceux qui y ont perdu la vie.

Vous pourrez vous faire votre idée par vous-même, bien évidemment, mais il est indéniable que quelques malheureux ont campé à proximité d'Adobe Walls pour être retrouvés morts le lendemain matin. S'il faut en croire la rumeur, ils n'étaient nullement blessés mais une expression de terreur abjecte était gravée sur leurs traits.

LE GRAND CANYON

L'une des Sept Merveilles du Monde, le Grand Canyon d'Arizona est la plus impressionnante crevasse qui soit sur terre. Les Navajos l'appellent "la maison de la pierre et de la lumière." C'est un nom qui lui va bien, car les défilés masqués dans l'ombre ou au contraire inondés de soleil produisent un spectacle absolument fascinant, et ce que l'on se trouve au sommet ou sur les berges du Colorado, tout en bas.

J'ai entendu dire que le Grand Canyon était autrefois un merveilleux site de camping pour les voyageurs. Blancs et Indiens vivaient en harmonie, le paysage était prodigieux et le seul danger provenait des serpents et araignées que l'on croisait parfois. Mais aujourd'hui, les parties d'ombre paraissent bien plus noires qu'auparavant, et un étrange ricanement semble accompagner l'écho des paroles des humains.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LES JOYEUX DRILLES

Le plus gros péril de la région provient d'un gang qui travaillait autrefois pour une compagnie de chemin de fer, la Black River. Ces hommes se font appeler les Joyeux Drilles et se terrent quelque part dans le canyon.

Leur chef n'est autre que "Chuckles" Ryan, un bandit assoiffé de sang recherché dans la totalité des états et territoires d'Amérique du Nord. On ne sait presque rien de lui, si ce n'est que c'est un stratège hors pair au rire grinçant et qui apprécie énormément les cigares bas de gamme.

Ses hommes ont pour habitude d'éclater de rire lorsqu'ils quittent une ville qu'ils viennent de dévaliser, d'où leur nom.

Les Joyeux Drilles travaillaient autrefois pour la Black River, mais ils ont décidé de passer indépendants après que Mina Miles ait repris l'affaire de son défunt mari. D'aucuns prétendent que Mina avait fait passer les Sorcières de Wichita numéro un à la place des Joyeux Drilles et que l'orgueil de ces derniers n'aurait pu le supporter. Peut-être est-ce vrai, car ces bandits sont particulièrement cruels envers les femmes qui leur tombent entre les mains, ce qui n'était pas le cas tant qu'ils étaient employés par la Black River.

Un de mes amis qui fait partie des rangers du Texas affirme que la bande des Joyeux Drilles serait forte de plus de deux cents malfaisants. Ils vivent de rapines, attaquant Blancs et Indiens du Texas au Colorado. Lorsqu'ils attaquent une ville, c'est généralement en nombre réduit (de dix à trente), mais des renforts se trouvent peut-être en réserve afin de persuader d'éventuels poursuivants qu'ils feraient mieux de retourner dans leurs pénates plutôt que de suivre un marshal condamné.

Les rangers savent que le gang est basé dans le Grand Canyon, mais ils sont encore loin de découvrir le campement secret de Ryan dans ce paysage torturé.

TRAPPEUR JACK

Une autre histoire associée au Grand Canyon concerne un trappeur français qui s'y perdit dans les années 1780. Il fut attaqué par les Apaches et, bien que blessé, parvint à s'enfuir. Quelques jours

plus tard, il vivait ses dernières heures lorsqu'il fut secouru par une jeune Apache du nom de Nahtha. Tous deux tombèrent amoureux, mais Nahtha avait déjà été promise à un brave nommé Waishan.

Quand le trappeur eut récupéré, on lui intima l'ordre de partir et de ne plus jamais revenir. Mais Nahtha s'enfuit avec lui. Les deux jeunes gens n'allèrent pas loin avant de se faire rattraper par Baishan. Le brave et ses compagnons traînèrent le trappeur jusqu'au sommet de l'une des falaises et le jetèrent dans le canyon.

On prétend aujourd'hui que l'âme du mort serait revenue, et on lui donne le nom de "Trappeur Jack." S'il faut en croire la légende, il parcourt le bord de tous les précipices du Grand Canyon. Et dès qu'il croise un Indien, il le jette dans le vide pour se venger de ce qu'on lui a fait subir.

JOHN WESLEY HARDIN

"Bandit au grand cœur incompris de tous" ou "meurtrier sanguinaire," tels sont les deux termes qui reviennent le plus souvent lorsque l'on parle de John Wesley Hardin. Et tous deux sont sans doute vrais. Bien qu'il ait été nommé en hommage au célèbre méthodiste John Wesley, Hardin n'a rien d'un saint. En fait, bien qu'il ait à peine plus de vingt ans, il a tué au moins autant de personnes.

Hardin porte deux pistolets tournés crosse vers l'avant. Il les dégaine en croisé, ce qui l'a rendu célèbre, et est d'une terrible précision, tant de la main gauche que de la droite.

La plupart de ses victimes étaient des soldats de l'Union abattus dans les Terres Contestées, entre l'Oklahoma et le Colorado. Sa tête a été mise à prix pour \$1.000, mort ou vif.

Comme il avait surtout descendu des Nordistes, les rangers du Texas avaient pris l'habitude de ne rien voir quand il commettait ses méfaits au sud. Mais cela a changé depuis peu, après qu'Hardin ait descendu un représentant de la loi suite à une affaire de famille. Il est désormais recherché dans l'ensemble des territoires et états confédérés, et je me suis laissé dire que la prime était d'au moins \$500.

Hardin cherche toujours la moindre occasion de prouver qu'il est le plus rapide. Si vous vous croyez vif et que John Wesley se trouve dans le

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

coin, je vous conseille de la fermer, à moins que vous ne soyez absolument certain de pouvoir le descendre. Mais beaucoup d'autres l'ont pensé avant vous, et les flingues d'Hardin leur ont toujours donné tort.

LA LÉGION ÉTRANGÈRE

Quand Maximilien prit le contrôle du Mexique, il se débarrassa de la lie de la fière armée française, la Légion Étrangère, en la postant au nord du pays. Car même si la Légion est un corps d'armée couvert de gloire, tout le monde sait qu'il est constitué d'individus peu recommandables (déserteurs, voleurs, assassins, etc.). Même ses officiers sont des âmes perdues chassées de leur régiment d'origine.

Mais dès qu'un combat s'annonce, la Légion est un adversaire à prendre très au sérieux. Ces hommes sans avenir sont rusés et sans pitié. Bien que la France soit en termes cordiaux avec les états du Sud, les Légionnaires postés dans de petits avant-postes éparpillés tout le long de la frontière font de leur mieux pour que cesse cet état de fait. L'ennui qui les mine les encourage souvent à dériver vers le nord afin d'attaquer les caravanes qui empruntent la Piste Fantôme. Et ils laissent rarement des témoins derrière eux.

Les rangers du Texas savent quels avant-postes sont responsables des attaques, mais ils ne peuvent rien faire après que les "patrouilles" se soient repliées de l'autre côté de la frontière de peur de voir se dégrader les relations entre le Sud et la France. Les rangers auraient de bonnes chances de remporter un combat en règle contre les Légionnaires s'ils parvenaient à les attraper, mais après des années passées à lutter dans le désert africain, ceux-ci sont capables de se déplacer extrêmement rapidement à cheval, de se cacher au milieu de nulle part, et même de supporter l'effroyable chaleur mieux que les rangers eux-mêmes.

NACOGDOCHES, TEXAS

L'histoire qui suit mérite bien un "IO" sur l'échelle de la bizarrerie. Les habitants de Nacogdoches (Texas) prétendent que les morts sont sortis du cimetière lors de la dernière nuit d'Halloween.

Les morts-vivants étaient lents, semblaient vouloir dévorer la matière grise des vivants, et ne pouvaient être "tués" que d'une balle en pleine tête.

Ces monstres ont assiégé toutes les maisons de la ville d'un bout à l'autre de la longue nuit. Une fois le soleil levé, quand ces têtus de Texans ont compris comment les renvoyer ad patres, ils ont formé des posses et se sont mis en chasse (et j'ai même entendu dire qu'ils avaient sorti les tonnelets de whisky pour faire la fête quand ils auraient fini de traquer le zombi).

Maintenant, mes amis, il est vrai que les Texans sont connus pour raconter les histoires les plus improbables qui soient, et il n'est pas impossible que celle-ci ait été diffusée par les rangers eux-mêmes. Ils s'imaginent que notre journal perdra de la crédibilité si nous osons publier un tel récit, mais nos fidèles lecteurs savent que c'est faux (et quant aux autres, ils ne nous accordaient déjà pas la moindre crédibilité avant, alors...).

Un dernier mot à ce sujet. Je me suis moi-même rendu à Nacogdoches et n'ai pas pu trouver un seul témoin capable de me confirmer cette histoire. Bizarrement, toutes les tombes du cimetière avaient pourtant été fraîchement rebouchées.

PESTES ET ÉPIDÉMIES

Le sud-ouest a connu trois épidémies particulièrement mauvaises cette année. Les plus terribles ont frappé le cœur du Texas, et elles ont failli rayer de la carte des troupeaux entiers. Pire encore: l'une de ces maladies peut avoir sur les humains un effet plus direct que de les empêcher de manger leur steak. Lisez les lignes qui suivent, et vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenus.

LA FIÈVRE DU TEXAS

La fièvre du Texas est une maladie qui frappe les troupeaux et génère une énorme inflation du prix de la viande bovine. Les gros propriétaires sont ceux qui ont été le plus touchés, et les petits profitent de la situation en emmenant leurs troupeaux jusqu'à Dodge City avant que la maladie ne soit éradiquée.

Il est aisé de voir quand un bœuf est affecté: il se met à baver et devient extrêmement agressif. Il n'est toutefois pas trop dangereux pour peu que l'on

THE TOMBSTONE EPITAPH

1878 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



A table ! Le bœuf est cuit !

puisse courir en ligne droite, car c'est loin d'être son cas. En l'espace d'un jour ou deux, la pauvre bête devient incapable de se porter et meurt peu après. Le seul remède que l'on ait trouvé pour ce mal est de calibre .45.

LES RONCE-BOYAUX

La deuxième épidémie porte le nom de "ronge-boyaux du Texas." La plupart des toubibs sont d'accord pour dire qu'il s'agit d'une forme de dysenterie particulièrement insidieuse. Quiconque boit de l'eau contaminée ressent une étrange sensation de constriction au niveau de l'estomac. Par la suite, le pauvre diable a de plus en plus faim, mais quoi qu'il avale, il ne parvient jamais à se rassasier.

Quelques jours plus tard, la victime se met à cracher du sang et rend l'âme à Dieu. Je me suis laissé dire que certains malades gonflaient tellement que leur panse explosait, mais vous savez combien les gens exagèrent.

LES TIQUES DE PRAIRIE

La dernière des grandes épidémies est causée par les tiques de prairie. Les tiques normales sont déjà un fléau, mais celles-là sont grosses comme le poing et aiment tout particulièrement se loger dans la gorge de leurs victimes. Elles s'attaquent aux bœufs, aux chèvres, aux chevaux et, oui, même aux humains, puis elles descendent jusqu'à l'estomac, où elles se mettent à pomper le sang de leur "hôte" jusqu'à ce qu'elles soient aussi grosses que des chiots. A ce moment, elles se creusent un passage jusqu'à la lumière du jour. Et inutile de vous dire ce qui se passe alors, mes amis.

Plutôt moche, hein ? Heureusement, là, il existe un moyen de s'en débarrasser. Avalez de l'huile de castor ou un autre truc immonde, et cette sale bestiole ressortira par là où elle est entrée, c'est-à-dire par votre bouche. Inutile de préciser qu'il faut s'occuper de la tique avant qu'elle ne soit devenue trop grosse.

Je suis sûr que vous avez dû entendre parler de ces saletés dans l'Est, mais le Texas en a apparemment récolté plus que sa part.

LA PISTE DE SANTA FÉ

La Piste de Santa Fé était autrefois célèbre pour les voleurs et autres meurtriers qui y rôdaient. Mais aujourd'hui, sa réputation est encore pire.

Des cargaisons de roche fantôme extraite du Labyrinthe remontaient jadis par la Piste Fantôme jusqu'à Santa Fé. Les convois qui se rendaient dans les Etats Confédérés poursuivaient leur route le long de la Piste de Santa Fé, et certains l'empruntent encore de nos jours. Mais s'il y a déjà beaucoup de bandits sur la Piste Fantôme, ce n'est rien à côté de celle de Santa Fé.

J'ai entendu dire que les transporteurs civils qui empruntent cette voie payaient bien. Bien sûr le travail est dangereux, mais aux dernières nouvelles, on touchait jusqu'à \$10 par jour plus \$25 par bandit tué en chemin. Certains se sont enrichis de cette manière, mais d'autres n'en sont jamais revenus. La piste est longue, mes amis, et il y a des tas d'endroits où l'on peut se "perdre" en chemin.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

LES TERRITOIRES INDIENS

Aucun exposé de l'Ouest ne peut être complet si l'on ne parle pas des indigènes, à savoir les Indiens. Ils constituent une énigme pour la plupart des Blancs : parfois nobles et honorables, ils peuvent également se montrer sauvages et cruels. Pour moi (et j'en suis sûr, pour la majeure partie de notre honorable lectorat), ce sont tout simplement des gens comme les autres.

Faut-il condamner tous les Sudistes pour les actes de Jesse James ? Bien sûr que non. Et il en va de même des Indiens. Chacun d'entre eux est différent des autres, et c'est ainsi qu'il faut les appréhender. Les tribus possèdent leur culture qui leur est propre, même si elle peut nous sembler étrange, à nous qui

vivons dans un monde "plus civilisé." Et ces cultures sont aussi variées que les Indiens eux-mêmes.

Il n'y a pas moins de centaines de tribus différentes dans l'Ouest, mais trois groupes d'Indiens détiennent une influence bien plus importante que les autres. Par ordre d'importance décroissante, il s'agit des Sioux, de la Confédération de Coyote et des Apaches.

LA NATION SIOUX

La nation sioux fut fondée en 1872. Le revers initial subi par l'Union lors de la Bataille de Washington fit comprendre aux Indiens du



Guerrier sioux gardant son tipi. Notez bien qu'il est armé d'un arc et non d'une carabine, preuve qu'il suit le Mouvement des Coutumes Ancestrales.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Dakota que l'heure était venue de reprendre leurs terres. Sitting Bull fut l'initiateur du mouvement, mais même lui ne parvint pas à unir tous les Sioux derrière un seul et unique chef.

Les tribus parvinrent alors à un compromis : ré-instaurer l'ancien conseil de la nation sioux, les wisacas yatapickas. Les wisacas sont quatre sages élus par les tribus et qui prennent les décisions pour l'ensemble de la nation.

L'autorité des wisacas est absolue au cœur de la nation sioux, et toute transaction que l'on veut mener à bien avec ces Indiens doit passer par eux.

Les quatre tribus directement représentées par les wisacas sont les Hunkpapas, les Miniconjous, les Brûlés et les Ogalas. Les autres tribus, comme par exemple les Cheyennes du Nord et les Sans Arcs, n'ont d'autre choix que de bien se placer auprès de l'un ou l'autre des wisacas.

SITTING BULL

Je suis personnellement ami avec les wisacas. Ils sont justes et honorables, mais l'un d'entre eux mérite tout de même d'être surveillé.

Sitting Bull est le wisaca des Hunkpapas, et il a des idées bien arrêtées quant à la politique que la nation sioux devrait appliquer. Ses discours, très subtils pour des Indiens peu habitués à la langue de bois des politiciens, laissent penser que la guerre est inévitable. Son discours le plus mémorable fut prononcé juste après le traité de Deadwood, en 1875. Alors que ces mots étaient extrêmement mesurés en anglais, ce n'était pas du tout le cas en sioux. En fait, il dénonça les soldats de l'Union comme étant des tueurs et des menteurs, tandis que les Généraux Sherman et Terry (qui ne parlaient pas un traître mot de sioux) ne cessaient de sourire et de hocher la tête.

Inutile de dire que quand les généraux apprirent par la suite ce que Sitting Bull avait dit en leur présence, les relations entre les Indiens et l'armée nordistes ne s'en trouvèrent pas améliorées. Et c'est peut-être à cause du fait que Sitting Bull s'est ainsi moqué de lui en public que Sherman n'a pas encore empêché Custer de former sa milice.

LES RELATIONS AVEC LES ETATS-UNIS

En ce moment, les relations entre la nation sioux et l'Union sont plutôt tendues. Les Sioux peuvent se

déplacer à leur gré dans les états du Nord, à condition que leurs bandes ne dépassent jamais un total de cinq individus, sans quoi on leur prête des intentions belliqueuses et l'on fait généralement appel à la cavalerie locale afin "d'escorter" les Indiens égarés et de les ramener chez eux (s'ils sont encore là lorsque les Tuniques Bleues arrivent, bien sûr, ce qui est rarement le cas).

Et les réglementations sont encore plus draconniennes dans l'autre sens. Aucun Blanc n'a le droit de pénétrer sur le territoire sioux, sauf en empruntant les trains de l'Iron Dragon (et encore, dans ces cas-là, doit-il immédiatement se rendre à Deadwood ou dans des régions très spécifiques des Collines Noires où les Sioux ont autorisé la prospection). Les portions des Collines Noires non mentionnées dans le traité de Deadwood sont interdites, et quiconque est assez téméraire pour y pénétrer tout de même a de bonnes chances de disparaître purement et simplement.

Les habitants de la région se sont ainsi élevés contre un de ces "meurtres" auprès du gouvernement. L'unique réponse officielle du Président Grant aux habitants de Deadwood a été très appréciée des Sioux. Elle tenait en quelques mots : "Vous aviez été prévenus."

LE MOUVEMENT DES COUTUMES ANCESTRALES

Les Indiens disent que le monde a changé en 1863, à la suite d'un phénomène qu'ils appellent "le Jugement." Je ne sais pas de quoi il s'agit exactement (bien que j'aie entendu d'étranges rumeurs à ce sujet) mais, en résumé, les wisacas pensent que les esprits les punissent pour un mauvais acte dont ils se sont rendus responsables. Seul Sitting Bull ne demanda pas que les Sioux se tournent à nouveau vers les "coutumes ancestrales" afin de retrouver la nature et de se débarrasser de l'influence "maléfique" des visages pâles (provenant des armes à feu et autres objets du même genre).

Les dirigeants sioux ont transformé cette idée en loi dès 1863, et la nation semble l'avoir acceptée. En public, tout les Sioux reconnaissent la valeur des coutumes ancestrales. Les guerriers chassent à l'arc, les couteaux sont faits à partir de pierre, et ainsi de suite.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Les chamans pensent que ce retour aux sources fait plaisir aux esprits car leurs pouvoirs ont fortement augmenté en retour. Et si je ne crois pas personnellement à la colère des esprits, je puis certifier avoir vu des chamans accomplir de véritables miracles.

L'armée US apprécie énormément le Mouvement des Coutumes Ancestrales, car il transformerait les Indiens en proie facile pour les mitrailleuses Gatling en cas de conflit. Encore que les soldats pourraient regretter leur confiance excessive si les pouvoirs augmentés des chamans se trouvent être une réalité.


LA CONFRÈRIE DU CORBEAU

Tous les Indiens n'apprécient toutefois pas le retour aux coutumes ancestrales. Peu après que les wisacas aient transformé leur désir en loi, une rébellion se produisit, mais dans le secret, et principalement chez les plus jeunes guerriers. Ces rebelles se donnent le nom de Confrérie du Corbeau. Tous portent le tatouage de l'animal derrière lequel ils se regroupent quelque part sur leur corps (le plus souvent caché afin qu'il soit impossible de le voir). Quand les wisacas ont entendu parler de cette fronde, ils ont donné une semaine à tous les Sioux pour brûler l'éventuel tatouage qu'ils pouvaient porter, sachant qu'après cette date, quiconque serait attrapé arborant le symbole du corbeau serait très lentement mis à mort.

Les Corbeaux achètent des armes en secret et les cachent dans des planques éparpillées dans toute la nation sioux. En cas de guerre, ils seront prêts. La contrebande d'armes est devenu la grande affaire du moment à Deadwood. Les Blancs sans scrupules ne vendent pas énormément d'armes aux Indiens, mais ils peuvent exiger des sommes exorbitantes pour les quelques caisses de tromblons démodés qu'ils parviennent à leur fournir.

Les wisacas prétendent que ces jeunes rebelles sont responsables du massacre de Deadwood, commis en 1875, suite auquel les Sioux et les Etats-Unis se sont presque retrouvés en guerre. Reportez-vous à Deadwood pour de plus amples renseignements à ce sujet.

LA CONFEDERATION DE COYOTE

 La Confédération de Coyote fut fondée en 1874, quelques mois seulement après la seconde bataille d'Adobe Walls. Les quatre tribus principales qui la composent sont les Comanches, les Cheyennes, les Arapahos et les Kiowas. Quelques tribus de moindre importance (principalement les Kiowas-Apaches et ce qu'il reste des Cherokees) en font également partie, mais leurs nombres sont désormais si restreints qu'ils ne détiennent plus véritablement la moindre influence.

Au point de vue géographique, ces tribus sont disséminées sur les territoires indiens de l'Oklahoma et leurs villages se dressent au centre des terres de la confédération. Des patrouilles de dix à vingt braves (hommes et femmes) gardent les frontières afin d'empêcher les intrus d'entrer. Il vaut mieux les éviter.

Le chef de la Confédération de Coyote est un chaman au nom très approprié, "Coyote". Tous les chefs tribaux peuvent émettre leur opinion en sa présence, mais les deux qui ont actuellement le plus d'influence sont Quannah Parker le Comanche et Satanta le Kiowa.

COYOTE

Autant que je sache, seuls Parker et Satanta connaissent la véritable identité de Coyote. Le chaman porte un long manteau vermeil et son visage est toujours caché sous un ample capuchon, tant et si bien que personne ne sait même si Coyote est un homme ou une femme. La plupart des gens qui l'ont entendu parler affirment qu'il a une voix d'homme, mais ils ne parviennent pas à se mettre d'accord sur son âge ou son appartenance à telle ou telle tribu. Publiquement, Coyote défend l'indépendance de la confédération et la souveraineté de ses frontières. Il n'encourage pas les siens à haïr les étrangers mais ne tolère pas non plus les intrus sur ses terres. La plupart de ceux qui entrent dans la confédération n'en ressortent pas, à moins qu'ils n'aient eu une excellente raison d'y venir.

En privé, beaucoup pensent que Coyote a passé un accord secret avec les états du Sud. Il n'est pas

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10c



Même les Indiens ont des problèmes avec l'inconnu, mais ils savent comment s'en débarrasser.

rare que des bandes de braves "Incontrôlables" attaquent les villes et garnisons du Kansas et d'autres états de l'Union proches de la frontière. On prétend souvent que ces guerriers ne sont autres que des braves de la confédération. Et bien que l'on reproche souvent à Parker et Satanta d'organiser ces raids, il ne fait aucun doute que les ordres proviennent de Coyote en personne (du moins, si ces rumeurs sont fondées).

Vous pourrez vous faire votre propre opinion, mais il est indéniable que ces maraudeurs attaquent trois fois plus souvent des cibles situées au nord par rapport à celles qui se trouvent au sud. On peut également se poser des questions après que ces braves aient réussi (et à deux reprises) à s'emparer d'un dépôt de munitions sudiste sans la moindre résistance. Vu que les armes dérobées étaient de vieux Springfield à chargement par le canon, beaucoup de gens pensent que ces assauts ont été organisés par les Sudistes eux-mêmes, qui ont ainsi échangé

leurs stocks d'armes démodées contre un regain d'agressions contre les Tuniques Bleues.

LA GUERRE DES BISONS

Quannah Parker est le grand chef des tribus comanches et l'un des trois plus importants Indiens de la Confédération de Coyote.

Parker ne cache pas qu'il ne fait aucune confiance aux visages pâles, et il déteste tout particulièrement les chasseurs de bisons. Cela se comprend tout à fait, vu que le massacre des troupeaux du sud affame son peuple.

Parker a fait savoir que les chasseurs de bisons ne seraient pas tolérés sur les terres de la confédération. Les contrevenants sont mis à mort de la manière la plus atroce qui soit.

La guerre que Parker livre aux chasseurs de bisons l'a poussé à attaquer le campement d'Adobe Walls en 1874. Cet affrontement extrêmement violent connut une telle publicité (et conduisit à de telles

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

exagérations) dans les deux camps qu'il faillit déclencher une guerre avec les états du Sud. Les journaux ont donné à la guerre personnelle de Quannah le nom de "guerre des bisons." Si vous partez vers l'Ouest dans le but de vous enrichir en récoltant les peaux, je vous conseille d'éviter de tenter de pénétrer sur les terres de la confédération. Les deux gouvernements blancs ont expressément interdit de le faire, mais nombre de chasseurs les ignorent compte tenu du fait qu'ils ne détiennent pas la moindre autorité dans cette région. Cela permet à Parker de châtier les contrevenants comme il l'entend. Et bien que je sympathise avec la cause qu'il défend, je dois bien reconnaître qu'il sait se montrer cruel et qu'il ne connaît pas le sens du mot pitié.

LES COUTUMES ANCESTRALES

Le Mouvement des Coutumes Ancestrales suivi par les Sioux a trouvé un écho au sein de la Confédération de Coyote. Coyote lui-même y est très attaché, mais il ne l'a pas encore imposé, peut-être parce que son ami intime Quannah Parker est ouvertement contre. Il arrive que Parker porte un pistolet Gatling, et ses proches compagnons ont rassemblés des inventions plus étranges les unes que les autres (la plupart des gens prétendent qu'il s'agit là de trophées ramenés de raids, mais les braves le nient farouchement).

Satanta croit quant à lui aux coutumes ancestrales. C'est un homme tourné vers la spiritualité qui pense que la technologie est la cause de la cupidité des visages pâles.

LES APACHES

Les Apaches sont la tribu prédominante dans le sud de l'Arizona. La guerre et les raids sont un mode de vie pour eux, et ils ont gagné une réputation de farouches guerriers qui est amplement méritée. L'un des plus puissants d'entre eux était le grand chef Chiricahua, Cochise.

Cochise était tout d'abord prêt à vivre en paix avec les soldats blancs qui étaient arrivés sur ses terres. Puis, en 1861, il fut accusé à tort d'avoir enlevé le fils d'un propriétaire de ranch et d'avoir volé du bétail.

Les soldats envoyés rechercher le garçon et les animaux tentèrent d'enlever le grand chef sous couvert d'un faux drapeau blanc. Mais Cochise s'enfuit et, rendu amer par son contact avec les Blancs, prit la tête des Chiricahuas contre les localités des environs.

Après le début de la Guerre de Sécession, les forces confédérées envahirent le Nouveau-Mexique et l'Arizona. Affaiblies par la désertion d'un grand nombre des leurs au profit de l'autre camp, les forces de l'Union incendièrent leurs forts et se replièrent vers l'est. Les Apaches pensèrent que ce repli était dû à leurs raids et augmentèrent donc la cadence de leurs attaques, dans le but de chasser tous les Blancs de la région.

En 1862, une colonne de volontaires nordistes venue de Californie parvint à chasser les Rebelles d'Arizona. Après avoir reçu des renforts venus du Nouveau-Mexique, les Tuniques Bleues se tournèrent ensuite vers les Apaches et les Navajos. Ils avaient obtenu quelques victoires contre ces deux tribus quand arriva l'avènement du *Weird West*. Et, à partir de 1864, les Apaches furent capables de contrer la puissance de feu des soldats grâce à l'aide des esprits.

Il ne fallut pas longtemps aux Chiricahuas pour prendre l'avantage dans le conflit, et les forces de l'Union n'eurent d'autre choix que de se replier derrière les remparts des forts qu'elles avaient érigés. En 1866, on avait assisté à un renversement des rôles. Les Apaches contrôlaient la région et les Tuniques Bleues en étaient réduites à mener de rapide incursions contre les campements indiens. Le Grand Tremblement de 1868 bouleversa complètement la situation. La majorité des troupes nordistes postées en Arizona provenaient en effet de Californie, et les soldats qui ne désertèrent pas immédiatement en entendant parler de la terrible secousse qui avait ravagé leur état furent rappelés peu de temps après par le gouvernement californien. Une fois de plus, les Tuniques Bleues se replièrent et incendièrent leurs forts, mais cette fois, elles repartirent vers l'ouest.

SLAUGHTER

Pendant quelques mois, les Apaches sont restés seuls maîtres de leur destinée. Puis des troupes su-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10c



Deux braves apaches (les Apaches ne suivent pas le Mouvement des Coutumes Ancestrales) surveillant leur territoire. Si vous n'avez pas été invité, vous ne serez pas le bienvenu.

distes originaires du Texas sont venues entériner l'appartenance du Labyrinthe aux Etats Confédérés (annoncée par Jefferson Davis) et surtout protéger la vitale Piste Fantôme. Ils étaient dirigés par le Général Joseph Ewell Slaughter, monstre assoiffé de sang incapable de supporter un Indien capable de respirer (et qui n'aimait donc pas du tout ceux qui se permettaient d'attaquer ses précieux convois de roche fantôme).

Slaughter méritait bien son nom (en anglais, slaughter = massacre). Ses troupes mirent l'Arizona et le Nouveau-Mexique à feu et à sang. Il n'avait pas beaucoup d'hommes sous ses ordres, mais il ne leur accordait pas un instant de repos. Il embaucha des éclaireurs dans des tribus hostiles aux Apaches afin de l'aider à localiser et à exterminer ces derniers.

Les Apaches n'avaient pas encore fini de fêter leur victoire contre les Tuniques Bleues, et ils n'étaient

donc absolument pas préparés à une telle offensive. La plupart des tribus furent défaits et forcées d'aller vivre dans le Bosque Redondo, une réserve située sur les rives du Pecos, au Nouveau-Mexique. Cochise et la majorité des Chiricahuas s'enfuirent dans les Monts du Dragon et s'y terrèrent.

Après avoir arraché la région des mains des Apaches, Slaughter fit bâtir toute une série de forts le long de l'itinéraire emprunté par les convois de mules, ce afin de protéger les cargaisons de roche fantôme en cas d'agression indienne ou mexicaine. A l'est, la guerre en était au point mort, et Davis prit donc le risque d'envoyer un grand nombre d'hommes dans la région afin d'occuper ces forts.

Une fois la Piste Fantôme rendue plus sûre, Slaughter se focalisa sur la destruction des Chiricahuas et de Cochise, le seul chef indien de l'Arizona qui défiait ouvertement les Sudistes. La

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

nuît, de petites bandes de braves descendaient des collines afin de tendre des embuscades aux patrouilles, d'incendier les maisons et de massacrer les têtes de bétail. Slaughter utilisa ce prétexte pour tuer et torturer tous les Apaches qui tombaient entre ses mains, dans l'espoir de découvrir le repaire secret de Cochise. Mais les braves refusaient de parler.

Slaughter envoya alors de nombreuses patrouilles en reconnaissance dans les Monts du Dragon et aux alentours. La plupart d'entre elles ne parvinrent qu'à user leurs bottes jusqu'à la corde et, parfois, à perdre quelques hommes sans jamais voir qui les attaquait. Les guerriers de Cochise refusaient d'offrir à Slaughter la bataille rangée qu'il désirait, préférant mener des actions de guérilla avant de se fondre dans le décor.

Frustré et rendu fou de rage par l'incapacité de ses troupes à trouver le chef apache, Slaughter télé-

graphia à Richmond afin qu'on lui envoie davantage d'hommes. Davis répondit en reprenant la moitié des soldats de son général afin de les utiliser pour la Bataille de Washington.

La diminution des effectifs rendit le dispositif de Slaughter presque intenable. Ses troupes ne formaient plus qu'une fine ligne qui s'étirait du Nouveau-Mexique au sud de la Californie, en passant par l'Arizona. Pendant un temps, le général assoiffé de sang n'eut d'autre choix que d'abandonner sa vendetta personnelle contre Cochise.

LA MORT DE COCHISE

La Bataille de Washington appelait toujours plus de troupes vers l'est. Isolées, les garnisons de l'ouest se retrouvaient dans une situation désespérée mais continuaient d'escorter les convois de roche fantôme à travers la région. Toutes les offensives contre les Apaches étaient toutefois suspendues, et Cochise ne laissa pas passer l'occasion qui lui était offerte d'intensifier encore ses raids.

Les envois de roche fantôme furent temporairement suspendus après l'accident survenu à Roswell. Pendant cette période, plusieurs forts furent abandonnés et les garnisons consolidées. Le Fort Huachuca était l'un de ceux qui restaient en activité. Le Général Slaughter mit à profit le fait de retrouver une garnison plus nombreuses pour reprendre sa traque de Cochise, espérant éliminer le chef apache une bonne fois pour toutes.

Slaughter allait être déçu. S'il faut en croire les Apaches de la réserve, Cochise mourut dans sa forteresse des montagnes, le 8 juin 1874.

Les étrangers ne savent pas où le grand chef est enterré, et il ne faut pas compter sur les Apaches pour l'apprendre. Refusant de laisser son vieil adversaire reposer en paix, Slaughter a offert \$2.000 de récompense à quiconque lui apporterait la dépouille de Cochise. Personne n'a jusqu'ici réussi, bien que de nombreux chasseurs de prime aient essayé (et y aient laissé la vie).

GÉRONIMO

Après la mort de Cochise, Geronimo devint le chef des Apaches. Originaire de la tribu des Nednis, il rejoignit les Chiricahuas après que sa famille ait été massacrée par des maraudeurs



Geronimo, la prochaine cible du Général Slaughter (s'il parvient à le trouver).

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

mexicains et s'est désormais totalement intégré à son peuple d'adoption. C'est un grand guerrier et un bon chef qui a, parmi les Chiricahuas, la réputation de parler aux esprits.

Géronimo a fait le serment d'accrocher le scalp de Slaughter à sa ceinture en rétribution des souffrances que le général a infligées aux Apaches. Sous sa direction, les Chiricahuas continuent d'attaquer les caravanes en provenance du Labyrinthe, les ranchs et fermes isolées et, depuis que le cheval de fer est arrivé, les trains.

Bien qu'il soit fatigué de cette guerre, Géronimo sait que son peuple ne pourra vivre libre que s'il obtient sa liberté par les armes. Il est également conscient que les Apaches ne sont pas assez forts pour affronter les Sudistes sur le champ de bataille, car la supériorité numérique des Rebelles et leur artillerie leur permettrait alors de ne faire qu'une bouchée des Chiricahuas. Les guerriers de Géronimo

sont donc devenus maîtres dans l'art de l'embuscade et du camouflage.

Les Apaches évitent toujours de combattre sauf lorsqu'ils possèdent l'avantage du nombre ou de la position. Et malheureusement pour les Sudistes, c'est de plus en plus le cas ces temps-ci. Nombre de soldats peuvent raconter des histoires d'embuscades au cours desquelles les Apaches les ont attaqués puis se sont enfuis sans laisser la moindre trace. Même les meilleurs traqueurs qui soient sont le plus souvent incapables de suivre la piste des Chiricahuas. Les Rebelles savent que les Bisons Volants volent de succès en succès dans leur lutte contre les Apaches, mais Jefferson Davis ne leur a pas encore fait parvenir les sac à dos fusées dont ils auraient besoin pour copier la célèbre unité du Capitaine Kyle. Les Confédérés haïssent les Bisons Volants, et plus particulièrement le Sergent Amos, qui les a rendus proprement ridicules lors de plusieurs raids.

LE CŒUR DE L'OUEST

Vous devriez désormais avoir une assez bonne idée de ce qu'est le Weird West. Vous savez comment vous y rendre, qui il faut éviter de mettre en colère et quels sont les endroits où il ne fait pas bon aller... et vous devez aussi avoir compris pourquoi le Weird West a reçu le nom qui est le sien.

Maintenant, l'heure est venue de décrire en détail les trois villes qui, selon moi, représentent le mieux l'Ouest : Deadwood au Nord, Dodge City dans les Terres Contestées, et Tombstone au Sud. J'ai pris l'habitude de donner à ce triangle le nom de "Cœur de l'Ouest."

Il existe bien évidemment des villes plus importantes, comme Denver, Lost Angels et Salt Lake City, mais il ne s'agit pas là de villes-champignons, qui sont à mon sens une composante essentielle de l'Ouest. Rendez-vous à Deadwood, Dodge City ou Tombstone, et vous comprendrez vraiment ce qu'est le Weird West. Et si vous survivez, vous pouvez être assuré que plus personne n'osera vous traiter de pied-tendre.

DEADWOOD

Deadwood est une ville en état de siège. Elle est située en plein milieu des terres de la nation sioux, à l'extrémité nord des collines Noires.

L'unique lien qui la rattache aux Etats-Unis est une ligne de chemin de fer appartenant à la compagnie Iron Dragon, bien que ceux qui ne sont pas assez fortunés pour payer les prix exorbitants exigés par Kang tentent parfois d'effectuer la jonction à cheval. D'importantes bandes de Sioux patrouillent les alentours de la ville, et quiconque est pris en train de violer les termes du traité de Deadwood Creek est chassé du territoire (si les Indiens sont dans un bon jour). La dépouille de ceux qui essaient de résister est accrochée sur l'un des nombreux pieux qui ornent la piste menant aux Collines Noires, en guise d'avertissement pour ceux qui voudraient abuser de l'hospitalité accordée par les Sioux. Sans doute vaut-il mieux payer ce que Kang demande si vous ne voulez pas que votre famille vous pleure.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢



Deux amis de Wild Bill Hickok redescendent son cercueil vide du cimetière du Mont Moriah, qui surplombe Deadwood.

LA ROCHE FANTÔME

En août 1875, un prospecteur du nom de Frank Bryant s'infiltra avec quelques amis sur les terres de la nation sioux. Ils avaient entendu dire qu'il y avait de l'or dans les Collines Noires et pensaient que le jeu en valait la chandelle. De l'or, ils en trouvèrent en effet, et en grande quantité, mais ils découvrirent également un minéral plus valable encore : de la roche fantôme.

Bryant et ses amis passèrent un mois dans les Collines Noires, à éviter les Indiens et à extraire tout le minéral qu'ils pouvaient. Mais les Sioux finirent par les attraper et les attachèrent à leurs chevaux avant de les trainer derrière eux sur plus de cent soixante kilomètres, c'est-à-dire jusqu'à la frontière de la nation sioux.

Lorsque Bryant eut récupéré, plus têtu que jamais, il décida de recruter une bande de prospecteurs plus importante et de retourner dans les Collines

Noires. Et cette fois, il se fit le serment de se munir d'armes.

Le plan des intrus se déroula à merveille et, vu l'absence de concurrence, ils trouvèrent bientôt suffisamment d'or et de roche fantôme pour pouvoir vivre dans le luxe toute leur vie durant. Et, cette fois, ils quittèrent discrètement les terres des Sioux sans s'être fait repérer.

Mais bien que Bryant ait fait jurer à ses compagnons de ne jamais parler, l'argent que les mineurs avaient gagné leur permit d'acheter beaucoup de whisky, et le secret se répandit comme une traînée de poudre. Moins d'une semaine plus tard, la ruée vers les Collines Noires avait commencé.

Fous de rage, Bryant et ses compagnons repartirent à bride abattue en direction des territoires indiens afin d'en ramener une ultime cargaison. Mais ils arrivèrent trop tard. D'autres mineurs étaient déjà en train de creuser les Collines Noires.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Malgré quelques différents (qui se réglèrent la plupart du temps par le départ de l'un des belligères de cette terre de larmes), les mineurs parvinrent à mettre en place un vague système de concessions, suite à quoi ils se mirent au travail. Comme l'on pouvait s'y attendre, Bryant et ses compagnons furent les mieux lotis et ils s'emparèrent des terres qu'ils pensaient être les plus riches en minéral. Les Sioux ne mirent pas longtemps à découvrir ce qui se passait dans leurs collines sacrées. Ils se mirent à attaquer les prospecteurs par petites bandes, forçant les visages pâles à travailler la pioche dans une main et le Colt dans l'autre. Les morts commencèrent à s'accumuler des deux côtés. Les mineurs survivants, qui n'avaient aucune envie de se faire chasser, se regroupèrent sous la direction de Bryant afin de mieux se défendre.

Par une froide nuit pluvieuse, les Sioux encerclèrent les ultimes Blancs affamés. Comme cela se pratique souvent lorsque la fin paraît inéluctable, les mineurs prêtèrent serment tous ensemble. Et le lendemain, ils virent à leur grande stupéfaction que les Indiens avaient disparu.

Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que les grands pères des Sioux avaient rappelé les braves pour un grand pow-wow. Car d'autres visages pâles arrivaient, par caravanes entières.

Alors que les grands pères essayaient de décider ce qu'ils devaient faire au sujet des nouveaux intrus, Bryant et les autres entérinèrent leur serment, ce qui donna l'Alliance des Mineurs de Deadwood. Les termes du pacte étaient simples. Les membres de l'alliance avaient pour obligation de servir la "milice" commune à raison d'un jour par semaine. Cette milice avait pour rôle de patrouiller la région afin d'y repérer d'éventuelles bandes de guerriers sioux ou de bâtir un fortin à la jonction de deux petits ruisseaux, le Deadwood et le Whitewood. Cet accord permit aux mineurs de prospecter dans une relative tranquillité. Du moins pour un temps.

LE MASSACRE DE DEADWOOD CREEK

Le fortin fut achevé début octobre 1875, et plus d'une centaine de mineurs s'y installèrent. Ils y dormaient et, chaque jour, se rendaient à leur mine ou à leur ruisseau. Ils voyaient bien quelques Sioux qui les observaient parfois de

loin, mais ceux-ci restaient étrangement calmes et ne les attaquaient jamais.

La quantité de roche fantôme extraite diminuait avec la venue de l'hiver, les mineurs étant désormais plus pressés de remplir leur estomac que leurs poches. Mis au courant des difficultés qu'éprouvaient les visages pâles, les grands pères des Sioux prirent leur décision. Ils ordonnèrent à leurs guerriers de harceler les groupes de mineurs partis chercher de la nourriture. Les Indiens n'étaient pas censés attaquer les Blancs, ils devaient juste les empêcher de chasser ou de cueillir des baies.

Mais le chef de l'une de ces bandes, un Brûlé nommé Red Bear, n'avait pas la patience requise pour affamer les visages pâles. Il répétait à qui voulait l'entendre qu'il fallait reprendre le sentier de la guerre et chasser les visages pâles des Collines Noires. Il fut vite entendu.

Début novembre, un groupe de mineurs était parti chasser. Plusieurs Sioux passèrent à cheval devant eux, faisant suffisamment de bruit pour effrayer le bétail. Enervés, les visages pâles ouvrirent le feu et tuèrent deux braves. Une brève escarmouche s'ensuivit, et un autre Indien et un mineur y restèrent. Les Blancs se replièrent dans leur fortin.

Cette nuit-là, autour du feu de camp, Red Bear dit à ses braves que l'heure était venue de rendre aux Collines Noires leur caractère sacré. Avides de vengeance, ils lui donnèrent aussitôt son accord, et des messagers furent envoyés dans les plus proches villages afin que se rassemblent les guerriers.

Les grands pères interdirent l'attaque, mais un étrange homme-médecine itinérant connu sous le seul qualificatif de "Sage sans Visage" à cause de la grande capuche qu'il portait promit à Red Bear qu'il connaîtrait la victoire, mais uniquement s'il attaquait dès la nuit suivante.

Les braves attaquèrent le fortin avant que les grands pères ne puissent rassembler suffisamment de guerriers pour les stopper. Après plusieurs heures de combats d'une terrible intensité, la victoire de Red Bear était totale. Le fortin fut incendié, et la plupart des mineurs qui étaient parvenus à s'enfuir dans les collines traqués comme des bêtes. De la grosse centaine d'habitants de Deadwood Creek, moins de dix parvinrent à quitter en vie les terres indiennes. Frank Bryant faisait partie de leur nombre.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LITTLE BIG HORN

Lorsque ce massacre fut connu de l'opinion publique, des protestations s'élevèrent pour que le gouvernement réagisse. L'armée hésitait à gaspiller des hommes dans le seul but de venger une poignée de stupides mineurs qui s'étaient fait tuer pour s'être trouvés là où ils n'avaient aucune raison d'être, mais l'existence de tels gisements de roche fantôme à l'est de la Californie ne pouvait être ignorée. Après de longs et houleux débats, le Congrès autorisa une expédition punitive contre les Sioux.

Il était impossible de faire grand-chose au cours des mois d'hiver. Après le réchauffement dû au printemps, toutefois, des troupes de l'Union dirigées par le Général Terry pénétrèrent sur les terres des Sioux afin de donner une bonne leçon à ces derniers. Terry divisa ses forces en deux, dans l'espoir de pouvoir prendre Sitting Bull comme dans une pince. L'unité du sud était le 7ème de cavalerie, sous les ordres du blond Lieutenant-Colonel George Custer.



Comme les Sioux l'ont prouvé à Little Big Horn, il ne faut pas plaisanter avec eux.

Celui-ci découvrit bien vite un campement sioux et décida de l'attaquer avec une portion de ses forces. Custer se retrouva rapidement encerclé à Little Big Horn par une bande d'Indiens dirigés par Crazy Horse et un Hunkpapa du nom de Gall. Ses hommes furent massacrés jusqu'au dernier, mais lui en réchappa. Custer prétend qu'il est parvenu à se tailler un passage au beau milieu des rangs des Sioux, mais j'en doute.

J'ai entendu certaines personnes chuchoter que les Indiens ont fait exprès de laisser Custer en vie. Quand tous ses hommes se sont retrouvés morts autour de lui et alors qu'il avait tiré jusqu'à sa dernière cartouche, Crazy Horse, le Sage sans Visage et Red Bear se sont approchés de lui. Mes amis sioux ne savent pas ce qui s'est produit ensuite, mais Custer est bien vite parti à bride abattue en direction de la frontière.

Custer connut la disgrâce à son retour au Wyoming, mais il n'est pas encore fini. Alors qu'il n'avait pas encore totalement récupéré de ses blessures, il a commencé à mettre sur pied une autre expédition contre les Sioux, mais cette fois sans l'autorisation de Terry, de l'armée ou même de Washington.

Seuls quelques soldats ont accepté de suivre Custer. Ses autres hommes sont des volontaires scandalisés par le massacre de Deadwood Creek et avides de pouvoir à leur tour prospecter dans les Collines Noires.

LE TRAITÉ DE DEADWOOD CREEK

Sitting Bull n'aime pas les visages pâles. Tout le monde sait bien qu'il milite en faveur de la guerre, et cela ne me surprendrait pas qu'il obtienne un jour ce qu'il désire, surtout si nous continuons à renier nos promesses "sacrées" et à nous introduire chez les Sioux.

Certains ont accueilli avec surprise la proposition de Sitting Bull visant à accorder aux Blancs des droits d'installation et de prospection limitées dans les Collines Noires, alors qu'il était manifeste dès le premier instant que son objectif visait à récolter des fonds afin de soutenir son effort de guerre dans l'avenir. Les autres grands pères suivirent le mouvement car ils savaient qu'ils ne pouvaient espérer empêcher les mi-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

neurs d'entrer et que cette concession calmerait l'armée US.

A Washington, les réactions furent très favorables, principalement du fait que cette offre pourrait permettre de faire comprendre au public que les politiciens avaient réussi autre chose que de faire massacrer le 7^{ème} de cavalerie. Grant savait qu'il ne disposait pas des ressources nécessaires pour livrer une guerre totale aux Sioux, et la proposition de Sitting Bull permettait d'éviter le conflit tout en laissant le Nord accéder à une source de roche fantôme d'une valeur incalculable.

Le 1^{er} juillet 1876, Sitting Bull (qui représentait la nation sioux) et les Généraux Terry et Sherman (pour les Etats-Unis) se rencontrèrent sur le site du massacre et signèrent ce qui devint par la suite le traité de Deadwood Creek.

Les points exposés par cet accord étaient les suivants :

- 1) Le gouvernement US a reconnu les frontières de la nation sioux telles que nous les connaissons aujourd'hui. Aucun soldat nordiste n'a le droit d'y pénétrer.
- 2) La communauté de Deadwood Creek pouvait être rebâtie, mais sous supervision sioux. Tous les non-Indiens vivant sur le territoire des Sioux doivent rester dans cette enclave à moins que le Conseil des Sioux ne les autorise explicitement à s'installer ailleurs.
- 3) On ne peut accéder à Deadwood depuis l'extérieur des terres sioux que par voie de chemin de fer, afin que des visages pâles découverts là où ils n'ont aucune raison d'être ne puisse prétendre qu'ils se rendent à Deadwood.
- 4) La prospection se limite aux Collines Noires proprement dites. Les mineurs doivent payer \$100 pour se voir délivrer un permis et \$200 afin d'obtenir une concession. Tout minerai découvert doit être évalué à Deadwood, et 5% de sa valeur reversée à la nation sioux.
- 5) Les mines doivent être la propriété de particuliers, pas de compagnies.
- 6) Il est interdit de travailler à plus de cinq sur un site minier donné.
- 7) Les mines opérant en dehors de ces critères sont fermées, et quiconque viole ces règles est chassé des terres de la nation sioux.

LA RENAISSANCE DE DEADWOOD

Quelques jours seulement après la signature du traité, l'Iron Dragon commença sa ligne vers Deadwood. La jonction fut bientôt effectuée, et il ne fallut pas longtemps avant que le site du massacre ne soit recouvert d'une véritable mer de tentes. Malgré les restrictions qui leur avaient été imposées, des centaines de mineurs firent tout leur possible pour être les premiers à s'enrichir dans les Collines Noires.

Marchands, tailleurs, joueurs et colombes déchues les suivirent de près. En l'espace de quelques mois, Deadwood devint une ville-champignon florissante. En septembre, le premier maire, Sol Star, et le premier conseil municipal furent élus. Plus tard, Seth Bullock devint le premier marshal de la localité.

L'ALLIANCE DES MINEURS DE DEADWOOD

Les habitants de Deadwood font à peu près autant confiance à Sitting Bull qu'à un bâton de dynamite allumé. Traité ou pas, les citoyens savent pertinemment qu'en cas d'ennuis, ils ne pourront compter que sur eux-mêmes pour se défendre. Certains de ceux qui avaient survécu au massacre sont retournés à leur ancienne concession. Frank Bryant en fait partie, et il a relancé au goût du jour le concept de l'Alliance des Mineurs de Deadwood. Près de 70% des hommes de la ville (et une bonne partie des femmes aussi) font partie de l'AMD. Tous les membres doivent posséder une arme à feu en état de marche et passer un jour par mois à patrouiller les mines des collines.

Comme vous pouvez vous l'imaginer, les jeunes Sioux n'apprécient guère de voir des visages pâles en armes se promener librement dans les Collines Noires. Blancs et Indiens s'évitent autant que possible, mais les accrochages sont nombreux. Il n'y a jusqu'ici pas eu le moindre acte de violence entre les deux communautés, mais cela pourrait bien changer d'un jour à l'autre.

DES ESPRITS AGITÉS

Certains habitants de Deadwood prétendent que les esprits des Blancs tués lors du massacre réclament vengeance, et cette affirmation semble défendue par les récentes événements.

Plusieurs Sioux ont été retrouvés morts dans les col-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1878 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

lines aux alentours de Deadwood. Les cadavres étaient horriblement mutilés. Certains étaient scalpés, d'autres démembrés. Les Sioux ont prévenu les mineurs que quiconque pris en train de perpétrer de tels crimes connaîtrait une mort lente et atroce, mais malgré cela, les meurtres continuent.

En plus de cela, des mineurs qui ont repris les concessions de ceux qui s'étaient fait massacrer sont arrivés à leur mine en début de journée pour voir que leur matériel avait été brisé et qu'il était couvert de sang. Beaucoup de Sioux et de visages pâles commencent désormais à croire ces histoires de fantômes vengeurs qui rôdent dans les collines.

LA PROSPECTION

C'est la raison d'être de Deadwood. Plusieurs centaines de mineurs sont venus ici afin de faire fortune. Certains cherchent de l'or, d'autres (la plupart) de la roche fantôme, mais tous espèrent quitter les Collines Noires riches.

Quiconque désire prospecter peut procéder de deux manières. Soit l'on achète une concession, soit on reprend une mine existante.

Les deux choix sont risqués. La prospection peut très bien donner, et quant à la mine existante, elle est peut-être déjà épuisée (d'autant que l'acte de propriété n'est pas forcément légitime). Mais de toute manière, il faut passer par le Bureau des Affaires Minières.

Le BAM a été mis sur pied par les Sioux afin de percevoir les taxes afférentes à la prospection. Il est situé dans un bâtiment qui fait l'angle entre Main Street et Gold Street, en plein dans le centre ville. Les employés sont pour la plupart blancs, mais ils opèrent sous la direction de Deer Slayer, un Sioux qui a reçu une éducation dans l'Est et qui connaît bien la façon de procéder des visages pâles.

Un permis de prospection coûte \$100 et permet à un groupe pouvant aller jusqu'à cinq individus de prospecter pendant un mois. On peut obtenir une concession pour \$200 (un seul et unique versement). Travailler dans une mine déjà enregistrée coûte \$100 par mois. Toutes les pépites trouvées doivent être évaluées ici (il en coûte 5% de la valeur totale).

COMMENT PROSPECTER

Je suis conscient du fait que nombre d'entre vous veulent aller dans l'Ouest dans l'espoir de faire fortune. Evidemment, c'est possible, mais n'y comptez pas trop. Il y a plus d'un million de chercheurs d'or là-bas, et seul un sur mille trouve de quoi se payer un repas chaud. Mais vous ne m'écoutez probablement pas, et il vaut donc mieux que je vous apprenne les rudiments du métier si vous ne voulez pas que les vieux briscards se moquent trop de vous.

Au prix de l'once, l'or vaut plus que la roche fantôme (pour le moment), mais il est plus difficile à obtenir. L'or se trouve principalement dans le lit des deux ruisseaux (Deadwood Creek et Whitewood Creek). Les mineurs utilisent un système bien particulier afin de séparer l'or des graviers qui jonchent le fond des cours d'eau. Le fond du ruisseau est sondé à l'aide d'une série de canalisations métalliques dont le fond se compose de fines rainures. Tous les débris sont aspirés par la pression et lavés à grande eau, et les rainures captent l'or tandis que le sable et les gravillons, plus légers, sont chassés hors de la canalisation.

Il est possible de chercher de l'or à l'aide d'un tamis, mais c'est une méthode qui n'est que rarement utilisée dans la région. En fait, le passage du tamis permet de ramasser davantage d'or que le système décrit ci-dessus, mais requiert énormément plus de temps, et les \$100 par mois que réclament les Sioux en font une méthode très peu rentable.

Il faut toutefois reconnaître qu'il s'agit là d'une façon de procéder qui ne nécessite qu'un minimum d'équipement : un tamis en acier ou en fer blanc et une petite fiole de mercure (qui se fixe à la poudre d'or) suffisent amplement. Les mineurs qui préfèrent cette méthode peuvent donc instantanément se mettre au travail partout où il y a un cours d'eau. De nombreux mineurs l'utilisent afin de prospecter en toute illégalité. Ils ne restent jamais bien longtemps en un lieu donné et bougent sans cesse afin d'éviter les patrouilles sioux. Les Indiens font preuve d'une grande sévérité à l'égard de ceux qu'ils prennent ainsi à frauder.

La roche fantôme est plus rentable car on la trouve généralement à des concentrations plus importantes que l'or. Elle apparaît le plus souvent sous la forme d'amas gros comme le poing au cœur d'autres

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

roches. C'est un minéral qui est toutefois bien plus dangereux que l'or, car son simple contact peut avoir des effets nocifs et il dégage des vapeurs à base de soufre qui sont à la fois toxiques et incendiaires. Il est aisé (mais risqué) de chercher de la roche fantôme. Une fois que l'on a localisé un endroit qui semble prometteur, on fore sur une profondeur de trois mètres, puis le trou est fermé (pas rebouché) et on laisse reposer pendant une heure, ce qui permet au gaz emprisonné dans la roche fantôme de s'en échapper. Une fois le délai écoulé, on ôte le bouchon en présentant une allumette allumée en fesse du trou. S'il y a de la roche fantôme à proximité, les vapeurs s'enflamment. La taille et l'intensité de la flamme permettent au mineur de se faire une idée de la quantité de roche fantôme présente (et de sa qualité).

Cette méthode n'est toutefois pas sans danger. Si la foreuse produit une étincelle alors qu'elle traverse une poche de gaz, c'est l'explosion. Si le trou est foré dans une veine importante de minéral, la flamme-test peut générer un véritable incendie. Ce type d'accident s'est produit une ou deux fois, et l'incendie s'est prolongé pendant des mois sans donner le moindre signe de vouloir un jour s'arrêter. La nuit, au sud de Deadwood, on distingue encore la lueur rougeâtre causée par ces feux.

Les mines de roche fantôme doivent être bien ventilées, pour le simple fait qu'une accumulation de gaz peut là aussi causer un incendie (il suffit pour cela de la flamme d'une lanterne ou d'une étincelle produite par un piolet) et les conséquences en sont généralement désastreuses (la ventilation est également essentielle pour une autre raison, qui est que la plupart des mineurs ne mangent que du porc et des haricots secs, mais il n'est nul besoin d'entrer dans les détails...). L'inhalation de grandes quantités de gaz peut être fatale, et il peut causer la fièvre des roches même en petite quantité.

Les mineurs emmènent toujours des oiseaux en cage (la plupart du temps des canaris) dans leurs galeries. Les volatiles sont en effet bien plus petits que les humains et les vapeurs les affectent donc en premier. Ce genre de situation est plutôt mauvaise pour l'oiseau concerné, mais elle peut sauver la vie à un mineur qui n'aurait pas correctement préparé son travail.

LA FIÈVRE DES ROCHES

Les gens qui travaillent au contact de la roche fantôme peuvent attraper une maladie que l'on nomme "fièvre des roches." Je ne crois pas qu'elle ait encore été étudiée par des médecins, mais pour les mineurs, il s'agit d'un fait établi.

Les victimes de la fièvre ressentent une impression de chaleur et de vertige. Certains parlent même d'une sensation de brûlure, comme si leur sang prenait feu. Mais le victime perd vite la raison, et il n'est pas impossible que cette impression soit due à une hallucination, qui sont fréquentes avec cette affliction.

La fièvre cause souvent des dégâts irréparables. Beaucoup de ceux qui l'ont attrapée n'ont plus toute leur tête à eux et certains en deviennent même complètement dingues. La fièvre des roches dure environ une semaine. Au terme de cette période, soit elle retombe, soit le malade y reste.

Certaines rumeurs prétendent qu'il est arrivé que des victimes de la fièvre des roches prennent feu. J'ai personnellement vu des silhouettes de cendres qui auraient été la marque de telles combustions internes. Plus étrange encore, dans l'un des cas, le pied (et la botte) de la victime a été retrouvé intact alors que le reste du pauvre homme n'était plus que poussière.

LE JARDIN DU DIABLE

Le Jardin du Diable est une région située à huit kilomètres au sud-ouest de Deadwood. C'est là que se situait la mine Veine de Chance, l'un des plus gros gisements de roche fantôme en dehors du Grand Labyrinthe. La concession appartenait à Norman Chance et son frère William.

Une nuit, après avoir passé quelque temps en ville à boire à leur bonne fortune, les deux frères décidèrent de retourner à leur mine. Ils étaient tellement saouls que pas un instant ils ne pensèrent à mettre en marche le système de ventilation qui libérait la galerie du gaz qui pouvait s'y accumuler. Pour fêter leur richesse toute récente, Norman alluma un cigare et entra dans la mine.

L'énorme explosion qui s'ensuivit fit disparaître toute trace de la galerie et mit au jour un gisement de roche fantôme tel que les frères Chance n'auraient pu l'imaginer dans leurs rêves les plus fous.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

Mais la déflagration mit bien évidemment le feu aux vapeurs, et de gigantesques colonnes de flammes jaillirent par les trous creusés par l'explosion.

L'incendie ne s'est toujours pas éteint. Les fontaines de feu illuminent le ciel nocturne et le sifflement surnaturel du gaz incinéré emplit les collines. Quand le vent souffle du bon côté, le son se propage jusqu'à Deadwood, et certains prétendent qu'il s'agit là des cris d'agonie des frères Chance, enfermés dans leur prison de flammes.

Il faudrait probablement détourner un fleuve pour éteindre un incendie d'une telle ampleur. Quelques petits futes ont bien essayé d'autres méthodes afin de s'emparer de cette fortune qui s'envole en fumée, mais tous ont jusque là échoué.

Dans une zone de cent mètres autour de l'entrée de la mine, le sol est tellement chaud qu'il est impossible de le parcourir sans attraper des ampoules, et l'air, brûlant, est empli de vapeurs toxiques. Toute la végétation a péri dans un rayon de deux cent cinquante mètres et elle est désormais recouverte d'une épaisse couche de cendres et de scories.

Les Sioux prétendent que d'étranges créatures à l'apparence reptilienne sont sorties des flammes, mais il est vraisemblable qu'ils ne véhiculent ces histoires que pour éloigner les curieux de la région.

L'IRON DRAGON

L'Iron Dragon Railroad a construit une ligne de chemin de fer au beau milieu des terres de la nation sioux plusieurs années avant que la moindre trace de roche fantôme ne soit découverte dans les Collines Noires. Une fois signé le traité de Deadwood Creek, la compagnie a aussitôt tiré une ligne secondaire jusqu'à Deadwood. L'Iron Dragon utilise au maximum le monopole qui est le sien pour le transport des Blancs à l'intérieur du territoire sioux, et les tarifs pratiqués sont nettement au-dessus de la moyenne.

Malgré le fait que le traité interdit à des compagnies de posséder des mines, l'Iron Dragon contrôle également près d'un tiers des mines de roche fantôme aux alentours de Deadwood. La compagnie ne détient pas directement ces concessions, qui ont toutes été achetées par des employés, mais tout le monde sait pertinemment que l'argent qui a servi à ces achats provenait des coffres de l'Iron Dragon.

Certains de ces gisements sont d'ailleurs exploités par des ouvriers de la compagnie.

Plusieurs mineurs ont déjà porté plainte auprès du BAM, mais celui-ci n'a pas encore bougé, sans doute par peur des représailles de Kang.

CHINATOWN

Un grand nombre d'immigrants chinois se sont installés dans le quartier nord de la ville. La plupart travaillent dans les mines ou en tant que domestiques, mais d'autres ont monté des laveries ou des restaurants.

D'autres encore se sont tournés vers des occupations moins avouables. Du côté nord de la ligne de chemin de fer, certains établissements se font une joie d'accueillir les gens qui trouvent que le whisky n'est pas assez fort. La nuit, l'odeur de l'opium se perçoit à plus d'un pâté de maisons de distance.

LA VIE A DEADWOOD

Deadwood n'a rien d'une ville tranquille. Plus d'un tiers de la population vit de la boisson, du jeu ou de la prostitution. Tous les habitants savent pertinemment que les Sioux peuvent raser la localité au moment où ils le désirent, ce qui encourage à apprécier l'instant présent ("Buvez, mangez et faites la fête, car demain nous serons peut-être tous morts"). Tout l'argent tiré des mines qui entourent Deadwood est généralement dépensé au jeu plus rapidement qu'il a été gagné.

De nombreux saloons sont ouverts à toute heure du jour et de la nuit, et le whisky coule à flots. Les étrangers qui arrivent à Deadwood ont intérêt à être particulièrement polis, car le mélange whisky-jeu-à feu est particulièrement mortel : la moindre insulte (qu'elle soit réelle ou imaginaire) peut très vite mener à une indigestion de plomb. Le Marshal Bullock et ses assistants ont un emploi du temps bien chargé, entre la paix qu'il leur faut maintenir et les ivrognes qu'ils sont chargés de ramasser. Bullock préfère régler les problèmes de manière paisible. Il n'a pas peur du bruit des armes mais tient à minimiser le nombre de morts. Certains habitants préféreraient que leur représentant de la loi local ait une politique plus agressive, et ils fai-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

saient pression sur le célèbre Wild Bill Hickok pour qu'il accepte le poste de Bullock (mais c'était bien sûr avant la mort d'Hickok).

La plupart des habitants ne résident pas à Deadwood proprement dit, mais campent plutôt dans les collines qui surplombent la ville. Certains mineurs refusent de quitter leur concession de peur qu'on vienne les voler pendant qu'ils sont en ville. Cela ne dérange aucunement les Sioux, du moment que les visages pâles ne vont pas là où ils ne sont pas les bienvenus.

Si vous comptez passer quelque temps à Deadwood, munissez-vous d'une bonne paire de bottes. Malgré un arrêté municipal interdisant cette pratique, les habitants persistent à jeter leurs ordures par la fenêtre. Si l'on y ajoute les déjections des bœufs et chevaux, les rues boueuses empestent davantage qu'un putois irlandais d'ail cru.

Le mois dernier, un chapeau et un morceau d'imperméable ont été découverts dans Main Street, juste au sud de l'intersection avec Lee Street. Et bien qu'une prime ait été offerte, personne n'a osé creuser afin de voir s'il y avait quelque chose sous ces effets. Vous pouvez toutefois vous consoler en vous disant que, si vous deviez un jour être expulsé d'un saloon, vous ne risquez pas de vous faire mal en tombant par terre.

ADRESSES UTILES

AYRES & WARDMAN, QUINCAILLERIE : cette belle boutique bien achalandée se spécialise dans les matériaux de construction et l'équipement (lourd) de prospection.

LE BELLA UNION, THÉÂTRE : cet établissement est la propriété de Bill Nutal. Si vous voulez passer une nuit en ville, vous trouverez ici de la boisson, des jeux et des représentations paillardes sur scène.

BIG HORN, ÉPICERIE GÉNÉRALE : ce magasin appartient à P.A. Gushurst et William Connors. C'est le meilleur endroit où trouver des provisions et de l'équipement de prospection de base.

CHEZ CARMICHAEL, ÉCURIES : tant que vous restez en ville, vous pouvez installer ici votre meilleur ami pour \$1.50 par jour.

BOULANGERIE EMPIRE : les cakes et pâtisseries de Madame Ellsner sont vraiment ce qui se fait de mieux.

LE GEM, THÉÂTRE : autre bon endroit où passer une soirée animée. Le Gem est davantage connu pour l'hospitalité de ses "hôtesse" que pour le reste du programme.

LE GRAND CENTRAL HOTEL : si vous ne faites que passer, c'est au Grand Central qu'il faut coucher. Vous pouvez y obtenir une chambre correcte pour \$3 par jour, et la popote y est excellente. Tatie Lou Marchbanks est une sacrée cuisinière.

LE GREEN FRONT : si vous cherchez une dame avec qui passer quelques heures, vous avez frappé à la bonne porte.

LE LANGRISHE, THÉÂTRE : un vrai théâtre (contrairement aux deux précédents) qui joue de vraies pièces (Jack Langrishe et son épouse font partie des acteurs). La congrégation épiscopale se réunit ici tous les dimanches à neuf heures tapantes. Le Nuttal & Mann's N810 Saloon : c'est là que Wild Bill a passé l'arme à gauche. Le propriétaire a isolé le lieu de la mort d'Hickok derrière de lourds rideaux et, pour la modique somme d'un dollar, propose à ses clients de voir l'endroit où Wild Bill a joué sa dernière partie de cartes.

CHEZ NYE, OPÉRA : l'endroit où aller si vous appréciez les belles choses. Il n'y a pas beaucoup de clients, mais ceux qui viennent ici sont suffisamment aisés pour permettre à l'établissement de continuer à tourner.

STEBBINS & POST, BANQUE : la principale banque de Deadwood. Selon les rumeurs qui circulent, l'établissement ramasserait jusqu'à cent mille dollars par jour. Mais compte tenu du nombre de gardes qui entourent le bâtiment (j'en ai personnellement vu six : ils ne sont pas durs à repérer, il suffit de chercher les individus qui sont plus armés jusqu'aux dents, et même plus), je dirais que cette estimation est un peu faible.

CELÉBRITÉS

WILD BILL HICKOK

Le légendaire pistolero (et homme de loi) Wild Bill Hickok vint à Deadwood au cours de l'été 1876. Il passait le plus clair de son temps à boire et à jouer aux cartes, et beaucoup d'habitants pensaient qu'il finirait par remplacer Seth Bullock, le marshal en exercice.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



Qui s'amuse à descendre les jurés du procès McCall ?
À votre avis ?

Wild Bill était extrêmement prudent. Il jouait toujours le dos au mur et se servait à boire de la main gauche afin de pouvoir dégainer à tout moment. Il avait pour principe de tirer d'abord et de poser des questions ensuite. Beaucoup d'hors-la-loi qui ont croisé sa route nourrissent désormais les vers de terre. Malheureusement, le passé de Wild Bill finit par le rattraper. Le 2 août, il jouait au carte au Nuttal & Mann's N810 Saloon. Il n'y avait plus la moindre place libre contre le mur et il n'eut d'autre choix que de jouer en tournant le dos à la porte d'entrée. Un itinérant du nom de Jack McCall entra alors et lui tira une balle dans la nuque. Bill s'effondra comme une masse, sans pour autant lâcher ce qui porte désormais le nom de main du mort : les deux as noirs, les deux huit noirs et le valet de carreau. McCall fut arrêté et jugé par un tribunal de mineurs. Le lâche explique qu'il avait abattu Hickok suite à une dette de poker, et il prétendit également être le frère de Samuel Strawhim, un individu tué par Wild Bill en 1869. Le jury accepta l'histoire de McCall et le relâcha. Mais les ru-

meurs vont bon train que l'homme avait été engagé pour tuer Hickok avant que ce dernier ne devienne marshal et que certains de ses employeurs siégeaient peut-être un jury.

Et il semblerait que certains des ennemis d'Hickok n'aient pas été satisfaits de le voir mort. Sa dépouille a récemment disparu du cimetière du Mont Moriah. Certains prétendent que Wild Bill est encore en vie et qu'il a été enterré prématurément. Quelques uns, dont la célèbre Calamity Jane, affirment même lui avoir parlé. Mais quiconque a pu voir les dégâts causés par la balle de McCall vous expliquera que c'est tout bonnement impossible. Mais si Hickok s'était fait énormément d'ennemis, il avait également beaucoup d'amis, et il semblerait que l'un d'entre eux ait décidé de venger sa mort. Trois membres du jury soi-disant juste et équitable qui a acquitté McCall ont déjà reçu la dose de plomb qu'ils méritaient.

SETH BULLOCK

Bullock est le marshal de Deadwood. Très accomodant, il préfère régler les problèmes sans avoir recours à la force mais sais se servir de ses armes quand il le faut. On dit de lui qu'il est capable "d'imposer sa volonté du regard à un cobra enragé ou à un éléphant séparé de son troupeau," mais aussi que "quand il sort dans les rues de Deadwood sous le soleil de midi, c'est qu'il va se chercher quelque chose à manger, et non quelqu'un à descendre." En plus de son poste de marshal, Bullock fait partie du comité local pour la santé publique et possède plusieurs établissements en ville.

CALAMITY JANE

Calamity Jane (de son vrai nom Martha Jane Canary) est l'une des femmes les plus endurcies de l'Ouest. Elle s'est souvent faite passer pour un homme afin d'obtenir des postes d'éclaireur ou de convoyeur de chariot. Il lui est également arrivé de devoir jouer les filles de mauvaise vie et elle sait chiquer et jurer comme les plus expérimentées d'entre elles. Mais malgré cela, Calamity n'est pas dénuée de gentillesse. Par exemple, il lui est déjà arrivé de "collecter" de la nourriture pour les pauvres (elle allait se fournir chez les riches qui n'aimaient pas regarder sa Winchester en face).

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

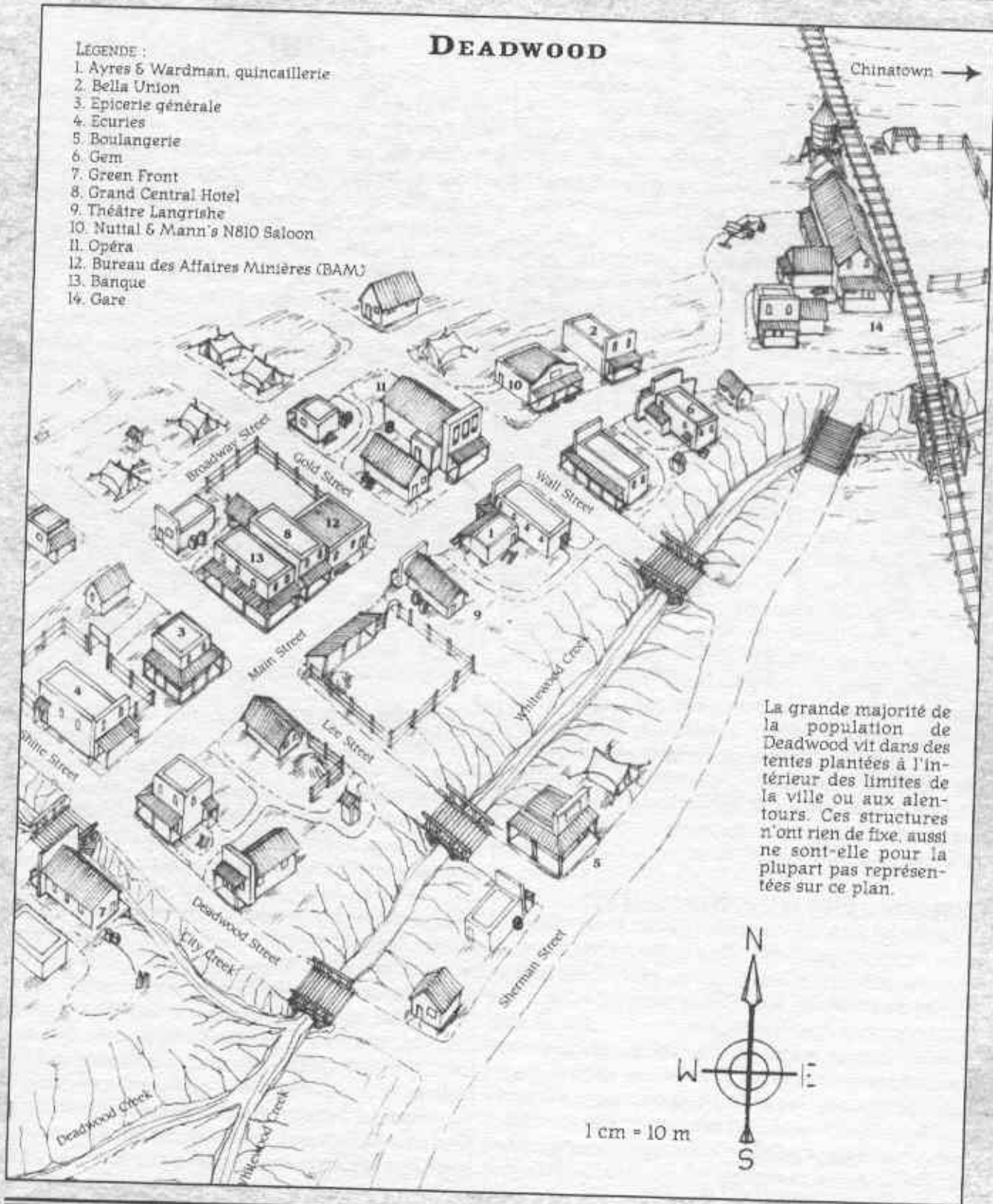
"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10c

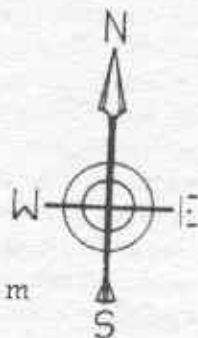
LÉGENDE :

1. Ayres & Wardman, quincaillerie
2. Bella Union
3. Epicerie générale
4. Ecuries
5. Boulangerie
6. Gem
7. Green Front
8. Grand Central Hotel
9. Théâtre Langrishe
10. Nuttal & Mann's N810 Saloon
11. Opéra
12. Bureau des Affaires Minières (BAM)
13. Banque
14. Gare

DEADWOOD



La grande majorité de la population de Deadwood vit dans des tentes plantées à l'intérieur des limites de la ville ou aux alentours. Ces structures n'ont rien de fixe, aussi ne sont-elles pour la plupart pas représentées sur ce plan.



1 cm = 10 m

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Calamity connaissait Hickok (encore qu'à l'entendre, leur relation était plus poussée) et elle prétend lui avoir parlé après sa mort. Mais comme elle s'est sérieusement mise à boire depuis que Bill y a eu droit, beaucoup de gens pensent qu'elle n'avait plus vraiment tous ses esprits lorsque celui d'Hickok est censé lui avoir rendu visite. Certains ajoutent même que Calamity ne serait pas étrangère à la disparition de la dépouille de Wild Bill.

Calamity Jane est actuellement en pleine période de déveine. Elle boit comme un trou et ne subsiste que grâce à la charité de ses amis et en reprenant de temps en temps son ancien emploi "d'hôtesse."

HENRY SMITH

Les premières messes dites à Deadwood le furent par un prêcheur méthodiste du nom d'Henry Weston Smith. Pendant la semaine, il faisait des petits boulots à la scierie ou à la Mine des Pionniers et, le week-end, prononçait ses sermons du haut d'une caisse retournée.


Smith a été abattu en cours d'année, alors qu'il allait dire la messe à la mine des Collines de Fer. Personne ne sait comment il est mort, mais la plupart des gens tiennent les Sioux pour responsables. Sa dépouille en triste état a été enterrée à côté de Wild Bill, mais elle n'a plus bougé depuis, elle. Malgré tout, certaines personnes prétendent avoir vu le prêcheur parcourir les collines au beau milieu de la nuit, déclamant le sermon retrouvé dans sa poche de veste. Mais n'accordez pas trop d'importance à cette histoire, mes amis. Dans une ville où le whisky coule à flots, les gens peuvent voir n'importe quoi.

DEADWOOD DICK (ALIAS NAT LOVE)

Deadwood Dick est le surnom de Nat Love, célèbre cow-boy noir qui s'est installé à Deadwood. Il a été surnommé de la sorte après avoir gagné les concours de tir, de rodéo et de lasso de la fête du centenaire de l'Indépendance.

Nat est le propriétaire d'un saloon que fréquentent la plupart des mineurs noirs de la région. Bien que, dans l'Ouest, les préjugés aient pour la plupart disparu, Nat reste le chef officieux de la communauté noire dans les rares occasions où certains se laissent aller au racisme.

DODGE CITY

 Dodge City est une ville divisée. Tout comme l'état dans lequel est se trouve, le Kansas, elle voit une partie de sa population pencher pour le Nord et l'autre pour le Sud. Cela fait plus de vingt ans que les violents affrontements se multiplient dans le Kansas, et sans doute ne trouverez-vous jamais, même dans l'Est, de lieu où l'animosité existant entre deux camps est aussi grande qu'ici. Mais la plupart des villes ont toutefois une position bien tranchée, pour la bonne et simple raison que les fervents défenseurs de l'Union ne pourraient vivre quotidiennement avec les Confédérés. Le cas de Dodge City est différent dans le sens que cette ville "accueille" les militants des deux camps. Pourquoi ? Tout simplement parce que Dodge City rime avec argent, et je me suis depuis longtemps aperçu que, dès qu'une certaine somme est en jeu, les gens sont généralement capables de passer sur des détails tels que les opinions politiques (du moins tant qu'ils sont convaincus que leur camp finira par gagner).

Plus il y a d'argent en jeu, plus le seuil de tolérance des gens augmente, et les opportunités ne manquent pas à Dodge City.

L'ARGENT SUR PATTES

La majeure partie des revenus de Dodge City arpentent actuellement la prairie du Kansas en machouillant de l'herbe. Le commerce le plus florissant de Dodge City est de loin celui des bisons, que l'on ne recherche pas que pour leur langue.

La chasse au bison a véritablement commencé en 1872. Apparemment, un tanneur allemand venait alors de découvrir le moyen de faire un bon cuir de la peau de bison, et le prix unitaire de cette dernière est aussitôt montée à \$3,50 ou plus.

Heureusement pour les bisons, les Indiens se sont rassemblés autour d'eux et ont formé la nation sioux et, plus tard, la Confédération de Coyote. Inutile de dire qu'ils n'appréciaient guère que les chasseurs massacrent leur principale source de nourriture, d'habillement, d'outils, et ainsi de suite. Les Indiens utilisent tellement de choses dans le bison que vous ne parviendriez pas à le croire, à tel

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



Les cow-boys pourront vous raconter des tas d'histoires étranges au sujet de Dodge City, mais n'oubliez pas qu'il n'est pas rare d'avoir l'esprit embrumé après avoir passé de longues semaines dans la prairie.

point que lorsque Benjamin Franklin a lancé son célèbre "L'économie protège du besoin," il pensait certainement à eux.

Peu après le début de la chasse intensive au bison, d'importantes bandes de guerriers sioux (mais aussi, plus tard, de la confédération), se sont abattus sur le Kansas et ont attaqué tous les chasseurs qu'ils trouvaient.

La cavalerie de l'Union a bien essayé d'arrêter ces Indiens, mais c'était une cause perdue d'avance compte tenu de la poursuite de la Guerre de Sécession. Pendant près d'un an, les combats à cheval furent légion dans la prairie. Fort Dodge fut détruit au cours d'un affrontement qui opposa Sioux et guérilleros sudistes aux soldats de l'Union soutenus par des partisans du Nord. Les Indiens ne rentrèrent chez eux que lorsqu'ils se furent bien fait comprendre, c'est-à-dire une fois que le fort n'était plus qu'un monceau de ruines fumantes.

Au bout de quelque temps, la plupart des chasseurs se mirent à penser que le prix des peaux ne valait plus de se retrouver pris au beau milieu des affrontements entre les Indiens et les guérilleros. Et même après que les Sioux soient repartis vers le nord, les chasseurs mirent du temps avant de revenir.

Mais en 1874, le prix du bison atteignit des sommets. Au Nord comme au Sud, les têtes de bétail se mettaient à mourir de manière étrange. La "fièvre du Texas" en était la cause principale, mais les tiques de prairie n'y étaient pas non plus étrangères.

Sans que personne puisse expliquer pourquoi, les bisons n'étaient pas affectés par ces épidémies. Ces animaux, que l'on laissait autrefois pourrir sur pied, ne valaient désormais plus \$3,50, mais \$30 pièce. Et la chasse au bison devint du jour au lendemain bien plus lucrative.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

DODGE CITY, VILLE PAISIBLE

A la même époque, deux compagnies de chemin de fer se mirent à progresser sur les terres du Kansas en direction de l'ouest. L'une d'entre elles était nordiste (l'Union Blue) et l'autre sudiste (la Black River). Un petit entrepreneur du nom de Robert Wright prit conscience des opportunités que la situation présentait et fonda une ville sur la trajectoire des voies ferrées. Il rêvait d'une localité où les gens fatigués des combats pourraient venir vivre en paix... et éventuellement gagner de l'argent, s'ils le souhaitaient.

Wright baptisa sa ville Dodge City. Aujourd'hui, les mauvaises langues prétendent que ce nom provient de la seule manière de survivre dans le coin compte tenu de la quantité de plomb qui vole dans les rues (en anglais, to dodge = éviter, esquiver) mais cela ne faisait pas partie du plan de Wright. La charte de la ville annonce en effet que tous les individus sont les bienvenus, quelles que soient leurs opinions politiques, et prévoit également d'importantes forces de police afin de maintenir l'ordre. Cette idée de ville neutre attira beaucoup d'habitants du Kansas mais aussi d'étrangers, et la population de Dodge City augmenta très rapidement. La plupart des nouveaux venus étaient des gens fatigués de la guerre et qui en avaient assez de vivre dans un stand de tir. D'autres venaient simplement trouver du travail mais, malheureusement, quelques individus avaient des motifs moins avouables et les ennuis arrivèrent avec eux.

Wright devint le premier maire de Dodge City, après avoir battu son adversaire (un certain Hoover) de très peu. Aidé de son conseil municipal, il trouva très rapidement un marshal et des assistants capables de faire respecter l'ordre malgré la situation volatile. Larry Deger fut nommé marshal, et deux de ses assistants actuels se nomment Wyatt Berry Stapp Earp et Ed Masterson (NdT : cela ne colle pas avec la description de Masterson, page 87 : Masterson est l'adjoint du shérif, pas du marshal).

LA LOI À DODGE CITY

Les représentants de la loi locaux sont de vrais durs (ils n'ont d'ailleurs pas d'autre choix s'ils veulent survivre). En plus de devoir régler les pro-

blèmes communs à la plupart des villes de l'Ouest, ils leur faut également gérer la présence d'importantes bandes armées en villes (bandes dont la seule raison d'être semble être de s'annihiler les unes les autres à l'extérieur des limites de la ville... ou même à l'intérieur, si elles pensent s'en sortir), de deux compagnies de chemin de fer concurrentes, de cow-boys du Texas et de chasseurs de bisons prompts à flanquer la pagaille, sans compter la guerre secrète que se livrent espions du Nord et du Sud.

Le maire a parfaitement expliqué à ses hommes que, quelles que soient leurs opinions personnelles, ils ne doivent en aucun cas prendre parti. La loi doit être la même pour les Nordistes et les Sudistes. L'unique chance que Dodge City a de survivre à la Guerre de Sécession est de se faire connaître comme une localité à la neutralité irréprochable. Si les représentants de la loi devaient, à tort ou à raison, être perçus comme favorisant l'un des deux camps, la ville se transformerait bien vite en véritable champ de bataille.

Mais les représentants de la loi sont humains et ne parviennent pas toujours à atteindre ce noble idéal. Les citoyens qui se sentent offensés ont la possibilité de porter plainte auprès du conseil municipal contre tout gardien de la paix qui, selon eux, se comporte de manière partisane. Le conseil municipal s'occupe en général très promptement du problème en demandant une audience publique : cinq assistants du marshal ont déjà été renvoyés de la sorte. Le système n'est pas parfait, mais il semble limiter au maximum l'antipathie que d'aucuns peuvent se vouer.

Certains tentent actuellement de remplacer Larry Deger par Wyatt Earp. Ce dernier a en effet une excellente réputation en ville, son courage à toute épreuve et sa capacité à régler les problèmes sans avoir recours aux armes lui ayant acquis le soutien des plus paisibles habitants de Dodge City.

Malin et opposé aux tueries inutiles, Earp est parvenu à désamorcer nombre de situations qui se seraient achevées en bain de sang si d'autres s'en étaient chargés. Il a l'habitude de mettre les fauteurs de troubles hors de combat en leur faisant tâter de la crosse de son pistolet, à tel point que les locaux appellent désormais "Earp" une bosse sur le crâne.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LE CONSEIL MUNICIPAL

Le conseil municipal est fort de six membres élus pour une durée de deux ans. Tous les conseillers actuels sont des marchands influents. Et si tous ne partagent pas les idées de Wright pour ce qui est de fonder une communauté neutre et paisible, ils sont par contre tous d'accord avec lui pour ce qui est d'aimer le roi dollar et de tout faire pour que Dodge City reste une ville ouverte à tous (à tous ceux qui ont de l'argent à dépenser, bien sûr).

Si vous devez passer quelque temps à Dodge City, assurez-vous d'avoir toujours un peu d'argent sur vous. Le conseil municipal a voté depuis peu des lois très strictes concernant l'indigence, lois qui donne au marshal et à ses adjoints le droit de chasser hors de la ville quiconque ne dispose pas de source de revenu visible ou n'a pas au moins \$10 sur lui.

Les autorités locales ne font toutefois pas respecter ces lois de manière systématique. Elles servent surtout à "encourager" les fauteurs de troubles à aller se faire pendre ailleurs.

LA GUERRE

Comme je vous l'ai déjà dit, le Kansas et les états voisins subissent en permanence des opérations de guérilla. Et de temps en temps, l'une de ces joyeuses bandes de terroristes dérive jusqu'à Dodge City. Peut-être ont-ils besoin de provisions, à moins qu'ils n'aient envie de se défouler quelque peu (encore que l'on pourrait croire qu'ils en ont amplement l'occasion, compte tenu de leur occupation principale, à savoir transformer tout ce qui bouge en gruyère). Leur seule présence peut parfois causer des problèmes pour ce qui est du maintien de l'ordre, et quand ils se mettent à faire la fête, il y a souvent du grabuge.

Souvent, ces groupes se contentent de tirer en l'air après avoir bu quelques verres. Le problème, c'est que les habitants qui soutiennent le camp opposé voient généralement cela d'un mauvais œil et n'hésitent pas à se substituer au marshal afin de faire revenir le calme (parfois de manière, disons, définitive). Il est alors difficile d'éviter la bataille rangée, et les représentants de la loi se retrouvent alors pris entre deux feux.

Ces groupes de guérilleros sont l'une des plus violentes sources de migraine du Marshal Deger.

Hercule lui-même aurait du mal à forcer ces ivrognes (qui ont souvent passé les semaines précédentes à fertiliser la prairie avec la dépouille de leurs ennemis) à se comporter de manière civilisée. Tant qu'ils savent se tenir, ils sont les bienvenus. Dans le cas contraire, il leur faut dégager le plancher. Le problème, c'est qu'il est parfois délicat de demander à une vingtaine d'idiots avinés qui transportent plus d'armes qu'un dépôt de l'armée de vider les lieux en vitesse.

Quelques bandes particulièrement dangereuses rôdent aux alentours de Dodge City. Du côté sudiste, il y a les Maraudeurs de Morgan, les Diables d'Henley et la Ligue Confédérée du Kansas. Pour ce qui est du Nord on trouve les Unionistes, les Raiders d'Anderson et Bob et ses Boys.

Les rumeurs vont bon train au sujet d'une bande ayant reçu l'appellation de "Cavalliers de la Nuit." Personne ne sait qui ils sont ni d'où ils viennent, mais leur signature est on ne peut plus reconnaissable. Ils ont rendu visite à quelques fermes isolées et autres petits villages ayant des sympathies pour le Nord et les ont réduits en cendre. Les malheureux habitants ont tous été retrouvés pendus à la flore locale.

A ce jour, il n'y a jamais eu le moindre survivant à la suite de l'une de ces attaques, et nombre de femmes et d'enfants ont été exécutés par ces monstres. Plusieurs posses et autres bandes de guérilleros nordistes ont essayé de les attraper, mais sans succès.

LES VOLEURS DE CORPS

Quiconque passe quelques temps à Dodge City (ou à proximité) finit forcément par entendre parler des voleurs de corps. Selon l'individu à qui l'on s'adresse, ces créatures dépouillent les morts, les dévorent, et quelques fois les ramènent à la vie. Les descriptions fournies par ceux qui prétendent avoir aperçu ces monstres sont toutes différentes, allant de petits hommes verts à des éléphants roses, en passant par des zombis à la démarche hésitante (je pense sérieusement que l'on peut ne tenir aucun compte du témoignage concernant les éléphants). Compte tenu du nombre d'affrontements et de morts d'hommes qu'il y a dans la région, j'imagine que de telles histoires sont inévitables.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

Généralement, quand les balles pleuvent dru, votre adversaire n'est pas assez fair-play pour vous laisser emporter avec vous ce qui reste de votre camarade quand vous mettez les bouts, et vous êtes le plus souvent trop préoccupé pour marquer l'endroit en question sur une carte.

A mon avis, ces rumeurs naissent pour la plupart du fait que certaines personnes se sentent coupables d'avoir "égare" la dépouille d'un ou plusieurs de leurs amis. Qui pourrait en effet leur reprocher de ne pas avoir enterré un cadavre qui ne se trouvait plus là où ils l'avaient laissé la dernière fois qu'ils l'avaient vu (promis, jure) ? Et quant aux autres disparitions, on peut sans doute les attribuer aux pillards et aux prédateurs.

Je reconnais que cela laisse tout de même quelques histoires qui ne peuvent être expliquées aussi facilement. J'ai parlé à certaines des personnes qui prétendent avoir vu des choses étranges dans la prairie au cœur de la nuit, et je dois bien admettre que certains d'entre eux sont pour le moins convaincants. Je ne peux pour le moment vous en dire plus, aussi me permettrai-je de vous faire le conseil suivant : si vous avez l'intention de mourir au Kansas, assurez-vous de le faire sur le paillason du croque-mort.

LES COMPAGNIES DE CHEMIN DE FER

Après avoir fondé la ville, Wright contacta l'Union Blue et la Black River et leur offrit à toutes deux le droit de passage dans sa communauté. Il leur fit remarquer qu'il y avait beaucoup de chasseurs de bisons dans la région et que l'on pouvait gagner énormément d'argent en ramenant les carcasses et les peaux vers l'est. Les deux compagnies sautèrent sur l'occasion comme une paire de loups voraces et se mirent aussitôt à construire une voie en direction de Dodge City.

Au fur et à mesure qu'elles se rapprochaient de leur objectif, la concurrence se fit de plus en plus rude, à tel point que les ouvriers commencèrent à passer davantage de temps à creuser des tombes qu'à poser des rails. Wright était toutefois impatient de voir le train arriver chez lui, aussi donna-t-il une date-butoir aux deux protagonistes : le droit de passage accordé à une compagnie deviendrait aussitôt caduc si elle n'était pas arrivée à Dodge City

pour le 1er juin. A partir de moment, l'Union Blue et la Black River se concentrèrent davantage sur l'objectif à atteindre et mirent moins de bâtons dans les roues de l'adversaire.

Le 23 mai 1875, l'Union Blue franchit les limites de la ville. Trois jours plus tard, la Black River arriva à son tour (dans une ambiance assez agitée). Les deux lignes, parallèles, traversent toute la ville pour aboutir à la gare, construite aux frais de Dodge City. Le maire a très clairement expliqué aux deux compagnies qu'elles ont intérêt à savoir se tenir dans sa ville. Elles peuvent se comporter comme elles le désirent à l'extérieur de Dodge City, mais sitôt les limites de la localité franchies, tout conflit doit cesser. Une compagnie prise en flagrant délit de violation de cette directive perdrait aussitôt son droit de passage. Jusqu'à ce jour, il y a bien eu quelques infractions mineures, comme par exemple des rixes entre machinistes ou des actes de vandalisme sans grande importance, mais rien d'assez grave pour que le maire ne sévisse. Cela est probablement dû au fait que les deux compagnies se remplissent les poches grâce au transport des peaux et carcasses de bisons, et sans doute n'ont-elle nulle envie de voir se tarir cette source d'abondants revenus.

Mais le tableau est bien différent à l'extérieur des limites de la ville. Les deux lignes sont gardées par des patrouilles à cheval armées jusqu'aux dents qui surveillent régulièrement le moindre centimètre carré de ligne sur le territoire du Kansas. Si vous deviez croiser ces individus, souhaitez-leur poliment le bonjour et ne vous attardez pas. J'ai déjà eu l'occasion de me rendre compte qu'ils avaient un sens de l'humour très limité.

Remarquez, j'aurais sans doute assez peu d'occasions de rire moi aussi si j'étais chargé de protéger plus de cinq cents kilomètres de voie ferrée contre les attaques des gangs de la compagnie adverse, des guérilleros de l'autre camp et même des Indiens (de la Confédération de Coyote) en maraude. Si vous vous avisez de regarder leurs précieux rails de travers, il y a de bonnes chances qu'ils ouvrent le feu.

Les deux compagnies cherchent à poursuivre leur ligne au-delà de Dodge City, mais elles ne sont pour le moment pas allées bien loin. Les équipes d'ouvriers sont en effet constamment harcelés par les guérilleros et les gangs de la compagnie ri-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

vale. Wright n'a pas l'air trop inquiet à ce sujet. Sans doute se dit-il que, si le chemin de fer poursuivait sa route vers l'ouest, les chasseurs de bisons en feraient peut-être autant.

LA CHASSE AU BISON

Comme je l'ai mentionné plus haut, la chasse au bison est la principale source de revenu à Dodge City. Chaque jour, les chasseurs ramènent des chariots entiers de carcasses qui sont aussitôt vendues à l'un des abattoirs, où on les dépèce avant de les découper en quartiers. Viande et peaux vont alors jusqu'à la gare, où elles prennent le premier train en partance pour l'est.

Tous les abattoirs se trouvent dans le quartier ouest de la ville. Ils payent entre \$15 et \$30 par bison, en fonction de la taille de la bête, de sa fraîcheur et de la qualité de sa peau. Le maire interdit aux abattoirs de s'installer ailleurs afin que le vent (qui vient de l'est) ne rabatte pas l'odeur pestilentielle sur la ville.

Si vous aimez abattre des animaux trop stupides pour s'enfuir, la chasse au bison a été conçue pour vous. L'investissement de base est limité : il suffit de posséder un bon fusil et un chariot pour transporter les carcasses. La plupart des chasseurs "sérieux" recommandent les armes de gros calibre, comme par exemple le Sharp 50. Avec ce joujou, une seule balle bien placée abat son bison. C'est important, car les munitions ne sont pas données et les abattoirs ne payent pas plus cher le bison faret (au plomb). A moins que vous n'appréciez tout particulièrement de vous faire mal au dos, il est sans doute recommandé d'engager des assistants qui dépèceront les animaux morts avant que vous ne les ameniez à Dodge City. Ils pourront également vous aider à charger les carcasses sur votre chariot (si vous vous croyez capable d'y arriver tout seul, vous pouvez toujours rêver). Ces équipes de dépèceurs se trouvent aisément en ville. Pour ce qui est de leur salaire, il faut compter 10% du produit de votre chasse.

La plupart des chasseurs s'approchent d'un troupeau sans se faire repérer et s'installent à environ deux cents mètres de là (afin que le bruit des coups de feu n'effraie pas les animaux). Cette méthode permet d'abattre un bon nombre de bisons, car ces

animaux ne s'enfuient généralement que lorsqu'ils sentent l'odeur du sang, ce qui peut prendre quelque temps.

Je vous recommande toutefois de ne pas chasser seul. Les plaines du Kansas sont en effet très dangereuses, et certains prétendent même qu'elles accueillent davantage d'hommes en armes que de têtes de bétail. La plupart des groupes de chasse sont constitués d'au moins cinq individus et, la plupart du temps, trois d'entre eux abattent les bisons tandis que les autres montent la garde. En plus des maraudeurs, Indiens et gangs des compagnies de chemin de fer, il vous faut vous méfier des autres chasseurs, car toute arme utilisée pour descendre un bison fait également l'affaire contre un humain.

J'ai entendu parler de "chasseurs" assez apathiques qui préfèrent se poster sur les pistes menant en ville et "débarrasser" les autres du produit de leur chasse. S'il faut croire toutes les rumeurs qui circulent, certains d'entre eux auraient d'ailleurs tué davantage d'hommes que de bisons.

Mais les Indiens restent tout de même le principal danger dans ce métier. De nombreuses tribus de la prairie doivent leur nourriture et leurs vêtements aux bisons, aussi n'apprécient-elles guère que les visages pâles abattent de telles quantités d'animaux. De nombreux braves de la Confédération de Coyote, et plus particulièrement les Comanches de Quanah Parker, ne laisseraient pour rien au monde passer une occasion de tendre une embuscade à un groupe de chasseurs.

LE COMMERCE DU BÉTAIL

Comme si les représentants de la loi n'avaient déjà pas assez de responsabilités, le commerce de la vache texane commence à se développer en ville. Et qui dit vache texane dit cow-boy texan, ce qui est synonyme de problèmes.

Ce changement est dû à l'Association des Propriétaires de Bétail, installée plus à l'ouest. Les plus puissants (et les plus méchants) d'entre eux se sont regroupés et ont passé des accords avec les compagnies de chemin de fer locales afin que celles-ci transportent leur bétail et pas celui des concurrents. Les plus propriétaires ne peuvent donc plus amener leurs troupeaux sur les lieux de

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

vente et n'ont donc plus qu'une seule option : remonter vers le nord, jusqu'à Dodge City.

Le périple est souvent épique. Les cow-boys doivent faire face à la mauvaise humeur du bétail et aux éléments, mais aussi aux bandits payés par les gros propriétaires afin que le troupeau n'arrive pas à destination. Quand les cow-boys finissent par arriver en ville (pour ceux qui arrivent), ils ne désirent plus qu'une chose : ramasser leur paye et aller faire la fête.

COMLOTS ET MANIGANCES

Dodge City attire aujourd'hui comme un aimant les espions nordistes et sudistes. Sa situation géographique, au cœur des Terres Contestées, et le fait qu'elle est desservie par une compagnie de chemin de fer de chaque camp en font une voie d'accès privilégiée pour pénétrer en territoire ennemi. Un espion sudiste peut grimper dans un train à destination de Chicago et, de là, se promener à son gré dans les Etats-Unis. Et, de la même manière, un agent de l'Union peut prendre le train directement pour Richmond.

Les deux camps ont également un réseau d'espions très actif à l'intérieur même de Dodge City. Ils aident ceux qui doivent s'infiltrer en territoire ennemi en leur procurant de faux papiers et en les logeant tant qu'ils restent en ville. Ils travaillent également de concert avec certaines bandes armées de la région, qu'ils utilisent pour obtenir des renseignements ou éliminer les sympathisants ennemis. Mais l'occupation principale de ces agents consiste d'abord et avant tout à identifier et à éliminer leur pendant dans l'autre camp. Pour compliquer le tout, des indépendants se sont également installés en ville, de même que des individus travaillant pour l'agence Pinkerton ou pour les rangers du Texas. La tromperie et le double-jeu sont toujours de rigueur à Dodge City et, chaque nuit, quelques citoyens disparaissent sans laisser de traces (je n'irai tout de même pas jusqu'à dire que tous ces morts sont à mettre au compte de la guerre des espions).

Le maire et le conseil municipal n'apprécient guère toutes ces intrigues qui ne font que compliquer le travail du marshal et raviver les haines entre communautés. Quel que soit le camp dont on fasse par-

tie, la condamnation est donc écrite à l'avance pour ceux qui sont reconnus coupables d'espionnage à Dodge City : la mort par pendaison.

Si vous passez quelque temps à Dodge City, veillez à ne bien vous occuper que de vos affaires. Le seul fait de se demander pourquoi quelqu'un a allumé une bougie à sa fenêtre avant de l'éteindre quelques secondes plus tard ou pourquoi cet homme a laissé son sac derrière lui en sortant du saloon ne pourra que vous attirer un monceau d'ennuis. Vous pouvez m'en croire, je suis bien placé pour le savoir.

LA VIE A DODGE CITY

La vie à Dodge City est très excitante, mais à la manière d'un coup de pied au bas-ventre (si on peut l'éviter...). Malgré les grands idéaux de son fondateur, cette ville n'a rien du paradis des capitalistes désireux de paix. En fait, c'est le succès même de la ville qui a, de plusieurs façons, semé les graines qui la mèneront à sa perte.

Les premiers habitants de Dodge City étaient des gens honnêtes et travailleurs essayant de survivre dans un monde difficile. Mais au fur et à mesure que la ville s'est développée et a prospéré, elle s'est mise à attirer des individus de moins en moins recommandables. Les opinions politiques de ces derniers sont souvent très tranchées et leur attitude finit par influencer leurs voisins. Et dès que l'agitation commence à se faire sentir chez les habitants non permanents, c'est-à-dire les chasseurs de bisons, gangs des compagnies de chemin de fer, guérilleros, espions, cow-boys et autres mercenaires, la situation devient plus explosive qu'une bouteille de nitroglycérine (au moindre choc, prochain arrêt, le Paradis ou l'Enfer).

Le marshal et ses assistants font de leur mieux pour éviter que la soupape de sécurité ne saute, mais ils ne peuvent pas empêcher tous les débordements. Il est bien rare que le soleil se couche sans que le croque-mort n'ait pas eu de nouveaux clients. Il y a deux règles qu'il faut suivre à Dodge City. La première, c'est qu'il ne faut jamais se mêler de ce qui ne vous regarde pas. Il se produit bon nombre de manigances louches en ville, et la plupart des individus concernés n'aiment pas que les petits cu-

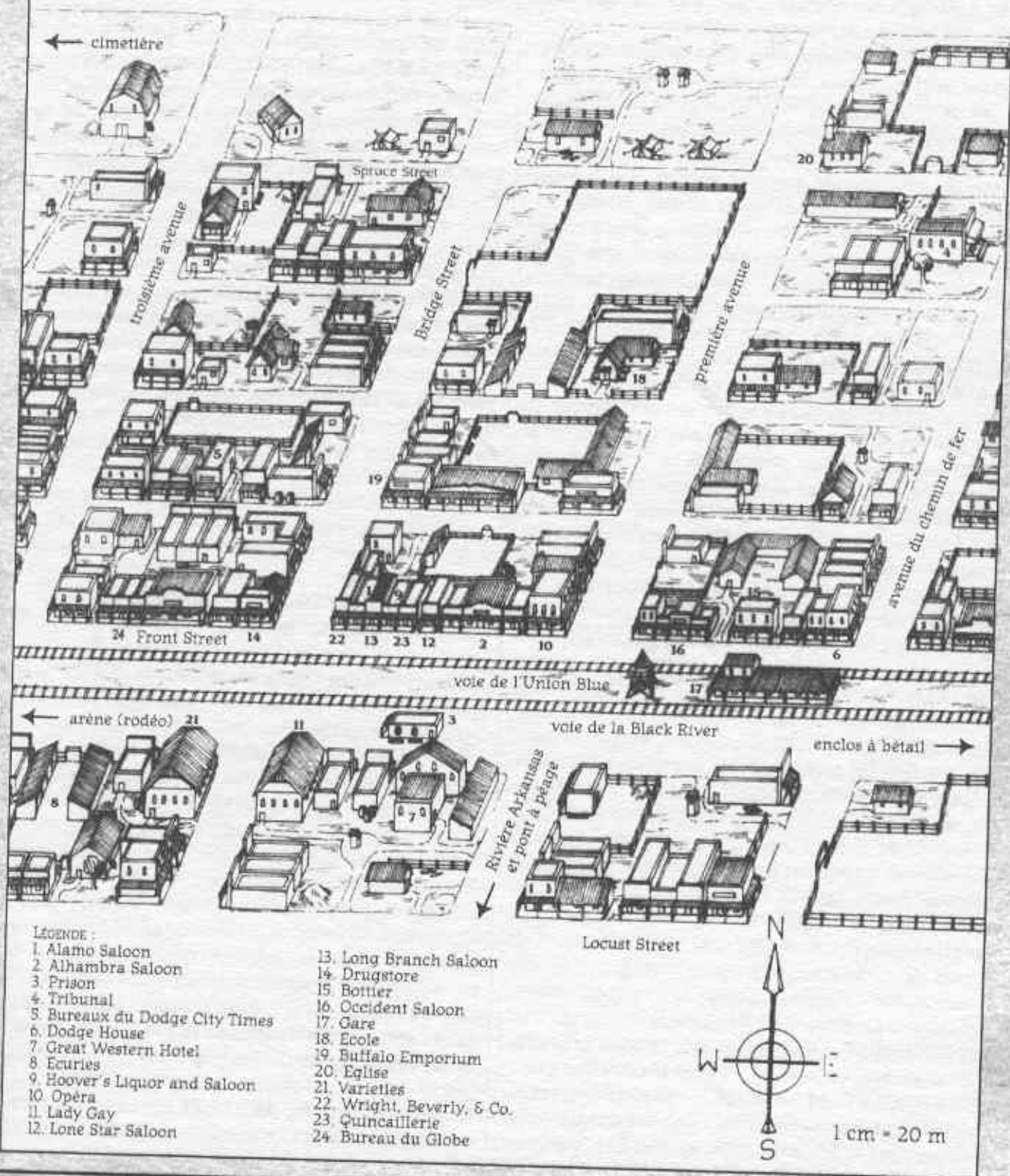
THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

DODGE CITY



THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

rioux viennent y fourrer leur nez. Sans compter les associaux qui ne cherchent qu'à rajouter quelques encoches à leur crosse de revolver.

La seconde règle consiste à ne jamais se déplacer armé sauf si l'on est un as du six-coups (cela peut vous sauver la vie si vous avez violé la première règle). Même si les saloons de Dodge City sont pleins de gredins armés jusqu'aux dents, la plupart d'entre eux ne tireront pas sur un homme désarmé (du moins tant qu'ils sont en ville).

Wyatt Earp aimerait bien interdire le port d'armes à Dodge City, et le maire est de son côté. Sans doute cette décision aura-t-elle été votée avant que ce guide ne soit publié.

ADRESSES UTILES

LALAMO SALOON : toujours plein, ce saloon appartenant à Henry Cook est l'un des établissements les plus chics de la ville. Le bar se trouve dans la première pièce ; il est possible de se détendre et de fumer un bon cigare dans le salon.

LALHAMBRA SALOON : l'Alhambra est très appréciée des chasseurs de bisons. C'est un endroit agité, mais excellent si l'on désire obtenir des rumeurs concernant les Sioux ou la Confédération de Coyote.

LA PRISON : l'adresse de tous les fauteurs de trouble. La plupart d'entre eux n'y restent pas bien longtemps, car ils sont vite traînés devant le juge.

LE TRIBUNAL : le juge Wells Moreland préside à tous les procès (il est rare qu'un jour s'écoule sans qu'il y en ait). Moreland s'entend très bien avec Wright et fait de son mieux pour que l'ordre règne à Dodge City. Sa politique lui a valu une réputation de "juge de potence." Il n'y a pas beaucoup de cellules dans la prison, et les procès s'achèvent généralement sur une lourde amende ou une pendaison.

LE DODGE CITY TIMES : si vous voulez savoir qui se trouve actuellement à Dodge City et ce qu'il s'y passe, lisez le Times. Mais si vous préférez être tenu au courant des événements mondiaux, mieux vaut faire confiance au Tombstone Epitaph.

DODGE HOUSE : l'un des meilleurs hôtels de la ville. Les chambres coûtent \$2, et elles le méritent bien.

LE GREAT WESTERN HOTEL : le plus important concurrent du Dodge House. Ici, les chambres se louent pour \$1,50 la nuit. La cantine de l'hôtel sert

surtout du gibier, et plus particulièrement du bison, du chevreuil et de la dinde. On n'y vend pas de vins ou spiritueux, car l'épouse du propriétaire fait partie de la ligue anti-alcool locale.

CHEZ HAM BELL, ÉCURIES : c'est l'une des rares adresses de bonne réputation au sud des voies ferrées. Si vous laissez votre cheval ici, vous pouvez être sûr que l'on s'occupera bien de lui. De plus, Ham est un chic type, et si vous ne pouvez pas vous payer l'hôtel, il vous permettra de coucher au milieu des bortes de foin si vous l'aidez à ramasser le purin. Il y a parfois jusqu'à cinquante cow-boys qui passent la nuit ici.

HOOVER'S LIQUORS & SALOON : à ceux qui n'aiment pas acheter le tord-boyaux au verre, George Hoover propose alcools, vins et cigares locaux et étrangers (ainsi que de l'excellent bourbon du Kentucky).

L'OPÉRA KELLEY : Seamus Kelley est le propriétaire du seul lieu culturel de l'état du Kansas. Mais il ne répugne pas à présenter des spectacles plus égrillards lorsque les cow-boys arrivent en ville.

LE LADY GAY, SALLE DE DANSE : cet établissement n'est pas aussi populaire que le Varieties, mais on y trouve des tas d'individus prêts à payer 50¢ pour une danse.

LE LONE STAR SALOON : pas aussi chic que certains des établissements situés au nord de la voie, le Lone Star est surtout fréquenté par les cow-boys texans et autres guerilleros confédérés. Si vous y entrez, vous avez intérêt à savoir chanter "Dixie" et à le faire avec enthousiasme.

LE LONG BRANCH SALOON : le Long Branch est sans doute le meilleur saloon que Dodge City a à offrir (encore que cela dépende de ce que chacun recherche dans ce type d'établissement). Le bar propose un grand choix d'alcools et il y a également une table de billard. Les mois d'été, un orchestre de cinq musiciens est payé pour mettre de l'ambiance. A l'arrière de l'édifice, une salle privée permet de jouer (les professionnels n'y sont pas admis, et le personnel fait respecter cette règle de la plus stricte façon qui soit). Non loin se trouve également une petite pièce dotée de plusieurs paillasses dans laquelle ceux qui ont un peu trop forcé sur la bouteille peuvent finir la nuit.

LE DRUGSTORE DE MCCARTY : cet établissement est la propriété du Docteur T.L. McCarty. Le rez-de-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

chaussée fait office de drugstore et de bureau de poste. A l'étage se trouve le cabinet où le bon docteur reçoit ses patients.

CHEZ MUELLER, BOTTIER : personne ne fait de meilleures bottes que Jim Mueller dans la région.

L'OCCIDENT SALOON : ce saloon est dirigé par un immigrant allemand du nom de Henry Sturm. La spécialité maison est un plat de saucisses au fromage, servi avec du vin du Rhin. Ceux d'entre vous qui ont souvent le nez bouché peuvent essayer le munster. Cet établissement est l'un des favoris des partisans de l'Union.

LA GARE : cette gare dessert les deux lignes, celle de l'Union Blue comme celle de la Black River. Toute la journée, les trains ne cessent d'aller et venir (ceux de l'Union Blue empruntent bien évidemment la voie située le plus au nord). Le train de passagers de l'Union Blue est censé arriver à dix heures du matin, mais il ne faut pas compter le voir apparaître avant midi, s'il arrive (tout dépend en fait de l'heure à laquelle les gangs de la Black River se sont réveillés). Le transport de passagers est généralement plus fiable du côté de la Black River car l'Union Blue se refuse à attaquer les civils. Le train de la Black River arrive aux alentours de seize heures.

L'ÉCOLE : ce petit bâtiment a été construit par des volontaires. Madame Margaret Walker est l'institutrice de Dodge City.

LE BUFFALO EMPORIUM DE SWENBURGH & BEGLEY : l'un des plus gros acheteurs de bisons de la ville. Ici, une belle bête à la peau en bon état rapporte généralement aux alentours de \$30.

L'ÉGLISE : c'est là que les fidèles se réunissent. Cet édifice est utilisé par toutes les congrégations de la localité.

LE VARIETIES, SALLE DE DANSE : c'est cet établissement qui a fait connaître le French cancan à Dodge City. Les cow-boys solitaires peuvent danser avec les hôtesses pour 75¢ les dix minutes (danse verticale uniquement). Le Varieties propose également d'autres types de services, mais les tarifs ne sont pas les mêmes. Faites bien attention à ce que vous pourriez confier aux colombes déchuées qui travaillent ici ou au Lady Gay, de l'autre côté de la rue. La plupart d'entre elles arrondissent leurs fins de mois en vendant des renseignements aux nombreux espions du coin.

WRIGHT, BEVERLY, & CO. : comme dit l'enseigne qui orne cette boutique, "Ici, on vend de tout." On peut à peu près tout trouver chez WBC, chez qui l'on peut également passer commande de matériel Smith & Robards.

QUINCAILLERIE ZIMMERMAN : vous pouvez venir ici pour acheter vos marteaux et vos clous, mais Fred Zimmerman se spécialise dans un type de quincaillerie plus mortelle. C'est un armurier originaire de Prusse qui connaît son métier. Vous pouvez trouver (ou du moins commander) toutes les armes que vous voulez entre ces quatre murs. Et si vous ne trouvez rien à votre goût, Fred peut vous faire du sur-mesure (mais le prix est plus élevé).

LE GLOBE : il arrive parfois que ce journal fasse réellement de l'information. Malheureusement, son rédacteur en chef, Dan Frost, est pour le moins buté dès que quelque chose sort de l'ordinaire. Il a ainsi refusé de publier un article que j'avais co-écrit avec un journaliste local et qui traitait de l'étrange disparition des cadavres de la région. Le Globe est très lu dans le coin, mais je ne vous le recommande que si vous êtes en manque de papier-toilettes.

CÉLÉBRITÉS

WYATT BERRY STAPP EARP

Earp a débuté sa carrière de représentant de la loi à Wichita, Kansas. Il y est resté marshal adjoint jusqu'au jour où il en est venu aux poings avec William Smith, qui postulait alors au poste de marshal. Comme l'on pouvait s'y attendre, suite à cette altercation, Earp dut payer une amende et se fit virer. Earp s'est fait engager par le bureau du marshal de Dodge City en mai 1876. Il s'est depuis fait une réputation d'homme juste et sans peur. Il essaye d'éviter d'avoir recours à son arme tant que cela est possible mais sait s'en servir quand on le provoque trop. Sa capacité à affronter, le plus souvent seul, une foule hostile, et à la disperser sans la moindre effusion de sang lui a permis de gagner le respect de la population.

Mais Wyatt n'est pas aimé de tous. L'exercice de ses fonctions de représentant de la loi l'a poussé à assommer quelques guérilleros, ce qui lui vaut leur

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢



Wyatt Earp, un représentant de la loi à l'avenir plein de promesses.

inimitié et celle de leurs groupes. Les Maraudeurs de Morgan lui en veulent tout particulièrement depuis que Earp a dû abattre l'un des leurs, qui refusait de lui remettre son arme. Ils attendent leur heure dans l'espoir qu'ils pourront un jour l'attraper en dehors des limites de la ville.

WILLIAM BARCLAY "BAT" MASTERSON

Bat Masterson est actuellement shérif adjoint du comté de Dodge City. Wyatt et lui sont très vite devenus amis. Il ne serait pas surprenant que Bat devienne shérif lors de la prochaine élection et fasse de Wyatt son principal adjoint.

Bat est très amical, et les gros bras prennent souvent son intelligence pour une faiblesse. Mais c'est une erreur que personne ne fait jamais deux fois, car cet homme-là est un vrai démon quand il se met en colère.

Son frère Ed est également homme de loi, mais à temps partiel. Il lui arrive ainsi de mettre son insigne de marshal adjoint lorsque les hommes de Larry Deger ont besoin de renforts, c'est-à-dire, le plus souvent, quand arrivent un important troupeau ou de nombreux chasseurs de bisons.

TOMBSTONE

Tombstone est également connue sous le nom de Porte du Grand Labyrinthe (du moins au sud, vu qu'elle est située à l'extrême ouest du territoire confédéré). Le gouvernement de Richmond revendique la totalité de l'état d'Arizona et également la Californie, mais quiconque a passé quelque temps dans la région sait que la réalité est tout autre.

Une fois que l'on quitte la zone patrouillée par la garnison du proche Fort Huachuca (zone qui ne s'étend d'ailleurs pas aussi loin que l'on ne pourrait le souhaiter), on pénètre sur le territoire de Geronimo et de ses Apaches chiricahuas. Plus à l'ouest, près de Yuma, c'est Santa Anna et sa nouvelle armée mexicaine qui font la loi.

FORT HUACHUCA

Fort Huachuca fut bâti à la fin de l'année 1869 afin de protéger les convois de mules transportant la roche fantôme du Grand Labyrinthe jusqu'à Roswell, au Nouveau-Mexique. Le fort est situé à un peu plus de trente-cinq kilomètres au sud-ouest de Tombstone. Il bloque un col traversant d'est en ouest les Whetstones et les Huachucas et bénéficie d'un point de vue imprenable sur les vallées de San Pedro et de Santa Cruz.

La garnison du fort se compose actuellement d'une centaine de cavaliers, ce qui est en nette diminution en comparaison avec les trois cents fantassins qui se trouvaient là avant que le Sud ne prépare son offensive de novembre. La garnison patrouille la piste empruntée par les convois de mules, mais aussi la région de Tombstone, qu'elle protège des maraudeurs apaches et mexicains.

Le moral des troupes n'a jamais été aussi bas. Les soldats en ont assez de servir de cibles aux Indiens de Geronimo, et la plupart d'entre eux n'aimeraient rien de plus que de parvenir à acculer les Apaches dans un coin afin de leur régler leur compte une bonne fois pour toutes. La frustration des militaires est telle que certains s'en sont pris à des tribus innocentes. Il y a également des problèmes de boisson au fort, et de soldats avinés qui tirent sur tout ce qui bouge.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

La garnison est sous les ordres du Colonel Jacob Smythe, un homme conscient de ses responsabilités et qui les prend très au sérieux. Mais Geronimo est sans doute l'adversaire le plus dangereux à qui il ait jamais eu à faire face. Et dans l'incessant jeu du chat et de la souris que se livrent les soldats et les Apaches, il est souvent bien difficile de déterminer qui chasse qui. Mais malgré le respect que Smythe éprouve pour Geronimo et ses braves, il est prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour les débusquer.

TOMBSTONE ET GRAVEYARD

Ed Schieffelin quitta la Californie pour l'est en 1874 en tant que garde de convoi de roche fantôme. Il avait passé quelques années à travailler comme mineur dans le Labyrinthe, mais après que plusieurs de ses amis soient morts de manière spectaculaire et très déplaisante, s'était décidé à essayer

une profession un peu moins dangereuse. Il avait entendu dire qu'il y avait de l'argent dans la vallée de San Pedro et décida d'aller vérifier de visu. Quand Schieffelin quitta le convoi à Fort Huachuca afin d'aller prospecter, il s'entendit dire qu'il ne trouverait que sa propre pierre tombale sous le soleil de l'Arizona. Mais après avoir eu affaire à l'Armada Mexicaine, aux serpents du Labyrinthe et aux dangers inhérents à l'extraction de roche fantôme, Schieffelin ne se sentait guère menacé par quelques Apaches avides de scalps.

La chance était de son côté, et il découvrit bien rapidement plusieurs filons d'argent. Se rappelant alors le bref avenir qu'on lui avait prédit au fort, il baptisa ses deux premières concessions Tombstone et Graveyard (littéralement, "Pierre Tombale" et "Cimetière").

Les nouvelles de sa découverte se répandirent très vite, et il ne fallut guère de temps pour que les tri-



Ah, qu'il est bon de revenir chez soi ! Si vous passez dans le coin, venez nous rendre une petite visite. Les histoires que vous aurez à nous raconter peuvent nous aider à composer notre prochain guide.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

dividus plus cupides que censés se mettent à arriver en grand nombre. Malgré les attaques constantes des Chiricahuas, une ville fut fondée sur la plaine de Goose ; on lui donna le nom de la première concession de Schieffelin.

La localité se développa lentement jusqu'à la venue du chemin de fer. La voie tracée par la Bayou Vermilion fit comme apparaître Tombstone sur les cartes de la région. Du jour au lendemain, la petite localité devint le point de départ des expéditions se rendant dans le Labyrinthe, mais aussi le terminus des convois de roche fantôme venus de cette même région. Et cette forte population itinérante ne pouvait que s'accompagner de marchands, tailleurs et autres tenanciers de saloon qui tous espéraient profiter de cette nouvelle manne financière.

LE LABYRINTHE OU RIEN

Bien qu'elle joue toujours un rôle important dans l'économie de Tombstone, la prospection d'argent est désormais en retrait par rapport à l'activité principale : les services offerts aux nombreux voyageurs qui traversent la ville. Saloon et boutiques de tailleurs poussent comme des champignons.

Si vous ne faites que passer à Tombstone avant de vous rendre dans le Labyrinthe, je ne saurais trop vous conseiller d'acheter ici tout ce dont vous pourriez avoir besoin. Les prix pourront vous paraître élevés, mais ils vous sembleront bien vite raisonnables si j'en juge par ce que m'ont raconté quelques personnes revenues depuis peu de Californie. J'imagine que les marchands californiens partent du principe qu'ils peuvent pratiquer les tarifs de leur choix vu qu'ils vous tiennent à la gorge une fois que vous êtes sur place (je pourrais préciser que les prix sont meilleur marché plus à l'est, mais les marchands de Tombstone risqueraient alors de me rendre une petite visite, et c'est là que je vis, au cas où vous l'auriez oublié).

La plupart de ceux qui se disent mineurs ne sont que des pieds-tendres venus de l'Est et qui ont entendu dire qu'il suffisait de se baisser pour devenir riche en Californie. Ils arrivent à Tombstone en train sans rien de plus que les vêtements qu'ils portent sur le dos et un peu de liquide. C'est généralement après avoir acheté tout l'équipement possible et

imaginable qu'ils s'aperçoivent qu'ils n'ont pas de quoi le transporter. Inutile de dire que les propriétaires d'OK Corral font d'énormes bénéfices en vendant très cher chevaux et chariots à ces idiots. J'ai entendu dire que certains des animaux vendus arboraient parfois des marques au fer rouge à l'origine douteuse, mais je n'ai pas encore pu avoir la preuve de ces allégations.

Plutôt que de partir tout seul vers l'ouest, pensez à vous joindre à un convoi. Les contrées sauvages séparant Tombstone et le Labyrinthe sont très accidentées et peuplées de toutes sortes de sales bestioles et d'asociaux primaires. Il existe des guides dont le travail consiste à organiser des groupes de voyageurs et à les mener à bon port. La plupart d'entre eux demandent aux alentours de \$50 ; c'est une forte somme, mais elle est le plus souvent parfaitement justifiée. Je dis bien le plus souvent, car on peut parfois croiser le chemin de bandits sans scrupules qui se font passer pour des guides mais seraient bien incapables le Labyrinthe même s'il commençait devant leur palier.

Un dernier mot d'avertissement. Avant de payer, commencez par vous renseigner dans les environs afin de savoir quand votre guide a pour la dernière fois quitté Tombstone à la tête d'un groupe. Un professionnel a généralement besoin d'un mois pour faire le voyage aller, et de trois semaines pour le retour s'il revient seul. Mais il semblerait que certains guides effectuent la boucle bien plus rapidement qu'ils ne le devraient, ce qui me pousse à penser qu'ils se font payer puis, une fois la ville laissée loin derrière eux, s'arrangent pour faire tuer leurs clients et pour perdre leurs dépouilles dans les contrées désolées de l'Arizona.

LA LÉGION

La Légion Etrangère est l'une des raisons pour lesquelles je vous conseille de ne pas effectuer sans guide le trajet de Tombstone au Labyrinthe. Certains des membres de ce corps d'armée n'hésitent pas à quitter leur poste pour quelque temps afin d'attaquer les riches convois empruntant la Piste Fantôme. Ils viennent parfois jusqu'à Tombstone, mais les Cow-Boys (voir ci-dessous) ne perdent jamais de temps pour les chasser. Curly Bill et ses amis ne doivent pas apprécier la concurrence.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

Il existe sans doute de bons Légionnaires, français ou étrangers. Mais si c'est le cas, je ne les ai pas encore rencontrés.

LES CONVOIS DE MULETS

Le gouvernement confédéré continue de transporter la roche fantôme par voie de terre, mais les quantités charriées de la sorte sont bien moins importantes qu'elles ne l'étaient autrefois. Les raids menés par les Mexicains et les Apaches rendent le périple bien plus coûteux et dangereux. Les convois se composent de quinze à vingt chariots de roche fantôme escortés de deux compagnies (le plus souvent, une compagnie d'infanterie et une autre de cavalerie). Ces militaires sont souvent aidés d'éclaireurs indiens et peuvent parfois bénéficier de l'appui d'un canon ou d'un chariot à vapeur, surtout s'ils ont eu vent de probables difficultés.

Ces convois mettent le plus souvent un mois et demi avant d'atteindre Tombstone, du moins pour ceux qui y parviennent. Au moins deux ont disparu corps et biens au cours de l'année écoulée.

L'arrivée d'un convoi constitue toujours une grande occasion. Les soldats sont payés dès qu'ils arrivent à Tombstone, et ils ont ensuite quartier libre. La plupart d'entre eux ne perdent pas une minute pour célébrer le fait qu'ils ont encore tous leurs cheveux. La semaine qui suit est généralement pleine d'agitation. Les soldats la passent à dépenser l'intégralité de leur paye et à se motiver suffisamment pour effectuer une nouvelle fois la dangereuse traversée.

LA LOI À TOMBSTONE

Le marshal local se nomme Fred White, et ce pauvre diable a fort à faire avec les soldats chahuteurs, mineurs avinés et toute la racaille qui ne fait que passer. Il n'a qu'un seul et unique adjoint, Spencer Walker. Ce que l'on peut dire de plus gentil au sujet de Spencer, c'est qu'il est encore loin d'être fini. Il veut devenir ranger du Texas et pense qu'il pourra y parvenir en harcelant votre serviteur.

Afin de rendre plus légitime sa revendication de l'Arizona, le gouvernement confédéré a divisé l'état en comté et fait élire un shérif pour chaque. Dans certains comtés, le shérif et ses assistants sont plus nombreux que le reste des habitants sudistes. John Behan s'est ainsi vu confier le poste de shérif du

Comté Cochise, et son bureau se trouve à Tombstone, la plus importante localité de sa juridiction.

Behan est particulièrement efficace pour assumer l'une de ses responsabilités, à savoir la collecte de l'impôt (cela a peut-être quelque chose à voir avec le fait que son poste lui permet de percevoir en tant que salaire 10% des taxes ainsi récoltées). Cela doit d'ailleurs occuper la quasi-totalité de son temps car, malgré le nombre de vols de bétail et toutes les autres affaires louches qui se produisent dans le comté, on peut compter sur les doigts de la main le nombre d'arrestations qu'il est possible d'attribuer à Behan.

Ce qui m'amène tout droit au sujet suivant.

LES COW-BOYS

Ce sont les Cow-Boys qui font réellement la loi en ville, mais malheureusement pour nous, ce qu'ils appellent "loi" n'est ni plus ni moins que ce qui les arrange. C'est une bande de bons à rien et de voleurs de bétail (ils n'apprécient guère que je parle d'eux en ces termes, mais comme vous vous en êtes déjà sans doute aperçus, je m'en moque - et de plus, j'ai la chance de beaucoup voyager).

Les Cow-Boys contrôlent la ville parce que presque personne n'a le courage de se mesurer à eux. Leur chef se nomme Old Man Clanton, et il va toujours accompagné de ses trois fils, Ike, Phineas et William. Mais c'est Curly Bill Brocius qui tient les rênes lorsque le vieux n'est pas là. Frank et Tom McLaury sont parmi les autres affreux de cette bande, de même que John Ringo. Ils peuvent généralement faire appel à une vingtaine ou une trentaine de sous-fifres en cas de besoin.

Les hommes de Clanton ont déjà attaqué la Piste Fantôme à plusieurs reprises, mais ils sont trop connus pour exécuter des opérations de trop grande envergure qui pourraient les griller à Tombstone, où ils vivent comme des rois. Notre ranger du Texas préféré, Hank Ketchum, n'attend en effet que la moindre excuse valable pour réunir un posse et mettre les Cow-Boys hors d'état de nuire une bonne fois pour toutes.

Ces bons à rien sont assez malins pour s'en être rendus compte, ce qui explique qu'ils s'en tiennent au vol de bétail. Lorsqu'ils ne causent pas une pagaille monstre en ville, c'est généralement qu'ils sont pas-

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 10¢

sés de l'autre côté de la frontière afin de s'approprier le troupeau d'un pauvre ranchero mexicain.

Il ne leur reste alors plus qu'à ramener les têtes de bétail dans la région et à les vendre aux propriétaires locaux ou aux restaurants du coin. Parfois, afin de ne pas se laisser gagner par la monotonie, ils volent les troupeaux de la région et vont les revendre au Mexique. Malgré les nombreuses plaintes qui s'amoncellent sur son bureau, le Shérif Behan n'a pas encore pris la moindre mesure à leur rencontre.

Il vaut mieux ne pas sortir de chez soi lorsque les Cow-Boys reviennent de l'un de leurs "convoyages" de troupeau. Ils aiment bien faire la fête à outrance, ce qui, pour eux, suit toujours le même schéma : ils commencent par se saouler à mort Chez Ike (le restaurant d'Ike Clanton) puis quittent la ville au triple galop en tirant sur tout ce qui bouge.

Les choses se sont un peu calmées depuis quelque temps, et plus précisément depuis que Doc Holliday est arrivé en ville. Il a déjà eu maille à partir à plusieurs reprises avec les Cow-Boys et, fait rarissime, est toujours là pour en parler (et même pour en rire, mais le son qu'il produit n'est guère agréable à entendre compte tenu de la tuberculose qui le ronge). J'imagine que les Cow-Boys ne savent pas quoi faire face à quelqu'un qui n'a pas peur de la mort, à moins qu'ils n'aient peur qu'il mette un jour sa menace à exécution, à savoir envoyer un télégramme à Dodge City afin de demander à son ami Wyatt Earp de venir passer quelque temps à Tombstone. Il m'est arrivé de boire quelques verres avec Doc à l'Oriental, et s'il y a une chose dont je suis sûr, c'est qu'il est aussi heureux de croiser les Cow-Boys en ville qu'une nonne de se voir offrir une robe de mariée.

L'EPITAPH

Tombstone est bien évidemment le lieu où est imprimé le *Tombstone Epitaph*, l'un des journaux les plus lus du continent nord-américain. Nous autres, qui travaillons à ce quotidien, aimons à penser que cela est dû à notre perpétuelle quête de la vérité (nous savons bien que tel n'est pas le cas, mais cela nous fait tout de même plaisir).

John Clum est notre rédacteur en chef. Tout comme la plupart d'entre nous, il est convaincu qu'il s'est produit un événement sinistre qui a transformé la

nature de la réalité telle que nous la connaissons. Son objectif, et donc celui du journal, est de faire prendre conscience de ce fait à tout le monde avant qu'il ne soit trop tard.

Malheureusement, il semblerait que ni le gouvernement du Nord ni celui du Sud ne désirent que le grand public soit mis au courant de la réalité. J'ai entendu parler des horribles mésaventures qui sont arrivées à certains collègues ayant eu maille à partir avec les rangers du Texas ou les détectives de la Pinkerton. *L'Epitaph* a de la chance d'être parvenu à attirer un large public avant que les rangers n'aient réussi à trouver notre quartier-général. Et s'ils venaient à nous empêcher d'imprimer maintenant, cela ne ferait que renforcer la crédibilité de nos articles. Ils ne cessent toutefois de nous harceler afin de supprimer le plus de témoignages possible.

Si vous êtes témoins d'un événement surnaturel ou si vous apercevez une bestiole qui ne devrait pas exister, faites le nous savoir. Nous payons nos articles un demi-cent le mot, \$10 par croquis, et \$15 ou plus par photo. Nous vérifions toutes ces anecdotes, aussi n'est-ce pas la peine de nous envoyer des histoires que vous avez apprises autour d'un feu de camp. Et tant que nous parlons du surnaturel...

DES CONQUISTADORS ?

Mexicains et Apaches ne sont pas les seuls dangers qui planent sur la région de Tombstone, et plusieurs personnes m'ont déjà raconté qu'elles avaient eu maille à partir avec, je vous le donne en mille, des conquistadors espagnols.

Tous leurs récits sont remarquablement similaires. Alors qu'ils avaient quitté Tombstone vers le nord-ouest, en direction des monts Whetstones, ils se sont fait approcher par trois cavaliers vêtus d'antiques cuirasses espagnoles. Les menaçant de leur lance, les nouveaux venus les ont alors sommés de rendre le minerai d'argent qu'ils avaient "volé." Quelques voyageurs au sang chaud ont ouvert le feu sur ces apparitions, mais sans le moindre effet notable. Dans tous les cas, à chaque fois que l'agressé a réussi à faire comprendre aux conquistadors qu'il n'avait pas d'argent sur lui, ceux-ci s'en sont allés sans un mot. Je me demande ce qui aurait bien pu se passer si l'un de ces voyageurs avait eu quelques pepites d'argent sur lui ?

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LA VIE A TOMBSTONE

On a souvent dit que "Tombstone se croque au moins une personne au petit-déjeuner." et ce n'est pas loin de la vérité. Il existe de nombreuses manières de connaître une fin brutale dans notre charmante petite ville, du moins pour ceux qui arrivent jusque-là. La plupart des habitants en retirent d'ailleurs une certaine fierté un peu perverse.

Ceci dit, je ne voudrais surtout pas vous donner l'impression que tous mes concitoyens vivent en permanence au beau milieu d'une bataille rangée. Il est tout à fait possible de traverser la rue sans se faire remplir de plomb.

La ville se "civilise" environ une fois par mois, lorsque Hank Ketchum et ses rangers passent par chez nous. Ils s'arrêtent généralement pendant quelques jours afin de laisser leurs montures récupérer, puis poursuivent leur patrouille.

C'est à cette période du mois que Curly Bill, Johnny Ringo et les autres décident qu'ils ont affaire de l'autre côté de la frontière. Quand les rangers sont en ville, le calme s'abat sur la ville, et même cette grande gueule de Brehan la ferme l'espace de quelques jours.

Bien évidemment, une fois les rangers repartis, la vie reprend vite son cours normal. Mais quelques jours par mois, ce n'est déjà pas si mal.

ADRESSES UTILES

LE BIRD CAGE, THÉÂTRE : le Bird Cage présente souvent des spectacles de très grande qualité, et Eddie Foy y a fait quelques apparitions en personne. Mais les acteurs débutants ont intérêt à savoir que le public de Tombstone est parfois difficile lorsque le spectacle ne lui plaît pas.

LE CIMETIÈRE, BOOT HILL : c'est là que vous pourrez rendre visite à ceux qui n'ont pas suivi les conseils que je prodigue dans ces pages. Je vous conseille tout particulièrement la lecture des pierres tombales, au fait. Certains de nos concitoyens manient merveilleusement l'humour noir.

LE TRIBUNAL DU CONTÉ COCHISE : c'est ici que le Juge Wells Spicer fait le procès des mécréants que

Fred White parvient à arrêter. Spicer n'apprécie guère les Cow-Boys, mais il ne peut rien faire contre eux tant que personne n'aura réussi à les mettre sous les verrous.

LE CRYSTAL PALACE SALOON : ici, on peut manger gratuitement, à condition de commander avec le repas une grande quantité de bière maison (très onéreuse). L'établissement se nommait autrefois Fredericksburg Lager Beer Depot, jusqu'au jour où le propriétaire a décidé de l'enjoliver avec de grands miroirs et de se munir de verres en cristal.

L'ÉGLISE ÉPISCOPALE : tous les dimanches, le Révérend Endicott Peabody y explique la divine parole.

CHEZ FLY, PHOTOGRAPHE : C.S. Fly pourra vous immortaliser pour deux misérables dollars.

LE GRAND HOTEL : bon établissement aux chambres confortables. Doc Holliday y réside actuellement avec sa petite amie, Big Nose Kate.

CHEZ IKE : ce restaurant est la propriété d'Ike Clanton, et les Cow-Boys y rôdent souvent. La nourriture est de mauvaise qualité, mais les prix sont plus que corrects. Si vous prenez un steak, vous pouvez être sûr qu'il meuglait en espagnol quelques jours plus tôt.

OK CORRAL : c'est ici qu'il faut aller si vous avez besoin d'un chariot ou d'un cheval. Attendez-vous toutefois à les payer trois fois plus chers que dans l'Est.

L'ORIENTAL SALOON : l'endroit rêvé si vous désirez jouer au poker ou au faro (jeu de paris où chacun tente de déterminer si la prochaine carte à sortir sera gagnante ou perdante). Cet établissement a depuis peu vu sa notoriété grandir car Doc Holliday y passe le plus clair de son temps.

SCHIEFFELIN HALL : ce beau théâtre a été érigé par Ed Schieffelin. C'est le plus grand bâtiment en pisé de toute l'Amérique du Nord.

LA MAIRIE : le second bureau de mon patron. John Clum est également maire de Tombstone.

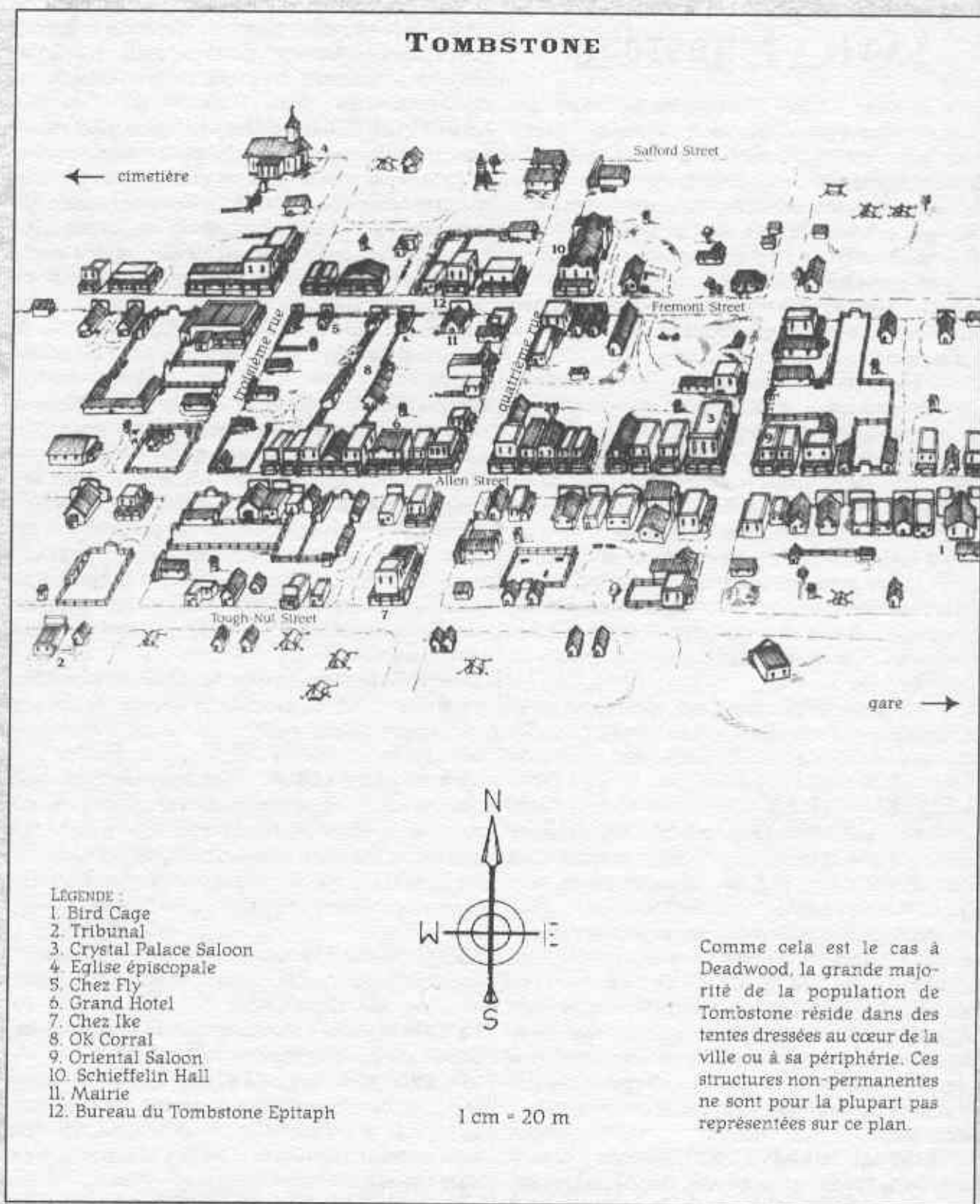
LES BUREAUX DU TOMBSTONE EPITAPH : là où je travaille quand je ne suis pas en train de parcourir le Weird West. N'hésitez pas à passer afin de nous faire savoir ce que vous pensez de notre guide.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100



THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

CÉLÉBRITÉS

DOC HOLLIDAY

John Henry Holliday est arrivé dans l'Ouest en 1872, après avoir contracté la tuberculose. Il espérait que le temps sec de la région ferait du bien à ses poumons torturés. Il a un temps été dentiste (d'où son surnom de Doc) mais gagne sa vie en jouant aux cartes.

Doc, qui a étudié à la loupe la quasi-totalité des jeux de cartes, est l'un des meilleurs joueurs qu'il m'ait été donné de rencontrer. Il est toujours prêt à prendre tous les risques, et c'est encore plus vrai dans la vie de tous les jours qu'à une table de poker.

Il est extrêmement dangereux de s'attirer ses foudres, et nombre d'individus s'en sont aperçus à leurs dépens, mais trop tard pour que cela n'intéresse plus que leurs héritiers. Doc s'énerve vite et n'hésite pas à passer à l'acte lorsqu'on le provoque. Et comme son index a tendance à se crispier un peu vite sur la détente, il s'est fait bien plus d'ennemis que d'alliés.

Doc sait toutefois faire montre d'une grande loyauté envers ses rares amis. Il s'entend très bien avec Wyatt Earp. Quelques mois avant de venir à Tombstone, Doc se trouvait à Dodge City, où il a tiré Wyatt d'un mauvais pas face à une horde de cow-boys en colère.

HANK "ONE-EYE" KETCHUM

L'un des plus célèbres rangers du Texas qui soient n'est autre qu'Hank Ketchum, surnommé "N'a-qu'un-Ceil." Il comprend mieux que la plupart de ses collègues les étranges événements qui s'abattent sur notre monde. Il doit y faire face tous les jours de sa vie, et a d'ailleurs perdu son œil au cours d'un incident qui me donne encore la chair de poule.

Ketchum se trouvait à l'hôpital de Gettysburg lors du dernier jour des hostilités. Peut-être avez-vous entendu parler de ce chirurgien qui est devenu dingue et a commencé à démembrer ses patients. La plus célèbre de ses victimes n'était autre que le Général John Bell Hood, qui a vu le "Boucher" lui trancher le bras. Le dément a ensuite fait sauter l'œil de Ketchum à l'aide d'une sonde. Rien que d'y penser, j'en tremble encore.



Hank Ketchum, ranger du Texas. L'œil qui lui reste lui suffit amplement.

Mais Hank Ketchum est sans doute bien plus résistant que le misérable gratte-papier que je suis. Avec quelques autres survivants, il s'est mis en quête du Boucher et le traque encore à ce jour. Le dément aurait laissé une piste sanglante derrière lui depuis la Pennsylvanie jusqu'au Kansas.

Hank est un survivant. Ce n'est pas le plus rapide avec un pistolet, mais il n'a peur de rien et continue de tirer jusqu'à ce qu'il tombe ou que son adversaire cesse de respirer.

L'un de ses derniers exploits en date est l'arrestation du gang de l'Argent Facile. Il les a capturés à lui seul dans le sud du Texas. Mais le plus stupéfiant, c'est qu'il soit parvenu à rester éveillé pendant les cinq jours de voyage qui lui ont permis d'amener ces voyous à l'avant-poste des rangers à El Paso.

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

LE WEIRD WEST ...ET LE RESTE DU MONDE

NOUS NE SOMMES PAS SEULS !

Le mal ne connaît pas de frontières, et vous trouverez tout autant de revenants en Angleterre que dans les Collines Noires. Plus, même, vu que l'histoire "civilisée" des Anglais est bien plus longue et riche en événements sanglants propices à la création de tels spectres.

D'accord, l'Ouest est particulièrement étrange, mais le reste de notre continent est lui aussi assiégé par les forces surnaturelles. Les Grands Lacs seraient apparemment le lieu de villégiature d'une sorcière marine qui conduirait les navires à leur perte, les collines du Kentucky abondent d'horreurs inimaginables, et je me suis même laissé dire qu'il y aurait au cœur de la grande bibliothèque de New York un esprit frappeur qui réécrit les livres quand les portes de l'établissement sont fermées pour la nuit (peut-être la plus grande tragédie de Shakespeare ne s'appelait-elle pas "MacDeath," après tout).

En Europe, les français échafaudent des plans afin de se venger de l'humiliation que les Prussiens leur ont fait subir en 1870, et c'est en partie pour cette raison qu'il vienne chez nous voler notre roche fantôme.

La Russie et la Turquie se préparent elles aussi à la guerre. Les experts sont d'accord pour dire que ces ennemis jurés et leur "guerre des Balkans" s'achèvera en un terrible bain de sang dans le Caucase. Et la moindre étincelle pourrait faire exploser ce gros baril de poudre.

Les Britanniques sont quant à eux plus qu'occupés par les Zoulous et Boers d'Afrique du Sud. La plupart des gens s'attendent là aussi à un conflit majeur, et les habitants de la région prétendent que la sorcellerie zoulou est plus puissante que jamais, ce qui serait une très mauvaise nouvelle pour les sujets de Sa Majesté.

En Egypte, des sectes étranges prétendent avoir réveillé les anciens dieux, et jamais on n'aurait connu là-bas une telle recrudescence des sacrifices humains faits à Anubis et aux autres dieux sombres. Autre bizarrerie, les restes momifiés sont de plus en plus courants en Afrique du nord, et l'on prétend que de riches Européens les achètent afin d'organiser chez eux des soirées d'enlèvement des bandelettes. Vous pouvez vous imaginer le genre d'ennuis que cette pratique a parfois pu causer.

Et l'Extrême-Orient n'est pas épargné non plus. Certains Japonais prétendent que les "onis," ces esprits semblables aux démons chrétiens ou aux manitous des Indiens, sont de retour, et la situation n'est guère plus reluisante en Chine.

Et pour ce qui est de l'Australie, il vaut mieux que vous ne sachiez pas ce qu'il y a là-bas, à l'autre bout du monde. Faites-moi confiance.

N'ayez donc pas trop peur du Weird West. Le reste du monde n'est pas plus sûr.

LE JUGEMENT

Ce que je vais vous révéler devrait permettre à ceux d'entre vous qui se souviennent du monde tel qu'il était avant la Guerre de Sécession de voir les événements de ces dernières années sous un nouveau jour. Nous pensions pour la plupart d'entre nous que les fantômes et les gobelins n'étaient que des légendes que l'on racontait pour faire peur aux enfants. Lorsque l'on se retrouvait seul par une nuit sans lune, on changeait parfois d'avis mais, en règle générale, ces créatures n'étaient pour nous que des inventions de bonne femme. La majorité d'entre vous n'a d'ailleurs pas changé d'avis à ce sujet. Mais le nombre sans cesse croissant d'histoires ayant trait au paranormal pousse même les plus sceptiques à se poser des questions. Un de mes amis, que nous appellerons "le Prospecteur," m'a raconté il y a peu une histoire

THE TOMBSTONE EPITAPH

1876 EDITION

"BELIEVE IT OR ELSE!"

ONLY 100

selon laquelle, le 4 juillet 1863, se serait produit un événement qui aurait bouleversé notre monde. Il prétend qu'un chaman du nom de Raven (autrement dit, le Corbeau) aurait réveillé les esprits maléfiques (les "manitous") et les aurait lâché sur notre monde afin que ces derniers vengent les Indiens. Ces manitous opèrent en donnant vie aux plus noires légendes, ce qui pourrait expliquer les rumeurs étranges qui nous parviennent des quatre coins du globe. J'ai toutefois des doutes quant à la validité de cette théorie, car les Indiens semblent tout autant affectés que nous par les puissances des ténèbres? Plus, peut-être, car eux ne disposent pas d'un Tombstone Epitaph pour les prévenir.

Le Prospecteur donne le nom de "Jugement" à cet éveil des forces du mal. Mais s'il s'agit là d'un fantastique récit, j'attends d'en recevoir une preuve plus tangible que le fait que notre illustre journal n'est jamais en manque de rumeurs étranges ou surnaturelles.

Certains diront sans doute que je suis dingue, mais même le plus grand paranoïaque peut avoir de véritables ennemis. Cette affaire de "Jugement" est aujourd'hui ma grande priorité, et je vous fais le serment, amis lecteurs, que je poursuivrai mon enquête tant que la vérité n'aura pas été faite sur ce sujet... ou jusqu'à mon dernier souffle.

BONNE ROUTE !

J'ESPÈRE QUE CE GUIDE VOUS AURA ÉTÉ
DE QUELQUE UTILITÉ LORS DE VOS VOYAGES
DANS LE WEIRD WEST, SI C'EST LE CAS,
VOUS POUVEZ ME REMERCIER EN LISANT
LES TERRIBLES VÉRITÉS QUE PUBLIE
LE TOMBSTONE EPITAPH. DANS LE CAS CONTRAIRE,
VOUS ÊTES DÉJÀ SANS DOUTE EN TRAIN DE
NOURRIR LES VERS, ET NOUS VOUS SAURIONS GRÉ
DE BIEN VOULOIR RÉSILIER VOTRE ABONNEMENT.
D'AVANCE, MERCI.

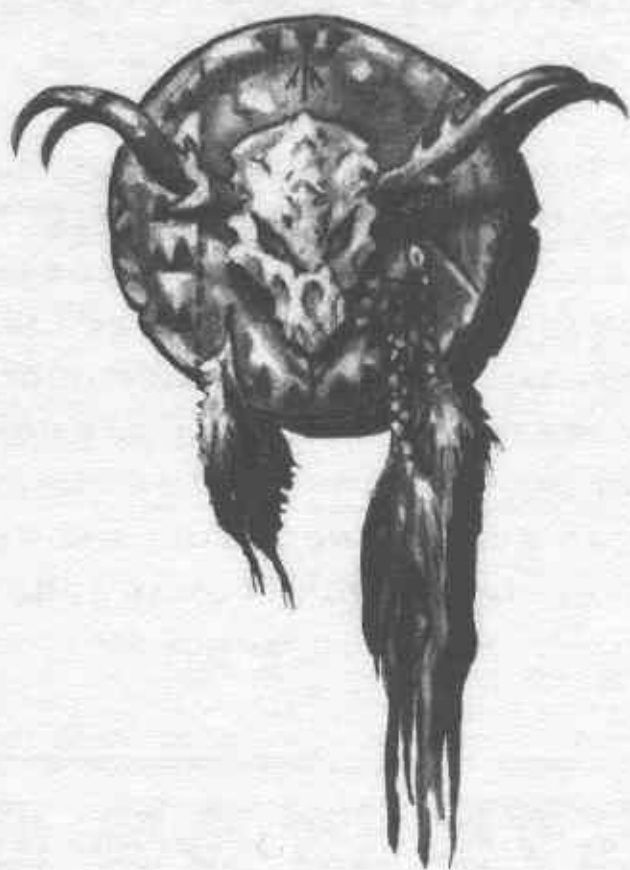
"BELIEVE IT OR ELSE!"

SI VOUS VOYAGEZ SANS CE GUIDE, CE SERA À VOS RISQUES ET PÉRILS !



THE QUICK AND THE DEAD

NO MAN'S LAND



LES DONs



CHAPITRE 3 LES DONs

La plupart des gens passent leurs vies à se donner des airs mystérieux. Toi, tu es né comme ça.

Les Don's sont d'étranges capacités surnaturelles que ton personnage possède depuis le berceau. Ils existaient déjà avant le Jugement, mais ils sont devenus bien plus efficaces depuis.

Les Don's dépendent pour beaucoup du bon vouloir de la destinée, ce qui veut dire que leur emploi te coûtera des Pépites. Si ton héros n'a pas la moindre Pépité à dépenser, il ne pourra pas utiliser son Don. Les descriptions qui suivent ce que chaque type de Pépité te permet de faire pour chacun des Don's. Tu peux dépenser des Pépites de couleurs différentes en même temps si tu veux (et si t'en as les moyens).

A peu près une personne sur un million naît avec un Don, alors un personnage ne peut jamais en avoir plusieurs. Normalement, il n'est possible de choisir un Don que pendant la création du personnage, mais un Marshal bienveillant t'autorisera peut-être à prendre un Don jusque là "ignoré", que ton personnage ne se découvre que sur le tard.

Au fait, une bonne partie des Don's dont la liste suit sont en rapport avec des jours sacrés. Ça n'aurait

sans doute pas beaucoup de sens qu'un Apache se découvre un Don qui découle d'une fête de l'Eglise catholique. Dans un cas de ce genre, tu as deux possibilités : ne prends pas ce Don ; ou assume que le Don provient d'une autre source équivalente qui correspond à la communauté de ton personnage.

BÂTARD

5

Ton gringo est un bâtard. Pas le genre saligaud ou truand sans scrupule, mais le genre à être né hors du mariage. Dans l'Ouest, la plupart des gens s'en fichent éperdument, mais tu trouveras toujours un pied-tendre hautain pour te traiter avec un profond mépris s'il l'apprenait.

On dit qu'un enfant né hors des liens du mariage peut voir ce que d'autres ne voient pas. Ceux qui le prétendent n'ont pas entièrement tort.

BLANCHE : ton héros peut trouver un objet inanimé qu'il recherche s'il est à moins de 3 mètres. Un prospecteur avec ce Don finira tôt ou tard par devenir un homme riche.

ROUGE : une Pépite rouge permet à ton héros de repérer quelque chose ou quelqu'un qui tenterait de se cacher (vis-à-vis de lui ou d'autres) par des moyens normaux (comme l'Aptitude furtivité). Ce pendant 5 minutes.

BLEUE : ton héros peut voir les bestioles "invisibles", ou celles qui se confondent avec leur environnement de façon surnaturelle. Ça dure 10 minutes.

VOILE BLEU

Ton personnage est né avec un "voile bleu", un petit morceau des entrailles de sa mère, qui lui enserrait la caboche. D'après les histoires de bonne femme, un enfant qui naît de cette façon recevrait le don de seconde vue.

BLANCHE : ton personnage ne peut jamais être surpris tant qu'il lui reste au moins une Pépite blanche en sa possession. Si jamais il arrivait que tu rates un test de surprise, contente-toi de jeter une Pépite dans le Chaudron en souriant jusqu'aux oreilles. Le test est automatiquement réussi.

ROUGE OU BLEUE : tu ne peux pas dépenser plus d'une Pépite rouge ou bleue pour ce Don pendant chaque session de jeu. Quand tu le fais, le Marshal doit te décrire une vision ou un rêve dont ton personnage fait l'expérience. Cachés dans cette vision se trouvent des indices énigmatiques qui peuvent aider ton héros à surmonter les épreuves qui l'attendent.

Les visions sont plus marquées si elles sont procurées par une Pépite bleue plutôt que par une Pépite rouge.

NÉ PENDANT HALLOWEEN 5

On dit que M. Malchanceux, le Roi de Halloween, favorise ceux qui naissent pendant sa nuit de malices. Le cadeau qu'il réserve à ces vauriens leur offre une meilleure compréhension du monde des arcanes.

Ton personnage a un sixième sens inné en ce qui concerne les choses magiques et surnaturelles.

Note : tu ne peux utiliser de Pépites bleues avec ce Don que si ton personnage possède l'Atout Arcane et qu'il est un Huckster ou un Savant fou. Pour les

autres, pas de bol, mais il peuvent obtenir le pouvoir correspondant aux Pépites bleues s'ils deviennent un jour Hucksters ou Savants fous.

BLANCHE : ton personnage peut sentir la magie ou les énergies surnaturelles dans un rayon de 15 mètres autour de lui.

ROUGE : ton personnage peut sentir la magie, comme ci-dessus, mais il aura de plus une idée du but de cette magie.

BLEUE : chaque fois que ton Huckster ou ton Savant fou pioche une main pour lancer un sort ou inventer le plan d'une machine infernale, tu peux rejeter une carte de ton choix et en piocher une autre. Tu ne peux utiliser qu'une Pépite bleu par tirage de carte, et tu ne peux pas rejeter un Joker.

NÉ À NOËL

Un type né pendant Halloween aura dans son sang le pouvoir des esprits magiques. Un enfant qui viendrait au monde pendant le jour de Noël subirait un effet exactement inverse.

Tous ceux qui naissent à Noël sont particulièrement résistants aux effets magiques. Si ton personnage possède ce Don et qu'il prend l'Atout Arcane, il ne pourra devenir qu'un croyant ou un chaman. Ce Don n'a aucun effet sur les faveurs des chamans ou les miracles des croyants. Il fonctionne par contre avec les sorts de Hucksters, les machines infernales, la magie noire, et certains pouvoirs de créatures.

Ton personnage peut utiliser son Don même s'il ne sait pas d'où vient l'effet magique. Il ne pourra pas, par contre, l'utiliser sur un être aux pouvoirs surnaturels si celui-ci n'est pas en train d'essayer d'atteindre directement ton personnage avec un effet magique. Si ta Buffalo Girl, par exemple, voit un Huckster jeter un sort sur lui-même ou sur quelqu'un d'autre, elle ne pourra rien y faire.

BLANCHE : contre tous les effets qui causent des dommages, une Pépite blanche fournit 1 point de protection (qui réduit le type de dé des dégâts d'un niveau de la manière habituelle). Contre un effet magique qui autorise un test de résistance, ton personnage gagne un modificateur de +2 sur son jet.

ROUGE : comme ci-dessus, mais une Pépite rouge

te fournit 2 points de protection et donne +4 aux tests de résistance de ton héros. Impossible de cumuler les effets d'une Pépite rouge avec ceux d'une Pépite blanche.

BLEUE : une Pépite bleue cause un raté à l'effet surnaturel. Les Hucksters doivent faire un tirage sur la table de contrecoup, les Savants fous subissent une casse, et les adeptes de la sorcellerie se font taper sur les doigts par leurs sombres maîtres pour leur incompetence. Si l'effet magique est un pouvoir inné d'une créature, alors ton héros n'est tout simplement pas affecté.

NÉ SOUS LA LUNE ROUSSE

Les hiboux hululaient. Les loups et les lynx hurlaient. La lune rougissait le ciel en lorgnant sur ta venue au monde. La nature a retrouvé sa sauvagerie primitive pendant la nuit de ta naissance.

Ton héros possède un aspect sauvage et carnassier. Il ne saura pas faire fonctionner de trucs plus complexes qu'un pistolet et doit prendre le Handicap Deux mains gauches. Les animaux, en revanche, voient en lui la personnification de Mère Nature. Tous les effets ci-dessous fonctionnent soit sur un gros animal (comme un loup ou un ours), soit sur une demi-douzaine d'animaux moins gros (comme des castors), soit encore sur une meute d'une douzaine de créatures plus petites (comme des rats). Ça ne fonctionne pas sur les bestioles surnaturelles créées par le Jugement (comme les Jackalopes, les Serpents du Labyrinthe, et autres), alors ne va pas t'imaginer des choses.

BLANCHE : tu peux avoir une bonne idée de ce que pense ou éprouve une créature qui est à moins de trois mètres de distance.

ROUGE : dépenser une Pépite rouge permet de calmer les animaux naturels. Les bestioles n'attaqueront pas si elles ne sont pas provoquées, ou si elles n'ont pas d'autres soucis plus impérieux (comme de s'inquiéter de ce que le reste du gang peut faire à leurs petits). Fais tout de même attention, car troubler les animaux annule l'effet de la Pépite, et rappelle-toi que des loups calmes et sereins peuvent dévorer quelqu'un en toute quiétude s'ils ont assez faim.

BLEUE : tu peux demander quelque chose de simple

à une bestiole. Si elle est capable de t'aider et qu'elle n'a pas de choses plus importantes et plus urgentes à faire, elle le fera. Si elle n'a pas la moindre idée de la façon dont elle pourrait te venir en aide, au moins elle te regardera tendrement avant de te dévorer.

ACCOUCHÉ PAR LE SIÈGE

On prétend qu'un enfant qui est sorti les fesses en avant possède une faculté extraordinaire pour soulager la douleur et soigner les gens.

Ton personnage a un Don pour soigner et apaiser. Il peut tenter de soigner les blessures sérieuses ou critiques, même s'il n'a que l'Aptitude médecine : générale. Il n'a pas besoin de Pépite pour ça, il a juste du talent. Pour le reste, l'utilisation de ses pouvoirs implique qu'il puisse toucher son patient.

BLANCHE : le soigneur peut rendre 5 points de Souffle, à lui-même ou à l'un de ses compagnons, simplement en le touchant avec ses mains.

ROUGE : le talent de ton héros lui permet d'accélérer la guérison naturelle. Chaque fois qu'il dépense une Pépite rouge, le patient qui était sur le point de faire son test de guérison naturelle le réussit automatiquement. Le pouvoir de ton héros fonctionne également avec lui.

BLEUE : soigner les blessures dans l'heure qui suit leur apparition permet généralement au toubib d'annuler un niveau de blessure par zone. Si ton héros réussit son test de médecine, il peut guérir deux niveaux de blessure.

ENFANT DU CHAT

Tu as entendu les histoires de bonnes femmes qui racontent comment les chats se glissent dans les berceaux des nouveau-nés pour leur voler leur respiration ? A la vérité, certains chats le font. Mais si le bébé a de la chance, le chat laisse quelque chose en échange.

Le chat a volé le souffle de ton personnage peu après sa naissance. Bien entendu, il ne s'agissait pas d'un chat ordinaire, et il a laissé une partie de lui-même en toi. Réduit le Souffle de ton héros de 4 points si tu prends cet Atout, en échange de quoi il gagne les capacités suivantes :

BLANCHE : ton personnage retombe automatiquement sur ses pieds et est prêt à repartir après une chute. De plus, ton cow-boy peut tomber de 10 mètres sans prendre le moindre dommage.

ROUGE : tu peux voir dans l'obscurité tant qu'il y a un tant soit peu de lumière (même si ce n'est que celle de quelques étoiles). Ça dure 10 minutes, et c'est efficace sur la portée normale de ta vue.

BLEUE : on a parfois l'impression que tu as vraiment neuf vies. Chaque fois que tu dépenses une Pépite de ce type, tu peux annuler tous les dommages que tu as pris pendant un segment d'action. Quand tu le fais, tiens un compte en haut de ta feuille de personnage. Quand tu auras utilisé cette capacité neuf fois, elle sera à jamais perdue. Utilise-la avec discernement, petit chat. Ça peut te sauver d'une mort certaine, comme une chute du haut d'une falaise, mais le Marshal devra trouver des circonstances qui le rationalisent (un trou d'eau à l'aplomb de ta dégringolade, par exemple). Si tu te retrouves au milieu d'un lac de lave en fusion, par contre, tu arriveras très vite au bout de tes neuf vies.

ENFANT DU CORBEAU

5

Un corbeau était perché sur le rebord de la fenêtre quand tu es né. Il n'apportait pas de mauvais augures, mais t'as fourni la faculté d'observer le passé. Ton personnage a le don de psychométrie. Chaque fois qu'il touche un objet inerte (ça inclut les cadavres) et qu'il se concentre vraiment beaucoup, il obtient une vision ou un sentiment qui reflète le passé de l'objet en question.

Les visions prennent souvent une forme symbolique ou énigmatique, alors ne t'attend pas à ce qu'elles résolvent toutes les intrigues à ta place. Elles peuvent par contre t'aider à trouver des pistes ou des indices négligés.

La vision correspond toujours à l'événement le plus dramatique du passé de l'objet, dans la limite imposée par la Pépite que tu as utilisée (voir ci-dessous). L'événement le plus dramatique dans l'existence d'un rocher, par exemple, peut très bien être la chute d'une goutte de pluie. Un vêtement imprégné de sang a généralement une meilleure histoire à raconter.

Le type de Pépite que tu dépenses détermine jus-

qu'à quelle distance tu peux remonter dans le passé de l'objet.

BLANCHE : un jour.

ROUGE : un an.

BLEUE : des siècles.

Note : il n'est jamais plaisant d'éprouver les sensations de quelqu'un qui se fait buter. Si un Enfant du Corbeau utilise ses capacités sur un cadavre, son sang, l'arme du crime, ou autre chose dans ce style, il fera d'une certaine manière l'expérience de la mort. Quand il s'y risque, il y a une chance que son palpitant n'y résiste pas.

Le curieux doit alors faire un test Difficile (9) de Vigueur. S'il le réussit, tout baigne. S'il le rate, il perd 3d6 points de Souffle, sa Vigueur est réduite d'un niveau de façon permanente, et il fait une attaque cardiaque. Fais un second test de Vigueur Difficile (9). Si celui-ci est également raté, sa dernière vision lui aura valu une jolie boîte en sapin, à moins que quelqu'un ne le sauve en faisant un test incroyable (11) de médecine dans les 2d6 rounds qui suivent.

LIEN AVEC LA NATURE

3

Les Sioux disent qu'un Lien avec la Nature est une indication que les Esprits de la Nature ont choisi un nouveau-né pour être un défenseur du monde physique. Les Esprits offrent des présents merveilleux, mais ils n'ont aucune pitié pour ceux qui en abuseraient.

Ton personnage possède une sorte de lien mystique avec Mère Nature. Il a une compréhension de l'état sauvage, et peut parfois employer les secrets de la nature.

Aucun de ces avantages ne peut être utilisé dans les villes ou les cités, à bord d'un train, etc.

Si ton personnage devait manquer de protéger la Nature ou de la remercier pour le gibier dont il se nourrit, son Don serait aussitôt révoqué. Il ne pourra ensuite être récupéré qu'en accomplissant une quête que choisiront les Esprits, et qu'ils lui communiqueront en rêve.

BLANCHE : ton héros peut ajouter 2 à ses tests de grimper, de pister, ou de survie, et ajouter 4 à ses

tests de furtivité tant qu'il est en milieu naturel. Tu dois dépenser une Pépite pour chaque test.

ROUGE : s'il dispose de quelques heures et de quelques acres de terrain sauvage, ton personnage peut trouver assez d'herbes et de racines pour réaliser des cataplasmes magiques. Ceux-ci permettent à un personnage qui possède l'Aptitude médecine : générale de soigner les blessures qui requièrent normalement la concentration médecine : chirurgie.

BLEUE : ton héros peut réellement parler avec les animaux, et ils peuvent même lui répondre. Par contre, personne d'autre ne peut comprendre ce qu'ils te disent. Tu peux leur poser des questions pas trop compliquées, mais tu ne peux pas leur donner

d'ordres arbitraires. Il est cependant possible que tu parviennes à les convaincre de te rendre un service. Ce pouvoir dure le temps d'une rencontre avec un animal, à concurrence d'une journée.

SEPTIÈME ENFANT

5

Ton personnage est destiné à faire de grandes choses. Il deviendra probablement une des légendes de l'Ouest. Ton gringo possède la faculté unique de contrôler la Destinée. Chaque fois que quelqu'un dépense une Pépite en sa présence (en général à portée de vue), tu peux jeter une Pépite de même couleur pour en annuler les effets. Ça peut te coûter cher, mais c'est un pouvoir précieux.





CHAPITRE 4

RELIQUES



Excalibur, la Toison d'Or, le Saint Graal, même la pierre avec laquelle David a terrassé Goliath. C'est ce genre de choses qu'on appelle des "reliques". Certaines avaient probablement des propriétés magiques avant que l'Humanité ne mette la main dessus. D'autres, comme la pierre de David, ont été enchantées après leurs participations à des événements légendaires.

Les pouvoirs d'une relique viennent de son histoire. Il se produit un événement important, et un objet qui y joue un rôle central peut en conserver une trace. Ceux qui comprennent comment utiliser l'instrument peuvent ensuite se servir de son pouvoir.

Parfois, une relique porte aussi en elle une lourde responsabilité, ou même une malédiction. On dit que celui qui portera l'épée Excalibur sera contraint d'aller au secours de l'Angleterre dans son heure de péril. Les conséquences d'un refus d'obtempérer peuvent varier suivant les situations, mais elles ne seront jamais agréables.

Les reliques existaient bien avant le Jugement. Mais

depuis, les énergies surnaturelles du monde ont augmenté dans des proportions titanesques, ce qui facilite l'apparition de nouvelles reliques. Les rares personnes qui savent ce qu'est le Jugement ignorent les raisons de ce phénomène. Il est peu probable que les Justiciers encouragent leurs créations, dans la mesure où la plupart des reliques sont des instruments dans les mains de héros qui combattent leurs abominations. Il est plus vraisemblable que l'apparition de nouvelles reliques soit un effet imprévu de l'augmentation du niveau de magie qu'a amené le Jugement.

D'un autre côté, peut-être que les Justiciers encouragent la création de reliques simplement pour donner aux gens de nouvelles raisons de se battre. De toutes façons, les Justiciers sont parfois capables de corrompre les pouvoirs des reliques. Celles qui sont apparues depuis leur arrivée ont de bien plus grandes chances de porter une forme de malédiction. Garde ça en tête si tu décides de créer toi-même des reliques. Elles ne sont jamais aussi facile à posséder que le voudraient les héros.

UN MOT POUR LE MARSHAL

Quand tes héros tombent sur l'une de ces merveilles, on te conseille de les laisser découvrir par eux-mêmes comment l'utiliser. Une fois qu'ils auront compris le principe – de préférence en pleine action – laisse-les lire la section correspondante.

Les reliques sont des objets puissants et devraient être utilisés avec parcimonie. Un personnage avec un seul de ses ustensiles devient généralement capable de surpasser quelqu'un de bien plus expérimenté.

De plus, si le gang utilise une relique à tout bout de champ, ça finira forcément par se remarquer. Les desperados du Weird West ne manqueront pas de vouloir se l'approprier.

Pour finir, les gens qui ont créé les reliques n'aiment jamais trop les quitter des yeux. La plupart ne réalisent pas que l'objet est devenu magique (ils pensent simplement que c'est leur "porte-bonheur"), mais ils voudront quand même le récupérer à tout prix.

LES RELIQUES

Voici quelques-unes des reliques que l'on peut trouver dans le Weird West. La plupart ont acquis leurs propriétés autour de héros légendaires du Far West, mais tu peux récupérer ces idées pour créer d'autres reliques basées sur les événements de ta campagne. Après quelques explications sur la relique et son histoire, tu trouveras son Pouvoir. C'est l'effet, en terme de jeu, qu'a la relique, quel que soit son utilisateur. Si la relique a une Corruption, les effets négatifs de l'objet t'y seront indiqués.

DERNIER BOWIE KNIFE

Jim Bowie avait ce couteau en main quand il a été tué par les troupes de Santa Anna à Fort Alamo.

POUVOIR : ce couteau occasionne FOR+2d6 de dégâts, ou FOR+4d6 si l'adversaire est un soldat mexicain.

CORRUPTION : le possesseur devient violemment Intolérant vis-à-vis des Mexicains, et il tentera de tuer tous les soldats mexicains qu'il rencontre.

ÉPÉE DE CORTÉZ

Hernando Cortez a conquis l'empire aztèque en 1521. L'épée que ce fameux conquistador a portée durant toute sa campagne porte de façon symbolique la responsabilité de la destruction de l'ensemble d'une civilisation, et elle est encore corrompue par ces exactions.

POUVOIR : l'épée permet à son porteur de faire FOR+3d8 de dégâts. Elle est magique et peut blesser des créatures telles que des fantômes – ou même des Déterrés.

CORRUPTION : chaque fois que l'épée goûte le sang (qu'elle inflige des dommages), un peu de sang suinte des mains de son porteur. Chaque fois que ça se produit, le suintement devient un peu plus important, jusqu'à ce que l'ensemble du bras (depuis le dessus du coude) exsude constamment du sang. Le saignement ne blesse pas le personnage, mais il n'a aucun moyen de l'arrêter. L'hémoglobine visqueuse bousille les vêtements et empêche à peu près toute activité sociale dans les milieux bien-pensant. Même les bandages ne peuvent contenir longtemps l'écoulement de sang.

Les Indiens, les Mexicains, et tous les peuples natifs d'Amérique du Nord considèrent cet effet de corruption comme une marque infernale, et les gens de ces peuples ne s'associeront avec le personnage que s'ils sont eux-mêmes des êtres corrompus.

BÂTON DE TOUCHE DE CRAZY HORSE

La bataille de Little Big Horn a été un des pivots du Jugement. Ce jour-là, plusieurs reliques ont été forgées dans le sang. L'une des plus significatives est le bâton de touche de Crazy Horse. Pendant

que Custer, au beau milieu du carnage, vidait son six-coups sur les Indiens, Crazy Horse s'est glissé derrière lui et lui a asséné sur le crâne un violent coup de son bâton. Custer a bien sûr survécu, mais la victoire symbolique de Crazy Horse a enchanté pour toujours son bâton de touche.

POUVOIR : quiconque a du sang indien dans les veines peut utiliser le bâton de touche de Crazy Horse. La première fois que le bâton atteint un adversaire dans une bataille, le porteur peut piocher une Pépite dans le Chaudron.

Le pouvoir du bâton ne fonctionne que si l'adversaire est armé et dangereux, et il ne marche jamais deux fois avec la même personne. Toucher un guerrier endormi n'aurait aucun effet, à moins que le porteur du bâton ne commence par le réveiller. Obtenir une touche en combat rapproché nécessite la réussite d'un test de combat approprié.

CORRUPTION : aucune.

BALLES DU MORT

Quand un pistolero se fait descendre, en ville et en pleine journée, dans un duel dans les formes, les balles de son flingue sont parfois enchantées par les pouvoirs du Weird West.

Celui qui perd le duel ne doit pas être un minable qui se fait étendre en moins de deux, alors un personnage qui aurait compris d'où viennent ces reliques ne pourra pas simplement filer un six-coups à un maître d'école et le coller en pleine rue pour le descendre sans risque. C'est au Marshal de décider si un duelliste mort était ou non une réelle menace.

De toute manière, ça n'arrive pas à tous les coups. Une fois de plus, seul le Marshal peut choisir ceux dont les balles auront ce mordant supplémentaire. A titre posthume, évidemment.

POUVOIR : chaque fois que le tireur jette les dommages, il peut rejeter une fois tous les 1. Si le même dé fait 1 deux fois de suite, impossible de le rejeter une seconde fois.

CORRUPTION : aucune.

VOLEURS DE RÊVES

Les Indiens du Pacifique fabriquent ces instruments

pour tenir à distance les cauchemars et les mauvais rêves. Etrangement, ça fonctionne. Ce sont des reliques mineures, mais elles peuvent être très utiles si un type souffre de Terreurs nocturnes.

POUVOIR : quiconque dort dans une pièce où se trouve un voleur de rêves aura le sommeil tranquille. Les personnages blessés gagneront un modificateur de +1 sur les éventuels jets de guérison naturelle s'ils les effectuent après une nuit de sommeil auprès d'un voleur de rêves.

Si un personnage avec des Terreurs nocturnes parvient à mettre la main sur un voleur de rêves, il pourra ajouter 2 à son test d'Ame quotidien. Le Marshal peut exiger que le héros rachète 1 point de son Handicap si la relique est amenée à servir fréquemment.

CORRUPTION : aucune.

INSIGNE DE EARP

Bien qu'il se soit fait tirer dessus à plusieurs reprises, Wyatt Earp n'a jamais été touché. Chaque fois que Earp porte un badge d'homme de loi pendant un certain temps, celui-ci gagne le pouvoir qui est décrit ci-dessous. En ce moment, l'insigne que Earp avait à Wichita est porté par le nouveau marshal de cette ville. Earp porte maintenant l'étoile de Dodge City.

POUVOIR : tous ceux qui attaquent le porteur de l'étoile de Earp, que ce soit au corps à corps ou à distance, reçoivent un modificateur de -4 sur leurs tests de combat.

CORRUPTION : le héros gagne une aura de pouvoir et de respectabilité. Ça lui permet d'ajouter 2 à ses tentatives de persuasion. C'est une mauvaise chose dans la mesure où ça pousse tous les gens normaux à demander l'aide du porteur de l'étoile au moindre problème. Chaque fois que celui-ci refuse son aide, il doit jeter sa plus haute Pépite.

PLANS DU DR HELLSTROMME

Le professeur Darius Hellstromme est constamment tourné vers le futur. Les schémas de ses inventions passées sont souvent abandonnés et ensuite brûlés pour éviter qu'on ne découvre le caractère alarmant de ses expériences. Certains

ont cependant été sauvés de l'incinérateur et revendus sur le marché noir de la Cité des Ténèbres.

POUVOIR : n'importe quel savant fou qui construit une machine à partir d'un des plans de Hellstromme peut ajouter 6 à son test de bidouiller. Tous ces plans ont une Fiabilité de 16. (rappelle-toi qu'utiliser un plan déjà mis au point permet à un inventeur de sauter les deux premières étapes et de passer directement au rassemblement des composants.)

CORRUPTION : il n'y a pas vraiment de corruption attaché aux plans de Hellstromme, mais dans la mesure où ce sinistre savant ne s'encombre guère de conventions sociales quand il conçoit la théorie de ses engins, les pièces nécessaires sont souvent illégales, et parfois même franchement immondes. Plusieurs de ses machines fonctionnent avec des morceaux de corps humains, du sang, des bestioles vivantes comme des Jackalopes, et d'autres choses du même style.

CARTES DE HOYLE

Hoyle a utilisé de nombreux jeux de cartes au cours de ses voyages. Après sa mort, ou plus précisément sa mystérieuse disparition, toutes ces cartes sont devenues enchantées par les forces de la magie. Elles rendent maintenant de précieux services à ceux qui progressent dans l'art énigmatique de leur ancien maître.

POUVOIR : un Huckster qui tient ces cartes en main et obtient au moins un succès sur son test pour jeter un sort peut piocher une carte additionnelle.

CORRUPTION : les manitous se pressent autour de ces reliques. Chaque fois qu'un Huckster qui utilise des cartes de Hoyle pioche un Joker, il aura +2 à son tirage sur la table de Contrecoup.

LIVRE DES JEUX DE HOYLE,

ÉDITION DE 1769

Le manuscrit original d'Edmund Hoyle contenait de nombreux sorts qu'il avait découverts au fil de ses voyages. La plupart de ces sorts ont été retirés ou rendus inutilisables dans les éditions ultérieures à cause de l'incompréhension, voire de l'incompétence, des éditeurs successifs et de leur manie de recomposition.

POUVOIR : un Huckster qui possède ce livre peut apprendre tous les sorts (sauf ceux de magie noire, bien sûr) du livre de base de Deadlands, ainsi que tout les autres sorts de la campagne (ou de nos suppléments), à moins que le Marshal ne décide du contraire. Il doit tout de même les acheter normalement pour pouvoir s'en servir.

CORRUPTION : aucune. Mais tous les Hucksters du monde seraient prêts à tuer pour obtenir cette merveille.

CROIX DU MARTYR

Plus que tout autre, les croyants sont appelés à combattre les horreurs du Jugement. Parfois, quand un homme ou une femme de grande piété meurt dans sa croisade contre le mal, son symbole religieux devient le réceptacle de la force de sa vertu grâce à son sacrifice volontaire pour débarrasser le monde des horreurs du Jugement.

Dans le Weird West, la plupart de ces reliques sont des crucifix ou des chapelets, mais un fétiche de Chaman ou une bible de Mormon peut aussi être le réceptacle du pouvoir de la "Croix du Martyr".

POUVOIR : le porteur peut modifier de +4 tous ses tests de foi quand il invoque le miracle de Protection.

CORRUPTION : aucune.

TOMAHAWK SACRÉ DU SOLEIL

Cet objet sacré de Sioux est accordé à un brave guerrier chaque année à la fin de la danse du Soleil. L'énergie magique de la cérémonie est absorbée par la relique qui, par la suite, confèrera sa puissance impressionnante à celui qui sera récompensé par le conseil des wisacas.

Un tomahawk et un arc (voir plus bas) sont enchantés de cette façon chaque année depuis le Jugement, ce qui fait qu'il en existe pour le moment 13 de chaque. Leurs porteurs sont plus attachés qu'à tout ce qu'ils peuvent posséder d'autre. Jamais ils ne seront vendus ou donnés, même si parfois un de ces objets peut être prêté momentanément si c'est pour une noble cause.

POUVOIR : quiconque se bat avec le Tomahawk contre des créatures maïéfiques, ce qui inclut les

RELIQUES

Déterrés ayant perdu le Dominion, fait FOR+4d6 de dommages.

CORRUPTION : aucune, mais le guerrier qui le porte est contraint de combattre pour les Sioux si on fait appel à lui.

ARC DU SOLEIL

Comme le Tomahawk sacré du Soleil, l'Arc du Soleil est remis en récompense à l'un des plus valeureux et des meilleurs guerriers sioux. Les wisacas accordent généralement le Tomahawk au plus fort des deux champions, et l'Arc au plus rusé.

POUVOIR : l'utilisateur gagne un modificateur de +4 sur ses tests de combat quand il se sert de l'arc, et les flèches envoyées avec cette relique occasionnent FOR+3d6 de dommages.

CORRUPTION : aucune, mais les Sioux attendent du porteur qu'il utilise cette arme sacrée pour la protection de leur peuple.

SYMBOLE MAUDIT

Quand les dirigeants des sectes les plus horribles se font tuer, leurs énergies maléfiques sont souvent attirées dans leurs symboles impies.

POUVOIR : les plus puissants des symboles maudits permettent à leur porteur de maîtriser un sortilège de magie noire. Le Marshal devrait choisir le maléfice et son niveau en fonction de l'histoire du symbole.

CORRUPTION : les symboles maudits sont toujours corrompus, bien que les effets en soient variés.

Parfois, juste avant sa mort aux mains d'un

héros malvenu, le possesseur du symbole parvient à y transférer son âme maudite. Quand quelqu'un s'empare de l'objet, l'adepte essaye de prendre le contrôle du nouveau porteur, exactement comme un manitou luttant pour le Dominion avec un Déterré.

Dans ce cas, le porteur du symbole commence avec un Dominion complet, et doit ensuite faire un test de Dominion à chaque utilisation de la relique.

Au cas improbable où le nouvel utilisateur du symbole serait un Déterré, il devrait alors garder le compte de sa lutte pour le contrôle de son propre corps d'une part contre son manitou et d'autre part contre l'ancien propriétaire du symbole.

SIX-COUPS DE WILD BILL

Tout le monde connaît l'histoire de Wild Bill et de la façon dont il s'est fait tirer dans le dos (va voir page 91 si ça ne te dit rien). Ce que les gens ne savent pas, c'est que pendant qu'il bouffait (temporairement) les pissenlits par la racine, quelqu'un s'est tiré avec sa paire de revolvers Navy simple-action. Depuis, ces armes sont devenues partie intégrante de la légende de l'Ouest.

Ah oui, au fait, Bill est sorti de son cercueil, et il veut récupérer ses flingues.

POUVOIR : à moins qu'il ne se plante, un type qui tire avec un (ou les deux) des flingues de Wild Bill peut relancer tous les 1.

CORRUPTION : chaque fois que quelqu'un qui porte au moins un des deux six-coups de Wild Bill se fait tirer dans le dos, ajoute 2d6 supplémentaires au jet de dommages.





THE QUICK AND THE DEAD



LE GUIDE DU MARSHAL



Illustration by G. M. ...





CHAPITRE 5

LE GUIDE DU WEIRD WEST POUR LE MARSHAL



Le Guide du Weird West est bourré d'informations pour le gang. Mais comme tu l'as peut-être déjà deviné, notre vision du Far West ne se résume pas aux connaissances qu'en a l'estimable Lacy O'Malley de l'Épitaphe de Tombstone. Ce chapitre est là pour faire savoir au Marshal la vérité sur le monde de Deadlands. Si tu n'es pas le Marshal, on a repéré ton manège et on a prévenu les autorités. Retourne vite fait au coin du gang avant de prendre une décharge de gros sel dans l'arrière-train.

Les sections de ce chapitre sont présentées dans l'ordre de leur apparition dans le Guide, alors n'essale pas de les lire d'une traite. Le meilleur moyen d'accéder à ces informations est de te référer à ce chapitre au fur et à mesure que tu parcoures le Guide pour la première fois. Contente-toi de lire le Guide comme ton gang, et chaque fois que tu tombes sur un badge de Marshal, viens voir dans ce chapitre quel est le dessous des cartes pour le sujet en question. Une dernière chose. Pense à avoir un petit rire cruel pour tes joueurs quand tu prends connaissance de quelque chose qu'ils n'ont pas le droit de savoir. Ils détestent ça.

L'ÂGE DE LA VAPEUR ET DE L'ACIER

La découverte de la Roche Fantôme a marqué le début de l'âge de la vapeur et de l'acier. Même si on ne peut pas encore tout te révéler sur ce matériau pour le moment, on peut au moins te dire qu'il n'existait pas avant le Jugement.

À part ça, les vapeurs fantomatiques obtenues par la combustion de la Roche ne sont pas là uniquement pour faire joli. On te dévoilera bientôt tous les secrets de la Roche Fantôme, mais pour l'instant, tout ce que tu dois connaître sont les effets de la fièvre qu'elle provoque.

LA FIÈVRE DE LA ROCHE FANTÔME

Les personnages qui sont exposés de façon prolongée à la Roche Fantôme risquent d'attraper la fièvre rocheuse. Les victimes les plus fréquentes sont les mineurs, ainsi que les savants fous qui en manipulent fréquemment des éclats.



Quelqu'un qui saisit un morceau de Roche Fantôme n'a pas besoin de s'inquiéter de savoir s'il a été contaminé par cette maladie. Seuls ceux qui travaillent avec la Roche de quatre à huit heures par jour, ou ceux qui passent beaucoup de temps dans une mine remplie de vapeurs de Roche Fantôme, courent réellement le risque d'attraper la fièvre rocheuse.

Après chaque semaine de contact direct et prolongé avec une bonne dose de Roche, le personnage doit faire un test de Vigueur. Le SD de ce test est de 3 après la première semaine. Il augmente ensuite de 2 par semaine jusqu'à atteindre 11. Après ça, il faut faire un test par mois avec un SD de 11.

Si le test est réussi, il ne se passe rien. Si le héros échoue, il contracte la fièvre rocheuse. Il devient fiévreux, sujet à des bouffées de chaleur et à des vertiges, ce qui lui donne un modificateur de -2

sur tous ses jets de Traits et d'Aptitudes.

Une fois qu'il a la fièvre, un personnage doit faire un test de Vigueur Difficile (9) toutes les deux heures. Chaque réussite fait baisser de 1 point le SD des tests suivants, jusqu'à un minimum de 3. Chaque échec sur un test cause une blessure à la caboche et augmente le SD des tests suivants, jusqu'à un maximum de 11. Le personnage effectue ces tests jusqu'à en réussir trois consécutifs ou en mourir. Il peut utiliser des Pépites pour annuler les blessures, mais le cas échéant, le SD augmente tout de même.

Si le malade prend trois blessures (ou plus) dues à la fièvre, son cerveau chauffe un peu trop et il gagne une folie. Fais un tirage sur la table de folie des savants fous ou invente un truc bien cinglé.

Si une personne sous le coup de la fièvre rocheuse se plante sur l'un de ces tests de Vigueur, elle fait une combustion spontanée et est entièrement dé-



truite de l'intérieur par le feu. Il reste bien peu de chose d'un cow-boy qui meurt de cette manière. Essentiellement un petit tas de cendres, quelques petits déchets internes, et un morceau de Roche Fantôme de la taille du cœur de la victime. Les témoins d'une telle fin devraient faire un test de tripes Difficile (9).

ROSWELL

La fameuse unité d'élite de l'Union connue sous le surnom des "Bisons Volants" a effectué un raid sur la base de Roswell en 1872. Sous le commandement du Sergent Amos, ces vétérans se sont emparés des schémas d'un grand nombre des meilleures inventions du Sud. Davis, furieux, a donné l'ordre de déplacer en secret les installations de la base vers un lieu souterrain avec un accès unique. Pour cacher la nouvelle base, les confédérés ont fait exploser plusieurs tonnes de Roche Fantôme mêlée avec du charbon, ce qui a créé les amas brûlants qui parsèment la zone, après quoi ils ont fait passer le mot que la conflagration était le résultat d'une expérience horrible qui avait tourné au désastre.

Depuis, les Bisons Volants ont compris la vérité, mais ne sont pas encore parvenus à localiser l'entrée secrète au milieu de ce paysage infernal. Seuls quelques Texas Rangers de haut rang et le détachement affecté à la garde de la base connaissent le chemin qui permet d'y accéder sans danger. Même les scientifiques qui y travaillent sont laissés dans l'ignorance pour éviter tout risque de désertion.

LA GRANDE GUERRE DU RAIL

Rien n'a autant déchiré l'Ouest que la Grande Guerre du Rail. Elle a été si efficace pour amplifier la violence et la terreur que les rares personnes au courant du Jugement se demandent si elle n'a pas été déclenchée et orchestrée par les Justiciers en personne.

Tu trouveras ci-dessous un supplément d'information sur les principaux acteurs de cet affrontement, et sur leurs objectifs.

BAYOU VERMILLON

Le baron Simon LaCroix tient son titre de la secte qui le vénérât dans son Haïti natale. Comme tu l'as probablement deviné, LaCroix est un maître du Vaudou. Quand son chantier est suffisamment éloigné de la civilisation et que ses équipes succombent aux maladies, aux attaques, ou à la famine, il autorise ses Hougans (prêtre vaudous) à relever les morts en tant que zombies.

Ces morts-vivants sans cervelle peuvent ensuite travailler nuit et jour pour faire progresser le chantier. Le seigneur vaudou s'assure que ses morts-vivants restent à l'écart des villes, mais si un infortuné a le malheur de s'approcher assez pour constater leur existence, il a toutes les chances de les rejoindre, une pioche à la main, dès que les hougans l'auront rattrapé.

LaCroix se fiche éperdument du chemin de fer. Il se dirige vers la côte sur la consigne de l'une de ses divinités maléfiques. Ses seuls vrais plaisirs sont l'usage de son pouvoir et la terreur qu'il sème sur sa route.

BLACK RIVER

Certains disent que Mina Devlin n'est devenue cruelle qu'après l'assassinat de son mari. A la vérité, cette séductrice au cœur de pierre a toujours été prête à employer les pires moyens pour obtenir ce qu'elle désire. Elle et Miles formaient en fait un couple parfaitement assorti.

Pour Mina, la construction d'une ligne de chemin de fer transcontinentale n'est qu'un moyen de démontrer qu'une femme peut être aussi mégalomane qu'un homme. Rien ne l'intéresse moins que la jonction de l'Est avec l'Ouest.

Pour arriver à ses fins, Mina a longuement étudié le côté obscur de la sorcellerie. Les Sorcières de Wichita ne portent pas ce surnom par hasard, ce sont les plus brillantes élèves des pratiques magiques de Mina.

DIXIE RAIL

Ni Robert ni Fitzhugh Lee n'ont de passé obscur à cacher. Ils sont cependant informés des plus grands secrets confédérés. Les liens qui les unissent à l'ad-

ministration sudiste leur permettent de tester les prototypes des machines de guerre secrètes fabriquées à Roswell. Certains de leurs trains de guerre n'ont même rien à envier à ceux de Darius Hellstromme. Conformément à la tradition des Rebelles, Dixie Rail dispose de moins de machines secrètes, mais celles qui existent sont de qualité supérieure.

IRON DRAGON

Le cerveau de la compagnie Iron Dragon est l'un des personnages les plus hauts en couleurs de la Grande Guerre du Rail. Kang est un maître des arts martiaux, et un sorcier plus accompli encore. Mais même un magicien de sa stature aurait eu les pires difficultés à ensorceler les sages dirigeants du mouvement des Voies Anciennes. Heureusement pour Kang, le destin est intervenu de façon inattendue. Quelques mois avant que Iron Dragon ne se joigne à la Guerre du Rail, les tribus qui vivaient près de la Tour du Diable, dans le Wyoming, ont été attaquées par d'étranges démons, que les Sioux appelèrent "paha wakansika", ou les "diabes des montagnes". Des espions de Kang lui rapportèrent ces événements, et aussi le fait que les flèches et les balles des Sioux ne pouvaient rien contre les Wakansicas, pas plus que les rituels de leurs chamans les plus puissants.

Kang n'avait aucune idée sur la nature de ces horreurs, mais il était persuadé que lui et ses guerriers pouvaient les détruire.

Les Anciens des Nations Sioux, désespérés, autorisèrent Kang à construire une unique voie de chemin de fer à travers leurs territoires, à condition qu'il les débarrasse des Wakansicas.

Le seigneur Kang se rendit donc à la Tour du Diable, accompagné d'un large groupe composé de spécialistes en arts martiaux, de samurais japonais, de pistoleros, et de savants fous, tous triés sur le volet. Ce gang, l'un des plus bizarres jamais constitués, pénétra dans la tour et y livra une bataille comme jamais on n'en vit en ce monde. Kang refuse de raconter ce que contenait le repaire des Wakansicas, mais une chose est sûre, c'est que seulement une poignée de ses compagnons sortirent vivants de cette tour avec lui.

Une partie de la technologie infernale des Wakansicas n'a pas été détruite pendant le combat. Les survivants de la troupe de Kang sont devenus ses gardes du corps, et on raconte qu'en situation désespérée, ils utilisent contre leurs adversaires des armes vraiment étranges qui viendraient de cet endroit maudit.

Pour plus d'informations sur la Tour du Diable, voir à la page 56

UNION BLUE

Il n'y a pas de cadavre dans les placards de Joshua Chamberlain. Ce type est blanc comme neige. Son seul vrai secret, qu'il est prêt à emporter dans sa tombe, c'est d'être l'une des très rares personnes à connaître la vraie identité du "fantôme" (cf. page 134).

Chamberlain et le mystérieux chef de la branche Ouest de l'Agence Pinkerton sont devenus les meilleurs des amis, et Joshua peut sans difficulté faire appel aux détectives quand des gangs de compagnies rivales menacent les activités d'Union Blue.

WASATCH

Le cas de Darius Hellstromme est étudié plus en détail à la page 143. En ce qui concerne sa compagnie de chemin de fer, son objectif est de permettre de tester toutes sortes de machines infernales tout en retirant un éventuel profit.

Quasiment tous les trains de Wasatch sont équipés de prototypes de nouvelles inventions. Certains avancent plus vite, d'autres peuvent escalader les collines en ne perdant presque pas de vitesse, et presque tous sont équipés de canons, de Gatlings, ou d'armes encore plus dévastatrices.

LES ÉLECTIONS DE 1876

Au nord, la date des élections approche, mais il ne se trame rien de bien terrifiant pour autant. Grant prépare effectivement une offensive depuis Washington, mais il fait également transférer discrètement des troupes vers l'Ouest pour isoler les

Confédérés de leur réserve de Roche-Fantôme. La prochaine bataille d'importance de la guerre de sécession pourrait bien avoir lieu au Kansas. Au Sud, les machinations en cours sont de nature plus sinistre.

LE PLAN DE JEFFERSON DAVIS

Davis tente désespérément de faire suspendre les élections. Une importante offensive contre l'Union pourrait lui fournir l'excuse dont il a besoin pour revenir à la loi martiale et retrouver un soutien populaire pour son administration, que les sudistes au sang chaud qualifient de "défensive".

Davis est prêt à sacrifier son pays à son pouvoir personnel, car il ne s'agit plus en fait de l'homme qui a pris ses fonctions en 1860. Davis a été remplacé par un sosie monstrueux qui dirige le pays à sa place depuis maintenant plusieurs années.

Pendant l'hiver de 1871, Davis faisait une tournée des collines du Kentucky pour lever de nouveaux régiments en remplacement de ceux perdus lors de la bataille de Washington. Au cours de la dernière nuit de ce périple, le président sortit faire une promenade solitaire pour se remettre des tensions de la guerre et profiter du bon air des montagnes. C'est là qu'une créature à l'aspect maladif, à la peau blanche et humide, lui tendit une embuscade et le dévora. La chose bouffie se traîna ensuite dans les bois pour y attendre la fin de son étrange transformation. Au début de la nuit suivante, le doppelgänger avait pris l'apparence de Davis et, pire encore, avait aussi assimilé son savoir et ses ambitions.

Dans sa forme d'origine, un doppelgänger est rusé mais pas réellement intelligent. Lorsqu'il assimile une forme humaine, il conserve la conscience de son hôte, en l'adaptant à sa propre malveillance. Le doppelgänger qui a dévoré Davis veut maintenir le pays en guerre et dévaster le Nord autant que possible. Bien qu'il se soit montré assez subtil, ses plans lui ont peu à peu fait perdre la faveur de la population confédérée, même si quasiment personne ne peut imaginer la vraie nature de sa métamorphose.

LE GÉNÉRAL LEE

Le général en retraite Robert E. Lee est particulièrement soupçonneux à l'égard de Davis. Il a accepté un poste de conseiller spécial au Département Confédéré de la Guerre uniquement dans le but de garder un œil sur le président.

L'opinion publique étant déjà très favorable à sa candidature, le comportement étrange de Davis a finalement convaincu Lee de se présenter aux élections. Davis a répliqué en plaçant entre les mains de Lee la planification de la prochaine offensive, ce qui devrait l'occuper suffisamment pour lui ôter toute chance de remporter le scrutin (c'est du moins ce qu'espère Davis). Lee est en proie à un grave dilemme. Il doit à la fois superviser la mise en place de l'offensive et évincer Davis de la présidence. Quelle que soit la tâche à laquelle il accordera la priorité, il est quasiment certain de pouvoir la mener à bien. Mais l'autre objectif, dont il n'aura pas le loisir de s'occuper personnellement, aura de ce fait peu de chances de réussir.

VOYAGES

On a mis au point quelques tables pour t'aider à gérer les aléas des voyages si tes joueurs sont assez sournois pour partir sans t'avoir prévenu. Tu les trouveras dans le chapitre intitulé Le Compagnon du Marshal, à partir de la page 173.

LA LOI

Les gangs étant composés de personnages-joueurs à la gâchette facile, il y a gros à parier que ta campagne tournera de temps à autre autour des problèmes de procès. Voici quelques éclaircissements sur la manière de les mettre en scène.

Le procès débute généralement par l'accusation. Le procureur, un avocat payé par le comté, fait entendre ses témoins. Il commence la plupart du temps par celui qui a le moins de poids, pour finir avec celui dont la déposition causera le plus de tort à l'accusé. Chaque fois que le procureur en a terminé avec un témoin, l'avocat de la défense a la possibilité d'effectuer un contre-interrogatoire.



Malgré le petit bout de papier qu'on appelle la Constitution, les gens accusés d'un crime au Far West sont le plus souvent considérés comme coupables tant que leur innocence n'a pas été démontrée, ou plus exactement tant qu'un avocat baratinneur ne les a pas tirés d'affaire.

A moins qu'il ne s'agisse d'un simple cas de légitime défense, l'avocat aura plutôt à apporter la preuve de ce que son client n'a pas fait. Cela lui laisse deux possibilités. La première est de trouver un autre putois à blâmer pour le crime et de lui faire porter le chapeau. La seconde est de discréditer les témoins de l'accusation en montrant à quel point ils ne sont qu'un ramassis de mauvais citoyens, de fripouilles cupides, et de menteurs pathologiques.

Les deux camps ont une égale tendance à s'éloigner des faits. L'important dans un grand procès, c'est l'aspect théâtral. Si un avocat parvient à convaincre le jury, alors son camp gagne, et peu importe la vérité.

La plupart des procès se règlent en quelques heures, mais comme les jurés sont sélectionnés un jour ou deux à l'avance, il est relativement facile pour la défense de les menacer ou de les corrompre. Jack McCall, après avoir tiré dans le dos de Wild Bill Hickok, est sorti de son procès libre comme l'air, les rats qui l'avaient commandité ayant réussi à menacer suffisamment les jurés.

Dans l'Ouest, les juges ne s'embarrassent pas d'années. Oublie les problèmes de vices de forme ou les détails de procédure qui peuvent faire traîner un procès ou le bloquer pendant des mois, voire des années. A la fin d'un procès important, l'accusé est soit au bout d'une corde, soit en liberté.

LA CHAMBRE DE L'ÉTOILE

Les détectives expérimentés de la Pinkerton, tout comme les vétérans des Texas Rangers, connaissent l'existence des Déterrés. Ils savent aussi que certains

de ces individus sont capables de combattre leur démon intérieur et de reprendre le contrôle de leur corps. Quand ils parviennent à rester aux commandes, les Déterrés font d'excellents alliés dans la lutte contre les Justiciers.

Une fois qu'un Déterré est capturé, il n'est pas évident de déterminer qui en a le contrôle. Les Manitous sont d'habiles menteurs, capables de bernier même le plus compétent des examinateurs. Les Rangers ne se fient qu'à leur jugement, mais, après des années parsemées d'échecs désastreux, la Pinkerton a mis au point une méthode plus sûre : la "Chambre de l'étoile".

Un Huckster employé par l'Agence a construit la Chambre de l'étoile pour séparer le bon de la brute et du truand. La chambre en question est cachée au fond d'un entrepôt, dans les parcs à bestiaux de Denver. Sur son sol se trouve une étoile à cinq branches dans un cercle. Les Déterrés sont attachés avec de la corde ou des menottes, et placés au centre de l'étoile. Ensuite, un Huckster engage un combat spirituel avec le Déterré et essaye de lier le manitou. Lier un manitou n'est pas une opération facile. Si le Huckster Pinkerton échoue, l'alternative est de passer le Déterré au lance-flammes, ce qui détruit une bonne fois pour toute l'hôte et l'ignoble parasite. Seuls les membres du "conseil interne" et quelques agents éprouvés connaissent la Chambre de l'étoile. Le reste des employés de l'Agence a pour consigne de tenter de capturer les Déterrés à chaque occasion, puis de les emmener à Denver par le train. Le "conseil" ou ses représentants assermentés les retrouvent à la gare, et le prisonnier Déterré est aussitôt pris en charge et envoyé dans l'entrepôt secret.

LIER UN MANITOU

Une fois qu'un Déterré est dans la chambre de l'étoile, il ne peut de lui-même quitter le pentacle ni user de ses capacités sur ce qui se trouve à l'extérieur des limites du cercle. Il peut toujours tirer avec un flingue, jeter un objet, ou faire tout ce que pourrait faire un humain normal, mais il ne peut plus jeter de sorts, utiliser des pouvoirs, ou faire quoi que ce soit de surnaturel qui affecterait une chose située à l'extérieur du pentacle.

Le manitou gagne instantanément un dominion provisoire en pénétrant dans le pentacle. L'âme du mortel y est mise au second plan et ne gardera aucun souvenir de la scène.

Une fois l'esprit ainsi acculé, le travail de l'examineur peut commencer. Son rôle sera de lutter par la volonté contre la créature. S'il gagne, il pourra lier l'esprit pour un temps. S'il échoue, le manitou obtiendra un Dominion total sur son hôte. Le Dominion pourrait éventuellement être repris suivant la procédure normale, si le Déterré parvenait à s'échapper, ce qui est peu probable, les enquêteurs ayant pour principe de mettre en route le barbecue s'ils ne parviennent pas à lier le manitou.

Pour entamer le rituel de lien, l'officiant pose des questions à l'esprit. Le contenu des questions importe en fait assez peu, dans la mesure où l'ensemble de l'interrogatoire n'est qu'une représentation symbolique de la lutte acharnée que se livrent les volontés des protagonistes.

Après deux heures d'interrogatoire, le manitou et l'agent font tous deux un test Faisable (5) d'Âme. L'Âme du manitou devrait être déterminée par un tirage de carte (en suivant la procédure de création de personnage). Ensuite, chacun des protagonistes pioche cinq cartes, plus une si le test est réussi, et éventuellement encore une pour chaque degré obtenu. Celui qui obtient la meilleure main de poker gagne l'affrontement spirituel.

Si le manitou l'emporte, l'agent subit 3d6 de dommages et ne pourra plus jamais tenter de lier ce manitou. Si le manitou est vaincu, il est lié, et le Déterré prend le contrôle total du Dominion. Le mort-vivant pourra perdre du Dominion normalement une fois qu'il aura été libéré, mais l'âme mortelle aura au moins obtenu une période de sursis vis-à-vis de son bourreau parasite.

Les agents de la Pinkerton n'utilise la Chambre de l'étoile qu'avec des sujets prometteurs, compte tenu des risques du processus, et du fait que si le Déterré ne dispose pas d'une force d'âme suffisante, son manitou reprendra le contrôle en quelques mois quoi qu'il arrive.

LE FANTÔME

Allan Pinkerton, le fondateur de l'Agence, est toujours le responsable de toutes les activités dans l'Est. Dans l'Ouest, par contre, la direction des opérations est entre les mains d'un personnage mystérieux que l'on appelle "le Fantôme". Seuls Allan Pinkerton, le Président Grant, les généraux Sherman et Sheridan, ainsi que quelques autres officiels de haut niveau connaissent la véritable identité de cet agent.

Le fantôme n'est autre que l'ancien président Abraham Lincoln. Après son assassinat en 1865, Lincoln est revenu d'entre les morts. Avec quelques-uns de ses proches conseillers, il a pris la décision de laisser croire au pays qu'il était mort. C'est-à-dire, croire qu'il était mort de la façon la plus traditionnelle qui implique d'arrêter de parler et de bouger. Au fil des années qui ont suivi, Lincoln a pris le pas sur son maritou et a appris à maîtriser ses pouvoirs surnaturels. Quand il a finalement eu le sentiment de contrôler la situation, il s'est servi de sa faculté à devenir immatériel pour s'introduire dans la Maison Blanche, en février 1873.



PROFIL FANTÔME

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 3d6 ; Force : 4d6 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 2d8 ; attelage : 3d6 ; combat : bagarre : 3d6 ; conduire : wagon-vapeur : 3d6 ; équitation : 4d6 ; esquive : 3d6 ; furtivité : 5d6 ; nager : 3d6 ; tir : fusil : 4d8 ; tir : pistolet : 4d8 ; ventilier : 4d8

MENTAL : Perception : 4d10 ; Connaissances : 3d8 ; Charisme : 5d12 ; Astuce : 4d10 ; Ame : 4d10

autorité : 4d12 ; bluff : 3d12 ; carrière droit : 6d8 ; carrière politique : 6d8 ; connaissance de la rue : 2d12 ; connaissance des territoires : Illinois : 5d8 ; déguisement : 5d8 ; dénicher : 1d12 ; détecter : 4d10 ; éloquence : 3d12 ; foi : 4d10 ; intimider : 7d12 ; langue (Latin) : 3d8 ; langue (Sioux) : 2d8 ; persuasion : 3d12 ; pister : 2d10 ; scruter : 6d10 ; tripes : 5d10 ; universalis occulte : 6d8

ATOUTS : Aux aguets, "La voix" (à la fois apaisante et moqueuse), Regard d'acier.

HANDICAPS : Curieux, Ennemi (beaucoup voudraient la mort de Lincoln s'ils le savaient en activité ; et le "Fantôme" a aussi quelques ennemis à son propre nom), Serment (guérir le pays, en commençant par le guérir du Jugement).

TREMPE : 7

EQUIPEMENT : 2 Colts Peacemaker simple-action, un mandat du Président Grant.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Pouvoirs de Déterré : Spectral 5, Suture 2.

Le Président Grant était tenu informé du Jugement grâce ses agents dans l'agence Pinkerton. Mais en voyant un de ses prédécesseurs, mort depuis huit ans, lui rendre visite dans sa chambre au milieu de la nuit, il frôla tout de même l'attaque cardiaque.

Après quelques heures passées à écouter la voix apaisante de Lincoln, et quelques whiskies bien tassés, Grant finit par apprécier le retour de son vieil ami. Ensuite, Lincoln lui confia son plan. Ayant fait l'expérience du Jugement de façon très

personnelle, l'ancien Président voulait mettre ses facultés au service de la lutte contre les horribles transformations du monde.

Lincoln aurait été trop facilement reconnaissable dans l'Est, c'est pourquoi il troqua son haut-de-forme contre un Stetson et partit vers l'Ouest. A la demande de Grant, Allan Pinkerton confia la responsabilité du "Bureau Ouest" à Lincoln, sous le pseudonyme d'Andrew Lane. Les journalistes l'ont ultérieurement affublé du sobriquet "le Fantôme", sans réaliser à quel point il était approprié.

Le Fantôme dirige le Bureau de l'Ouest d'une main de fer. C'est quelqu'un de disponible et de facile à vivre dans l'intimité, mais il est strict et impitoyable pour ce qui concerne ses décisions professionnelles, exactement comme lorsqu'il était président pendant les premières années de la guerre de Sécession.

LES "SPECTRES"

Les agents sélectionnés avec soin par Lincoln pour travailler à ses côtés se sont donné le sobriquet collectif de "spectres". Tous sont des agents intelligents et des tireurs d'une précision mortelle, et certains d'entre eux sont de plus aussi morts que Lincoln. Ce sont les hommes et femmes que Lacy O'Malley a identifiés à tort comme un "cercle interne". A la vérité, Lincoln dirige la branche Ouest de l'Agence de façon parfaitement autonome, et il est seul maître à bord.

Lincoln a au moins cinq "spectres" avec lui dans tous ses déplacements. Une quinzaine d'autres sont envoyés sur les points chauds du pays, et parfois même, avec une couverture appropriée, en territoire confédéré. Bien que les spectres soient avant tout des individus, tu trouveras ci-dessous des caractéristiques correspondant à peu près aux agents vivants "standards". Quelques spectres de confiance sont des Déterrés, et tu devrais définir leurs caractéristiques individuellement.

AU BOUT D'UNE CORDE

Ceux qu'on appelle les "juges de potence" (pas les abominations légendaires décrites dans Deadlands,

PROFIL SPECTRE

PHYSIQUE : Dextérité : 4d10 ; Agilité : 3d8 ; Force : 3d8 ; Rapidité : 4d12 ; Vigueur : 2d8 ; attelage : 2d8 ; combat : bagarre : 3d8 ; équitation : 4d8 ; esquive : 3d8 ; furtivité : 3d8 ; nager : 2d8 ; tir : fusil : 5d10 ; tir : pistolet : 5d10 ; ventiler : 5d10

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 2d8 ; Charisme : 3d10 ; Astuce : 3d10 ; Arme : 3d8

autorité : 3d10 ; bluff : 3d10 ; déguisement : 2d8 ; détecter : 3d8 ; intimider : 4d10 ; persuasion : 3d10 ; pister : 4d8 ; scruter : 4d8 ; tripes : 5d8 ; universalis : occulte : 3d8

TREMPE : 2 ou plus

EQUIPEMENT : la plupart préfère les pistolets simple-action, les fusils Winchester 73, ou les shotguns. Tous portent un mandat du Président Grant (généralement une lettre cousue dans un vêtement).

CAPACITÉS SPÉCIALES : quelques-uns sont des Hucksters, un autre est un croyant reconnu, et le groupe comprend même un chaman sioux.

mais leurs homonymes aux vices purement humains) sont rares. De tout les magistrats du Far West, un juge sur vingt au plus serait digne de ce titre peu reluisant. On les trouvera plutôt dans les comtés isolés de l'Union ou de la Confédération. Avoir une juridiction sur une région isolée est le meilleur moyen d'entretenir leur "régne de terreur". Si un juge de potence se retrouve, d'une façon ou d'une autre, en poste dans une région plus peuplée, il y fait souvent long feu. Un parent de victime avide de vengeance finit toujours par lui coller une balle dans le dos.

Impliquer un juge de potence dans une aventure peut entraîner de sérieuses complications, alors uses-en avec parcimonie. C'est en effet faire peser tout le poids de la justice sur ton gang.

Si tes héros ne peuvent pas prouver leur innocence ni s'évader, ils seront pendus. S'ils s'évadent ou s'ils s'en prennent au juge, ils deviennent des criminels recherchés à travers tout le pays.



LE TÉLÉGRAPHE

Comme d'habitude, M. O'Malley a raison. Les lignes du télégraphe sont infestées de gremlins. Et même quand ces créatures surnaturelles et démoniaques ne contrarient pas le bon fonctionnement des opérations, il reste de solides probabilités que des troupes, des bandits, ou même des catastrophes naturelles interrompent la ligne.

Tu trouveras un tableau pour gérer la nature hargneuse des envois de télégrammes dans Le compagnon du Marshal, à la page 171.

LA TERREUR DANS LES GRANDES ÉTENDUES DU NORD-OUEST

Le niveau de Terreur de l'ensemble de la chaîne des Cascades est de 1. Dans les zones où on peut apercevoir des Sasquatchs ou des Fils des loups, le niveau monte à 2. Si un Wendigo épouvante une colonie, le niveau de Terreur de la bourgade peut passer à 3 dans la nuit.

LES SASQUATCH

Garde à l'esprit que les créatures surnaturelles n'ont pas toutes été créées par le Jugement. Les Fils des loups et les Sasquatchs du territoire de Washington font justement partie de celles qui ne l'ont pas été. Les deux races vivent dans la région depuis des siècles. Les Sasquatchs sont de grands humanoïdes primitifs, des ancêtres des hommes qui emploient un langage simple et sont capables d'utiliser des outils. Il ne maîtrisent pas le feu mais trouvent ce dernier fascinant. Ce sont des êtres réellement intelligents même s'ils sont primitifs, et d'habiles hommes des bois. Les Sasquatchs font aussi d'inlassables pisteurs, et des proies insaisissables capables de construire des pièges et d'utiliser toutes sortes d'artifices pour semer leurs poursuivants. Les ennemis héréditaires des Sasquatchs sont les esprits maléfiques appelés Wendigos. Ces créatures étaient communes avant la Grande Guerre des

Esprits, et elles ont fait un retour en force avec le Jugement. Les Sasquatchs font de leur mieux pour éviter l'apparition de nouveaux Wendigos. Chaque fois qu'ils voient un humain en train de mourir de faim, ils font tout leur possible pour lui procurer de la nourriture. Comme les Sasquatchs n'aiment pas être vus, ils laissent leurs dons au bord des pistes, là où les humains affamés ont le plus de chance de les trouver. Bien évidemment, les Sasquatchs attaquent sans pitié tout humain qu'ils surprennent en train de manger la chair de son semblable.

PROFIL SASQUATCH

PHYSIQUE : Dextérité : 2d6 ; Agilité : 3d8 ; Force : 3dl2+2 ; Rapidité : 2dl0 ; Vigueur : 3dl2
combat : bagarre : 4d8 ; furtivité : 5d8 ; grimper : 4d8 ; lancer : 4d6 ; nager : 2d8
MENTAL : Perception : 3dl0 ; Connaissances : 3d6 ; Charisme : 3d8 ; Astuce : 2d8 ; Âme : 4dl0
connaissance des territoires : 7d6 ; détecter : 3dl0 ; intimider : 4d8 ; médecine : générale : 4d6 ; pister : 3dl0 ; scruter : 2dl0 ; survie : montagne : 4d8 ; tripes : 3dl0
EQUIPEMENT : rien, mais les Sasquatch utilisent parfois des bâtons pointus pour attraper du poisson (dommages FOR+ld4), et ils peuvent lancer des pierres s'ils en ont sous la main (FOR+3d6).
TAILLE : 8
TERREUR : 5
CAPACITÉS SPÉCIALES : aucune.

LES WENDIGOS

Les gens qui commencent par tuer des êtres humains pour ensuite manger leur chair deviennent des Wendigos blancs. Ces créatures sont encore plus grosses et plus méchantes que les Wendigos noirs (qui sont décrits dans Deadlands). Pire encore, ni les armes normales, ni même la magie, ne peuvent les tuer. On peut les abattre avec ces moyens normaux, mais ils ne succombent que momentanément, se fondant dans la neige pour revenir en parfaite santé la nuit suivante.



La seule façon de détruire un Wendigo blanc une bonne fois pour toutes, c'est de lui verser de la graisse brûlante dans le gosier (ce qui fonctionne aussi avec la variété à fourrure noire). Cette opération fait fondre son cœur de glace et envoie le meurtrier vers les tourments qui l'attendent dans les Territoires de Chasse.

LES WENDIGOS VOLANTS

Il existe aussi une autre espèce, plus étrange, de Wendigos volants. Ces abominations fondent sur leurs victimes et les remontent dans l'air glacé. Ils se mettent ensuite à voler si vite que leurs proies prennent littéralement feu sous l'effet du frottement de l'air.

Les Wendigos volants s'attaquent aux égoïstes qui

PROFIL WENDIGO

PHYSIQUE : Dextérité : 2d6 ; Agilité : 2d12 ; Force : 4d12+8 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 3d12+4

combat : bagarre : 4d12 ; furtivité : 2d12 ; grimper : 4d12 ; lancer : 4d6 ; nager : 2d12

MENTAL : Perception : 4d12 ; Connaissances : 2d6 ; Charisme : 5d12+4 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 2d8

connaissance des territoires : 5d6 ; détecter : 3d12 ; intimider : 7d12+4 ; pister : 5d12

EQUIPEMENT : rien

TAILLE : 10. (à peu près 2m60 de haut)

TERREUR : 11

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Griffes : FOR+3d6

Morsure : FOR+2d6

Protection : 2

Vision nocturne : voient parfaitement tant que l'obscurité n'est pas totale.

ULTIME ESSENCE : un Déterré qui se repaît de l'essence d'un Wendigo blanc gagne le pouvoir de Suture. S'il a déjà ce pouvoir, celui-ci augmente d'un niveau, ou le rythme de régénération est réduit à 5 mn s'il a déjà le pouvoir au niveau 5.

CAPACITÉS SPÉCIALES : aucune.

PROFIL WENDIGO VOLANT

PHYSIQUE : Dextérité : 2d6 ; Agilité : 3d10 ; Force : 2d12+4 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 2d8
combat : bagarre : 2d10 ; furtivité : 2d10 ; grimper : 2d10

MENTAL : Perception : 2d10 ; Connaissances : 2d6 ; Charisme : 3d10 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 2d8
connaissance des territoires : 4d6 ; détecter : 3d10 ; intimider : 4d10

EQUIPEMENT : rien

TAILLE : 8

TERREUR : 9

ALLURE : 30 (en vol) ; 6 (au sol)

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Griffes : FOR+2d6

Morsure : FOR+1d6

Vision nocturne : voient parfaitement tant que l'obscurité n'est pas totale.

VOL : allure de 20.

Sensibilité à la chaleur : comme les Wendigos standards.

BRÛLURE DU VENT : les Wendigos volants tuent en traînant leurs victimes dans l'air glacé à des vitesses incroyables – c'est du moins ce que disent les légendes. En fait, le Wendigo aspire le sang de sa proie au moyen de petits tubes situés dans ses serres, ce qui fait perdre à la victime 1 point de Souffle par round jusqu'à ce qu'elle atteigne 0. A ce moment, ses pieds commencent à brûler, et elle subit des dommages de brûlures normalement. Quand sa proie est morte, le Wendigo lâche le cadavre qui va s'écraser au sol, où il continue à brûler jusqu'à ce qu'il n'en reste quasiment que des cendres. Avec l'effet de surprise, un Wendigo n'a besoin que d'une réussite Faisable (5) pour saisir un personnage de taille humaine. Si la proie a vu venir l'attaque, elle peut faire un jet opposé d'Agilité. La créature a besoin d'un degré au moins pour soulever sa proie. Dans tous les cas, la victime doit faire au moins un degré sur un jet opposé de Force pour se libérer.

ULTIME ESSENCE : l'essence d'un Wendigo volant offre à un Déterré la faculté de lévitation, à quelques pieds du sol et pour 1 point de Souffle par round.

accumulent la nourriture et poussent ainsi leurs contemporains à mourir de faim quand l'hiver est trop rude.

Ce type de Wendigo est blanc et a deux ailes immenses à la place des bras. Ses jambes sont fines mais très musclées, et se terminent par deux gigantesques serres. Sa tête est semblable à celle des autres Wendigos, mais ses dents sont plus longues et beaucoup plus irrégulières.

DEVENIR UN WENDIGO

Si un personnage devait se trouver réduit à manger de la chair humaine (beuark !) dans les étendues du Nord-Ouest, fais un tirage secret d'un d20. Ajoute 1 à ton résultat chaque fois que le personnage mange une nouvelle victime, et ajoute 2 si l'épisode de cannibalisme se produit en hiver.

Sur un résultat de 20 ou plus, le cannibale devient un Wendigo contrôlé par le Marshal. Il n'y a aucun moyen de récupérer le contrôle de ce non-héros, alors conseille au joueur de créer un nouveau personnage. Si la victime du cannibale était un parent ou un ami proche, le personnage devient un Wendigo blanc. Sinon il se transforme en Wendigo standard (à fourrure noire).

Les Wendigos volants sont créés par les gens qui thésaurisent toute la nourriture. Jette un d20 s'il arrive qu'un personnage cache ou garde en réserve de la nourriture pendant qu'un de ses compagnons meurt de faim. Ajoute 1 au résultat chaque fois qu'un autre de ses compagnons meurt de faim.

LES FILS DES LOUPS

Les Fils des loups sont réellement des hybrides mi-homme, mi-loup. Ce ne sont pas des lycanthropes ou des garous, mais simplement des êtres possédant de longues jambes bizarrement articulées qui leur permettent de se déplacer indifféremment sur deux ou quatre pattes. Ils préfèrent se tenir sur quatre pour courir et chasser, et sur deux pour se battre. Ces peuples du loup ont des mains avec des pouces opposables, ce qui leur permet d'utiliser des armes et des outils primitifs. Il leur arrive même à l'occasion de porter des bijoux, des foulards, voire d'autres pièces de vêtement qu'ils récupèrent sur leurs victimes.

Les Fils des loups n'entretiennent pas de relations de bon voisinage avec les Sasquatchs. Comme ces derniers ont tendance à errer en solitaire, ils constituent une proie de choix pour les Fils des loups depuis d'innombrables générations. C'est pourquoi les Sasquatch sont devenus si insaisissables et si doués pour fabriquer de remarquables pièges. Les Fils des loups, pour leur part, ont perfectionné leurs tactiques de chasse en meute, jusqu'à atteindre de sanglants extrêmes.

PROFIL FILS DES LOUPS

PHYSIQUE : Dextérité : 2d4 ; Agilité : 3d10 ; Force : 2d10 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 3d8
combat : bagarre : 4d10 ; esquiver : 3d10 ; furtivité : 6d10 ; grimper : 5d10 ; nager : 2d10
MENTAL : Perception : 4d10 ; Connaissances : 2d6 ; Charisme : 3d8 ; Astuce : 3d6 ; Ame : 4d10
connaissance des territoires : 5d6 ; détecter : 3d10 ; intimider : 3d8 ; pister : 6d10 ; survie : montagne : 3d8 ; tripes : 3d10
EQUIPEMENT : rien
TERREUR : 5
CAPACITÉS SPÉCIALES :
Griffes : FOR+1d6
Morsure : FOR+1d6

LA GUERRE DES WENDIGOS

Tous les types de Wendigos se retirent au sommet des montagnes, dans les neiges éternelles, pendant les saisons plus clémentes. Ils concentrent alors leurs attentions destructrices sur les villages des paisibles Sasquatch. Les Fils des loups se rallient aux Wendigos, bien que ces derniers soient des maîtres cruels qui ont plus tendance à les pourchasser vers les villages des Sasquatchs qu'à les diriger réellement.

Cette lutte épique dure depuis des siècles. Les Indiens prétendent que ces guerres ont de tout temps été la cause des avalanches soudaines et violentes de la chaîne des Cascades, dont certaines ont parfois détruit des villages entiers.

Si quelqu'un devait s'aventurer sur un des sites de

haute montagne qui fut un des champs de bataille de cette guerre sans merci, le niveau de Terreur y serait de 4.

LA TERREUR DANS LES HAUTES PLAINES

Les Hautes Plaines ont un niveau de Terreur moyen de 1. Quelques zones ont un niveau bien plus élevé, comme tu le constateras en lisant ce qui suit.

LA MORT VENUE DU CIEL

Les détectives de la Pinkerton savent parfaitement bien que les disparitions dans cette région ne sont pas imputables aux "condors géants". Ils ont compilé un dossier sur ces créatures, qu'ils appellent les "Chauves-souris diaboliques des Terres Stériles".

Pour le moment, les enquêteurs ont réalisé que les chauves-souris restent cantonnées dans la région, ce qui fait que leur extermination ne vient pas en tête de leurs priorités. Les Sioux seraient cependant extrêmement reconnaissants si on les débarrassait de ces monstruosité volantes.

Les indigènes supposent que les chauves-souris vivent dans et autour d'une grande caverne proche du Canyon des Grands Vers, mais personne ne saurait dire où. Il existe même une légende qui suggère que ces créatures rendent hommage à une espèce de "roi des chauves-souris" qui vivrait dans les profondeurs du dédale de cavernes de la région. Vois le livre de règles de Deadlands pour les caractéristiques des Chauves-souris diaboliques.

LE CANYON DES GRANDS VERS

NIVEAU DE TERREUR 3

Les rumeurs sur la secte d'adorateurs des vers sont vraies, bien entendu. On n'allait quand même pas te frustrer en laissant passer une idée aussi délirante sans l'exploiter.

Le Culte du Ver est sous l'égide de la "Reine" Ursula, une sorcière complètement dingée. Avec son "assemblée" de sorcellerie, elle faisait les 400 coups dans la région de Reno, quand tout ce beau monde a été

capturés par Nevada Smith, le célèbre Pinkerton. Les supérieurs de Smith lui ordonnèrent de ramener ses prisonniers à Washington pour étude. Il prit la route du nord, évidemment, mais à mi-chemin de la piste de l'Oregon, les sorciers eurent raison de Smith et des mercenaires qu'il avait engagés et prirent la fuite dans les terres stériles.

Smith survécut à l'incident malgré de graves blessures. Mais à peine était-il remis qu'il fut rappelé au Nevada pour une autre affaire, et il n'a jamais eu l'occasion de se lancer sur les traces des sorciers. Peu après leur évasion, Ursula et son groupe se retrouvèrent dans les terres stériles, acculés par des vers géants. Ursula utilisa sa sorcellerie pour communiquer avec les bestioles, et fut surprise de l'intelligence de ces horreurs maléfiques. Les vers exigèrent qu'elle leur sacrifie l'un de ses compagnons si elle voulait assurer sa survie.

Ursula resta interdite un instant, ébahie d'être confrontée à une forme de pensée cohérente et réfléchie. Après quoi elle poussa un de ses acolytes surpris vers les créatures. Elle éclata ensuite d'un rire dément pendant que les vers engloutissaient leur victime sacrificielle.

Depuis lors, les vers ont fait d'Ursula à la fois leur reine et leur prisonnière. Si la sorcière et sa secte ne leur offrent pas un sacrifice humain chaque semaine au moins, les vers dévorent l'un d'entre eux. Ursula a accepté son nouveau rôle avec bonheur. Elle s'est teint la peau en pourpre, a cessé de se laver au point d'eau local, et s'est mise à composer des odes, des prières et des chants en l'honneur des vers. Ses acolytes la suivent en tous points depuis que les récalcitrants se sont retrouvés en train de nourrir les nouveaux amis d'Ursula.

Le plus difficile était de trouver de nouvelles victimes pour les sacrifices réguliers, le Canyon des Vers accueillant peu de visiteurs (les Sioux l'évitent comme la peste), mais la rusée Ursula eut rapidement l'idée d'un plan. Plutôt que de servir aux vers tous les rares voyageurs, elle en a laissé passer certains sans heurts, après leur avoir laissés entendre qu'elle et ses amis "prospecteurs" étaient occupés à extraire de l'or à pleins wagons de sous le Canyon. Bien entendu, le renouvellement des sacrifices pose considérablement moins de problèmes depuis.

PROFIL URSULA

PHYSIQUE : Dextérité : 2d6 ; Agilité : 2d8 ;
Force : 2d6 ; Rapidité : 2d8 ; Vigueur : 2d6
combat : bagarre : 2d8 ; esquiver : 3d8 ;
furtivité : 4d8 ; grimper : 3d8 ; lancer :
éclairs du destin : 5d6

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances :
2d10 ; Charisme : 3d10 ; Astuce : 4d8 ; Ame :
3d12

autorité : 4d10 ; connaissance des territoires :
canyon des vers : 4d10 ; déguisement : 2d10 ;
détecter : 3d8 ; foi : 4d12 ; intimider : 3d10 ;
médecine : chirurgie : 2d10 ; scruter : 3d8 ;
survie : désert : 2d6 ; universalis : occultisme :
5d10

EQUIPEMENT : long couteau (FOR-1d4)

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Magie noire : Armure d'ombre 2, Eclairs du
destin 3, Etourdir 3

PROFIL ADORATEURS DES VERS

PHYSIQUE : Dextérité : 2d6 ; Agilité : 3d6 ;
Force : 2d6 ; Rapidité : 3d6 ; Vigueur : 2d6
combat : bagarre : 3d6 ; esquiver : 4d6 ;
furtivité : 5d6 ; grimper : 4d6 ; tir : pistolet :
2d6

MENTAL : Perception : 3d6 ; Connaissances :
2d6 ; Charisme : 2d6 ; Astuce : 2d6 ; Ame :
2d6

connaissance des territoires : canyon des vers :
4d6 ; détecter : 3d6 ; foi : 4d6 ; intimider :
2d6 ; survie : désert : 2d6 ; universalis :
occultisme : 2d6

EQUIPEMENT : certains ont conservé des
pistolets, mais la plupart d'entre eux se fient à
la magie noire pour abattre leurs ennemis.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Magie noire : Armure d'ombre 1, Etourdir 3

ATOIRS DE MAGIE NOIRE

ARMURE D'OMBRE : la peau teinte des
membres de la secte résiste aux coups comme celle
des Crotales Mojave.

ECLAIRS DU DESTIN : seule Ursula dispose de

ce maléfice. Sa version ressemble à un rayon
d'énergie qui vire du pourpre à l'écarlate et foudroie
ses adversaires.

ETOURDIR : l'horrible maléfice Etourdir d'Ursula
est un rayon invisible qui fait se tordre et convul-
ser les vaisseaux sanguins de la victime comme s'il
s'agissait d'autant d'asticots. L'attaque touche au-
tomatiquement une cible dans un rayon de 50
mètres. Une fois la victime paralysée, elle est em-
menée à l'Autel des Grands Vers (voir ci-après).

L'AUTEL DES GRANDS VERS

NIVEAU DE TERREUR 4

La secte effectue les sacrifices sur cet étrange autel
situé en hauteur, sur un sommet torturé qui sur-
plombe les terres stériles. L'infortuné, étourdi ou at-
taché, est placé sur l'autel tandis que les adorateurs
chantent en tapant du pied pour prévenir les
Crotales. En quelques minutes, un cercle immense
de Crotales géants, entre lesquels se tortillent plu-
sieurs centaines de vers plus jeunes, se forme à
l'aplomb de la falaise.

Le sacrifié est ensuite jeté directement de l'autel
dans la masse grouillante 20 mètres plus bas. Sa
chute est amortie par l'ensemble des vers, puis son
corps est mis en pièces par les crocs des plus jeunes.
Le rituel est terminé quand les vers et leurs larves,
repus, disparaissent en s'enfonçant dans le sol.

L'âme de la victime est dévorée avec son corps. Il
n'est évidemment pas question qu'il puisse revenir
en tant que Déterré, et aucun autre moyen ne peut
le ramener à la vie. On peut trouver la preuve de
sa damnation éternelle sur les falaises et les contre-
forts du Canyon des Grands Vers : l'image du corps
de la victime y apparaît dans les heures qui suivent
l'ignoble rituel.

PETITS VERS

On trouve les larves des Crotales un peu partout
dans les Terres Stériles. Étrangement, tous les "bébés
crotales" que tuent les trappeurs dans la région
font à peu près un mètre de long. La théorie actuelle
serait qu'ils restent souterrains tant qu'il n'ont pas
atteint cette taille, qu'ensuite ils explorent un peu
la surface, puis qu'ils se replongent sous terre pour

une nouvelle période d'incubation.
Les petits Vers se déplacent en groupes de 2 à 12 individus, et ont les caractéristiques suivantes :

PROFIL PETITS VERS

PHYSIQUE : Dextérité : 1d4 ; Agilité : 3d6 ;
Force : 3d6 ; Rapidité : 3d6 ; Vigueur : 3d6
combat : bagarre : 3d6
MENTAL : Perception : 2d8 ; Connaissances :
1d4 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 2d6 ; Ame :
2d6
TAILLE : 4
TERREUR : 3
CAPACITÉS SPÉCIALES :
Morsure : FOR

LA TOUR DU DIABLE

NIVEAU DE TERREUR 4

Voilà un des secrets qu'on a décidé de ne pas dévoiler pour le moment, mais on te promet que tu auras toutes les explications très bientôt. Les Wakansicas sont des êtres maléfiques, et les "Grizzlys blindés" sont leurs animaux domestiques. On peut te donner les caractéristiques des Grizzlys dès maintenant, mais arrange-toi pour que ton gang reste à l'écart de la tour pour l'instant.

PROFIL ÉTRANGES GRIZZLYS

PHYSIQUE : Dextérité : 1d6 ; Agilité : 2d8 ;
Force : 3d12+2 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur :
2d12-2
combat : bagarre : 3d8 ; furtivité : 2d8 ;
grimper : 3d8
MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances :
2d4 ; Charisme : 4d10 ; Astuce : 2d4 ; Ame :
2d6
détecter : 3d8 ; intimider : 4d10
TAILLE : 10
TERREUR : 5
CAPACITÉS SPÉCIALES :
Griffes : FOR+2d8
Morsure : FOR+3d6
Protection : 1

Ces étranges Grizzlys ont une peau grise et écailleuse, et sont munis de dents et de griffes bien plus longues que la normale. Ils ont aussi un bizarre petit gadget luisant fixé sur l'arrière de la tête. Si ce petit appareil est détruit (il est de la taille d'un point et une seule blessure devrait y suffire), le Grizzly n'obéira plus aux ordres des Wakansicas. Il n'en deviendra pas plus amical pour autant.

YELLOWSTONE

NIVEAU DE TERREUR 3

Peu avant que Yellowstone ne soit déclaré officiellement parc national, un chaman sioux a découvert un passage naturel vers les territoires de chasse, à l'intérieur du geyser appelé Excelsior.

On aperçoit fréquemment des créatures étranges qui surgissent du geyser. La plupart du temps, ce ne sont que des abominations mineures ou les essences animales qui peuplent les territoires de chasse, et qui se dissipent si elles s'éloignent trop de l'Excelsior.

C'est bien pire quand ce sont des esprits de la nature ou des manitous qui parviennent à s'échapper par le passage. Les uns comme les autres peuvent survivre indéfiniment s'il ne s'éloignent pas de plus d'un mille de l'Excelsior. Passée cette distance, les esprits et les manitous doivent réussir chaque jour un test d'Ame (déterminé par un tirage de carte). Une créature qui échoue sur ce test est violemment attirée vers Excelsior et aspirée dans les territoires de chasse. Elle ne pourra plus revenir dans le monde physique avant que 100 ans ne soient écoulés.

Les esprits de la nature ne pénètrent jamais intentionnellement dans le monde physique. Ils peuvent par contre se montrer parfois assez distraits pour se perdre dans les brumes qui entourent la porte. Quand ils réalisent qu'ils ont quitté les territoires sacrés, ils s'énervent et se montrent colériques et cruels envers tous les mortels qui croisent leur route. On peut rarement les raisonner, et il est préférable de les guider vers le passage (ce qui se fait généralement au moyen d'un "appât" humain). Il est impossible de les blesser d'aucune façon avec des moyens ordinaires.

ACCÉDER AUX TERRITOIRES DE CHASSE

Pour entrer dans les territoires de chasse, il faut faire un pas dans Excelsior et effectuer un jet opposé de foi. Le score de foi de la porte est déterminé en piochant trois cartes et en utilisant la plus forte (avec les valeurs des cartes pour les créations de personnages).

Si le personnage perd face au passage, il tombe dans l'eau bouillante au fond du geyser et meurt instantanément (à moins qu'il ne dispose d'une protection contre l'eau bouillante). Si le personnage l'emporte sur le jet opposé, il est immédiatement transporté dans les territoires de chasse.

On n'a pas la place de te décrire en détail toute la folie des territoires de chasse dans ce livre, mais sache que c'est un lieu où la plus sublime beauté peut côtoyer le plus affreux cauchemar.

LA TERREUR DANS LES TERRITOIRES CONTESTÉS

La tension et les affrontements qui tourmentent ces territoires infortunés maintiennent le niveau de Terreur moyen à 2. Quand une agglomération est la proie de pillards, le niveau de Terreur augmente de 1. Si les maraudeurs de Quantrill ou le Revenant frappent, le niveau augmente de 2 d'un jour à l'autre. Le niveau autour de Salt Lake City est généralement de 1, mais les expériences de Hellstromme causent souvent des pics de Terreur.

LES MARAUDEURS DE QUANTRILL

Bill Quantrill est un homme pris au piège d'un cauchemar interminable. Il est revenu d'entre les morts, mais l'enfer est vraiment aux trousses de ce Détérré, car son manitou est suffisamment puissant pour garder un Dominion quasi permanent. Quand il est contrôlé par son manitou, Bill est un maraudeur sans scrupule et assoiffé de sang. Même les femmes et les enfants ont à craindre ses ravages. Il dispose d'un unique pouvoir de Détérré : la Horde Maudite. Ce pouvoir est décrit en détail dans Le Livre des Morts, mais en raccourci on peut

dire que ça lui permet de créer un groupe de serviteurs morts-vivants. Ce sont les maraudeurs de Bill "le Boucher" Quantrill, des morts-vivants meurtriers qui massacrent par pur plaisir.

Dans les rares occasions où Bill parvient à récupérer le Dominion, il croit que les serviteurs qu'il a créés sont en fait des démons des enfers envoyés pour le punir de ses crimes. Il ignore comment il a échappé à la damnation, mais il pense que ces terribles créatures le pourchassent pour le ramener aux enfers. Inutile de dire que le vrai Bill Quantrill est devenu complètement siphonné. Malheureusement pour lui, les actions qu'il a perpétrées sous l'égide de son manitou lui ont fait perdre la confiance et le respect des dernières personnes qui voyaient en lui un héros. Maintenant, tous barrent portes et fenêtres et ignorent ses hurlements désespérés.

Son dernier espoir est Jesse James. Quantrill pense que son célèbre ami peut l'aider à combattre les "démons" et à sauver son âme. Chaque fois qu'il récupère le Dominion, il prend la direction du Missouri, en restant hors des sentiers battus pour éviter d'être reconnu et lynché pour ses crimes.

PROFIL BILL QUANTRILL

PHYSIQUE : Dextérité : 3d10 ; Agilité : 2d8 ; Force : 4d12 ; Rapidité : 2d10 ; Vigueur : 3d8
combat bagarre : 4d8 ; combat : couteau : 4d8 ; dégainer : 3d10 ; esquiver : 2d8 ; équitation : 5d8 ; furtivité : 3d8 ; recharge rapide : 3d10 ; tirer : pistolet : 5d10 ; tirer : fusil : 4d10 ; tirer : shotgun : 4d10 ; ventiler : 3d10

MENTAL : Perception : 4d6 ; Connaissances : 3d8 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 3d8 ; Ame : 2d10

bluff : 3d8 ; carrière : enseignement : 2d8 ; intimider : 3d8 ; persuasion : 2d8 ; pister : 4d8 ; scruter : 4d6 ; survie : 4d6 ; tripes : 3d10

TERREUR : 7

EQUIPEMENT : deux Colt Dragoons .44, une Winchester 73, et un Bowie knife.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Pouvoirs de Détérré : Horde Maudite 5

Quand le manitou finit par reprendre le contrôle de l'âme de Bill le Boucher, il reprend vite contact avec ses serviteurs, qui sont toujours à proximité, sur les talons de leur maître.

LES MARAUDEURS MORTS-VIVANTS

Sers-toi des caractéristiques des Morts-vivants vétéran, page 174.

LE REVENANT

Le Revenant est un amalgame de tous les hors-la-loi morts dans l'Ouest. C'est vraiment l'esprit incarné de toute la haine criminelle et de tout le mépris de la loi.

A midi le treize de chaque mois, le Revenant fait une entrée sinistre dans une nouvelle ville et défie silencieusement en duel le plus expérimenté des hommes de loi en place. Les seuls mots qu'il prononce jamais sont les noms de ses victimes, et encore uniquement dans un murmure rauque que seul peut entendre un homme de loi dûment assermenté.

Seul un homme de loi peut le détruire. Ce n'est pas une tâche aisée, dans la mesure où cette entité possède l'accumulation des capacités de tous ceux qui constituent sa sombre essence.

DOCTEUR HELLSTROMME

L'insidieux Hellstromme est l'un des jouets favoris des Cavaliers du Jugement. Il est l'une des rares personnes au courant du Jugement, et l'un de ceux encore plus rares qui se doutent que toute l'affaire est orchestrée par de sinistres manipulateurs.

Hellstromme passe nuit et jour à méditer sur la signification du Jugement. Il a découvert que la terreur en est un facteur essentiel, et il effectue des expériences visant à déterminer son rôle exact.

Le Dr. Hellstromme est devenu le héros de la ville de Lincoln dans le Nebraska, quand en 1874 il a détruit une reine des Tiques des Prairies avec un lance-flammes. Ce que les gens ignorent, c'est qu'ensuite il a tourné sa veste pour infester en secret la ville de petits automates en forme d'araignées qui injectaient de l'acide dans leurs

PROFIL REVENANT

PHYSIQUE : Dextérité : 4d12+6 ; Agilité : 2d8 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 4d12+6 ; Vigueur : 3d8 ; combat : 4d8 ; dégainer : 9d12+6 ; équitation : 6d8 ; esquiver : 3d8 ; furtivité : 7d8 ; tir : pistolet : 10d12+6 ; ventiler : 8d12+6

MENTAL : Perception : 4d10 ; Connaissances : 4d10 ; Charisme : 5d12+4 ; Astuce : 2d8 ; Arme : 7d8

détecter : 5d10 ; intimider : 9d12+4 ; pister : 10d10 ; tripes : 8d12+4

POUVOIR : Ne peut être blessé que par les balles des hommes de loi.

EQUIPEMENT : Colt 44 Army ; quand son arme est vide, le Revenant fait tourner le barillet. Le cylindre bien huilé tourne pendant 1d4 actions (chaque action est résolue comme un test d'intimider). Quand le barillet cesse de tourner, le pistolet est chargé.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Invulnérable : le Revenant est immunisé à toutes les formes d'attaque à une exception près. Pour le détruire, un homme de loi assermenté doit lui tirer une balle dans le cœur. Viser le cœur est le plus sûr. Sinon, il y a 1 chance sur 4 que la balle atteigne le cœur pour un coup localisé dans les parties vitales, et 1 chance sur 6 pour un coup localisé dans la poitrine. Les attaques d'autres que des hommes de loi peuvent sembler causer de la douleur à la créature, voire la faire tomber, mais elles ne font aucun dommage efficace. Même les attaques magiques sont sans effet (sauf si un sort causant des dégâts au cœur est lancé par un Huckster qui serait aussi un homme de loi assermenté).

Ultime essence : un Déterré qui absorberait l'essence du Revenant ne prendrait plus que la moitié des dommages occasionnés par les balles des hommes de loi.

victimes, ce dans l'unique but d'étudier les effets de la disparition de la Terreur, suivie de son retour en force.

LES MORMONS

Les Mormons sont des gens honnêtes et travailleurs, qui ont tiré grand profit des machines de Hellstromme. L'infâme docteur est assez malin pour cacher sa véritable nature aux Mormons. Ceux qui découvrent ses secrets sont abattus par son armée de mercenaires ou ses terribles automates. Quelques âmes fortunées ont découvert les intentions démentes de Hellstromme et sont encore en vie. Ils se sont organisés sous la direction d'un pistolero sur le retour mais toujours inquiétant, Orin Porter Rockwell, et ont pris le nom des légendaires Danites.

Les Danites espèrent révéler les plans d'Hellstromme, mais ils savent devoir produire des preuves de sa duplicité pour que leurs concitoyens se dressent contre lui. En attendant, ils se livrent à des actes de sabotage pour contrecarrer les plans les plus odieux du docteur.

LES ROTONDES DE L'ENFER

Les chemins de fer de la compagnie Wasatch remplissent deux des objectifs de l'infâme inventeur. Premièrement, ils lui fournissent de l'argent pour financer ses folles expériences.

Deuxièmement, certains dépôts de ses chemins de



fer servent de refuges à des "laboratoires de Terreur" très particuliers. Hellstromme dissimule ces laboratoires dans des "rotondes".

Les rails à proximité de ces rotondes spéciales font office de voies conductrices, véhiculant la Terreur des zones alentours vers la rotonde. Hellstromme installe le laboratoire au centre de la rotonde, là où convergent les voies. De cet endroit, il peut contrôler le flux de Terreur au moyen de la plaque tournante du bâtiment.

Tard dans la nuit, Hellstromme explore les mystères du Jugement en faisant grimper le niveau de Terreur dans ses laboratoires et en observant les phénomènes étranges auxquels sont soumis ses appareillages et ses sujets vivants. Ces expériences ont failli mal tourner à plusieurs reprises, mais pour l'instant, il a toujours réussi à s'en tirer sans heurt (certains de ces gardes n'ont pas eu autant de chance, et quelques-unes de ses expériences courent toujours).

Inébranlable, le maléfique docteur poursuit sa quête de savoir et reste déterminé à découvrir la vérité, même s'il doit lui en coûter la vie (enfin, au moins celle de ses employés).

Les rails d'Hellstromme ont deux effets secondaires imprévus. Le premier, dû au concentré de Terreur qui y circule, est d'attirer les manitous et autres créatures du Jugement. Ce qui cause toutes sortes de bizarreries le long des lignes de la compagnie. Les rencontres avec des abominations sont bien plus fréquentes sur ces trajets, et les mortels qui meurent près des rails ont des chances supérieures à la normale de finir Déterrés.

Pour refléter ce dernier point, si un personnage meurt à moins de 50 mètres des mystérieux rails d'Hellstromme, pioche une carte supplémentaire pour voir s'il devient un Déterré.

Le deuxième effet secondaire est de donner des rêves très désagréables aux passagers des trains de la compagnie qui s'endorment pendant leur trajet, si ceux-ci sont sensibles au monde des esprits (au moins tous les personnages ayant un Atout Arcane). S'ils voyagent sur une ligne de Wasatch, tu peux considérer qu'ils ont le Handicap Terreurs nocturnes pendant la durée du trajet. Un personnage qui aurait déjà ce Handicap subirait quant à lui un modificateur de -2 au test d'Ame qui y est associé.

LA TERREUR DANS LE GRAND LABYRINTHE

Les affrontements incessants, et la paranoïa qui règne sur le Grand Labyrinthe maintiennent le niveau moyen de Terreur à 2. Si Santa Anna détruit une agglomération, le niveau de Terreur de toutes les communautés alentours dans un rayon de cinq miles passe à 3 pour un mois minimum.

La Cité des Anges Perdus est un endroit inquiétant. La plupart des quartiers de la ville ont un niveau de Terreur de 3.

LA SECTE DES ANGES PERDUS

Le "Sauveur de Californie", le révérend Ezekiah Grimme, n'est plus l'homme qu'il a été. Quand il a emmené les survivants du Grand Tremblement vers l'intérieur des terres, beaucoup d'entre eux mouraient de faim. A tel point qu'ils en ont été réduits au cannibalisme. En homme de foi, le révérend a refusé d'y prendre part. Il en est mort, mais les Justiciers ont saisi l'opportunité de mettre dans ses bottes un puissant vecteur de Terreur.

Après sa mort, les os rongés de Grimme formaient un petit tas à proximité du campement des survivants. La nuit suivante, il y eut un sombre miracle. Sous les yeux horrifiés des cannibales, les os se couvrirent de sang. Lentement, le squelette de Grimme s'est remis en place, tout en exsudant des nerfs et de la chair sanglante. A la fin de ce spectacle, le révérend Grimme était revenu d'entre les morts avec un corps entièrement reconstitué, y compris l'habit noir tout déchiré de sa fonction. Mais ce n'était plus l'homme de cœur qui avait mené son troupeau égaré hors des ruines du Grand Tremblement. Il était devenu une abomination créée de toutes pièces par les Justiciers pour tirer profit de l'horrible situation.

Le nouveau révérend Grimme a aussitôt embrassé la pratique malsaine du cannibalisme. En fait, il a exigé que ses compagnons affamés partent à la recherche d'autres réfugiés et les tuent pour se nourrir.

Quand les survivants du Tremblement ont commencé à arriver au camp en très grands nombres,

PROFIL SECTATEUR TYPE

PHYSIQUE : Dexterité : 3d6 ; Agilité : 2d6 ; Force : 2d6 ; Rapidité : 2d6 ; Vigueur : 2d6 ; combat : bagarre : 2d6 ; combat : couteau : 2d6 ; équitation : 2d6 ; furtivité : 3d6 ; tir : pistolet : 3d6 ; tir : fusil : 2d6 ; tir : shot gun : 2d6

MENTAL : Perception : 2d6 ; Connaissances : 2d4 ; Charisme : 2d6 ; Astuce : 2d6 ; Arme : 3d8

bluff : 4d6 ; foi : 4d8 ; intimider : 3d6 ; persuasion : 4d6 ; pister : 3d6 ; scruter : 4d6 ; survie : 4d6 ; tripes : 3d8

EQUIPEMENT : une panoplie de lames et de flingues.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Magie noire : Zombie

Grimme a adopté un style plus subtil. Il leur a fourni des abris et de la nourriture, alors que ses proches repéraient les plus faibles et les emportaient pendant leur sommeil.

Une fois que la nouvelle de l'existence de la Roche Fantôme a été connue l'année suivante, le campement est devenu un vrai village. Des gens s'y sont installés, venant de la côte Ouest ravagée ou de l'Est, que la guerre rendait avide de minerai.

En moins de trois ans, la population a dépassé les 20.000 âmes. La Cité des Anges Perdus était née, et la secte secrète de Grimme y avait gagné un troupeau de bétail ignorant pour nourrir leurs noirs appétits.

Grimme a mis en place l'Eglise des Anges Perdus pour conserver son influence sur la communauté en expansion. En secret, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour que le prix de la nourriture reste prohibitif, ce qui implique souvent l'utilisation de maléfices pour ruiner les récoltes du voisinage ou rendre malade les troupeaux qui sont menés jusqu'à la cité. Ce qui le rend encore plus populaire quand sa paroisse offre aux citoyens affamés des festins de mystérieuses viandes et autres denrées. La nature du culte maudit de Grimme empêche que ses fidèles ne se transforment en Goules ou en Wendigos, ce qui est le destin de la plupart des cannibales.

Inutile d'insister sur le fait que Grimme est extrêmement populaire. L'Église des Anges Perdus le considère comme un généreux bienfaiteur. La Secte des Anges Perdus connaît la sinistre vérité.

ATOIRS DE MAGIE NOIRE

ZOMBIE : la Secte des Anges Perdus dispose d'une variante très particulière de ce maléfice, qu'ils nomment "les Ossements des Sanglants".

Pour invoquer un Sanglant, les adeptes de la secte jettent au sol un os que leur a procuré Grimme. Immédiatement, un Sanglant prend forme autour de l'os pendant les 1d6 rangs de carte d'action suivants. Tant qu'il n'a pas entièrement pris forme, il ne peut pas se défendre. Seuls les membres fondateurs de la secte ont de ces ossements avec eux en permanence. Les autres ne se voient accorder des os que si Grimme pense qu'ils peuvent en avoir besoin pour remplir une mission donnée, auquel cas il confie 1d4 ossements au chef du groupe avant la mission.

LES SANGLANTS

Les membres de la secte ont fréquemment recours aux ossements de leurs victimes, enchantés par Grimme au moyen d'un sombre miracle qui permet l'invocation d'un zombie aux organes putréfiés et couvert de chairs en lambeaux. Ces squelettes dégoulinant de sang, qui ont un aspect très semblable à celui du révérend pendant sa "résurrection", sont appelés les "Sanglants".

Un adepte (ou n'importe qui disposant d'un de ces ossements) n'a qu'à le jeter sur le sol pour faire apparaître un de ces ignobles serviteurs. Le Sanglant suivra à la lettre les ordres de celui qui l'a invoqué, mais seulement si ce dernier est un mangeur d'homme faisant partie de la secte cannibale de Grimme. Une heure après sa venue, la créature s'effondre en un tas de chairs fumantes.

PROFIL SANGLANT

PHYSIQUE : Dextérité : 3d6 ; Agilité : 3d10 ; Force : 3d8 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 3d8 ; combat ; bagarre : 4d10 ; esquiver : 2d10 ; furtivité : 4d10

MENTAL : Perception : 4d8 ; Connaissances : 1d4 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 3d6

détecter : 4d8 ; intimider : 4d8 ; pister : 3d8 (à l'odeur) ; ridiculiser : 4d8

TERREUR : 9

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Griffes : FOR+1d6

Morsure : FOR+1d6

Mort-vivant : Ne peuvent être blessés que comme les Déterrés.

Note : les Sanglants ne parlent pas, mais ils émettent parfois un ricanement gargouillant (d'où la haute Aptitude en ridiculiser).

L'ARMÉE DES MORTS DE SANTA ANNA

El Ejercito de los Muertos de Santa Anna est bel et bien une "Armée des Morts". Sa force provient de son nouvel aide de camp Xitlan, un mystérieux chaman qui prétend être le descendant d'un grand sorcier aztèque qui vivait dans la région à l'époque de l'arrivée des premiers explorateurs espagnols.

En réalité, Xitlan est le sorcier dont il parle. Il est ce que les Allemands appelleraient une liche, c'est-à-dire une sorte de maître des morts-vivants. Xitlan est lui-même un mort-vivant, mais ce n'est ni un Déterré ni un Zombie. Il constitue à lui seul une forme originale d'abomination.

L'ARMÉE DES MORTS-VIVANTS

Les troupes humaines de Santa Anna constituent en fait son arrière-garde. Il a perdu toute confiance en ses soldats après les débâcles de 1836 et 1848. Les troupes régulières ne sont là que pour le bénéfice d'éventuels espions.

La vraie armée est composée des cadavres en décomposition auxquels Xitlan fournit un simulacre



de vie. Ces créatures petites mais redoutables sont de féroces cannibales avec un goût prononcé pour les cerveaux humains.

Un petit détachement au sein de l'armée des abominations de Xitlan est monté sur des chevaux morts-vivants. Cette troupe de cavalerie macabre se compose de quinze des meilleurs, des plus intelligents et des plus féroces des monstres du sorcier.

Sers-toi des caractéristiques des morts-vivants vétérans (page 174), à ceci près que les soldats de Santa Anna ont une Dextérité de 3d8, et que leur compétence de tir : carabine est de 4, ajoute-leur aussi les Aptitudes combat : sabre et combat : lance au niveau 3, ainsi que équitation au niveau 4. Ces créatures portent les uniformes des fameux Cuirassiers Tulancingo (tuniques vertes, casques et cuirasses de bronze brillant, et pantalons noirs), et sont équipées de carabines, de sabres, et de lances.

PROFIL XITLAN

PHYSIQUE : Dextérité : 2d6 ; Agilité : 2d6 ; Force : 2d6 ; Rapidité : 4d6 ; Vigueur : 3d8 ; arc : 4d6 ; combat : couteau : 4d6 ; furtivité : 5d6 ; lancer : éclairs du destin : 7d6

MENTAL : Perception : 4d10 ; Connaissances : 3d12 ; Charisme : 2d10 ; Astuce : 4d8 ; Ame : 4d8

autorité : 6d10 ; bluff : 4d8 ; détecter : 4d10 ; foi : 8d8 ; intimider : 5d10 ; langue : Espagnol : 4d12 ; médecine : chirurgie : 5d12 ; scruter : 5d10 ; tripes : 7d8 ; universalis : occultisme : 8d12

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Mort-vivant : Ne peut être blessé que comme les Déterrés.

Magie noire : Eclairs du destin 4, Effroi 3, Pacte 5, Pantin 5, Prémonition 4, Protection maléfique 3, Surveillance 3, Zombie 5

LA TERREUR DANS LE GRAND BASSIN

La faible densité de population du Grand Bassin fait que la région n'a qu'un niveau de Terreur de 1. Le long de la Piste Fantôme, le niveau augmente de façon dramatique pour atteindre une moyenne de 3.

LA VALLÉE DE LA MORT NIVEAU DE TERREUR 5

En plus des températures qui dépassent allègrement les 40 degrés en été, il y a une autre bonne raison de ne pas se risquer dans la Vallée de la Mort, c'est qu'elle est infestée de fantômes.

Les Cavaliers Noirs qu'a vus Pogo Joe sont des pistoleros spectraux qui méprisent toute forme de vie. Le souvenir de l'étincelle de vie qui les habitait dans le passé les fascine et les pousse à traquer et à observer leurs proies aussi longtemps que possible. Ils ne peuvent pas quitter la Vallée de la Mort, c'est donc quand leur gibier est sur le point de partir qu'ils passent à l'attaque. S'ils ne peuvent pas vivre, personne d'autre ne vivra.

Les cavaliers portent des linceuls noirs en lambeaux, avec un unique holster à la taille. Si quelqu'un avait le malheur (ou la témérité) de les voir de trop près, il pourrait distinguer sous leurs capuchons noirs un crâne avec deux étincelles rouges et luisantes à la place des yeux.

LES COLONNES DU DIABLE

NIVEAU DE TERREUR 5

Un mort enterré dans le terrain rocailleux qui entoure ces étranges agrégats de pierre peut piocher 5 cartes supplémentaires pour déterminer s'il devient un Déterré. Le corps doit être frais, mort depuis moins d'une semaine, et il doit être intégralement inhumé dans la terre rocheuse, une tâche qui demandera à un homme en bonne santé au moins deux heures de travail.

Malheureusement, le terrain maudit donne au manitou du nouveau Déterré un Dominion absolu au moment où il émerge de sa tombe.

Si tu veux laisser une chance au héros de récu-

pérer le Dominion, fais-le, mais tu devrais lui faire jouer ce cauchemar, et en faire une épreuve colossale.

MORTS-VIVANTS

Chaque fois que quelqu'un passe la nuit à attendre l'éventuel retour d'un compagnon, les nombreux cadavres qui ne sont pas devenus des Déterrés surgissent subitement sous la forme de morts-vivants. Ils ne poursuivent pas leurs proies à plus d'un demi-mile des Colonnes, et retournent à leurs tombes s'ils n'ont pas été détruits.

En général, l'odeur de cerveaux frais incite 3d10 morts-vivants à émerger de leurs dernières demeures.

PROFIL CAVALIER NOIR

PHYSIQUE : Dextérité : 4d12 ; Agilité : 2d8 ; Force : 2d12+4 ; Rapidité : 5d12+4 ; Vigueur : 3d8

combat : bagarre : 4d8 ; équitation : 8d8 ; tir : pistolet : 8d12

MENTAL : Perception : 4d12 ; Connaissances : 1d4 ; Charisme : 2d10 ; Astuce : 3d8 ; Ame : 4d10

détecter : 4d10 ; intimider : 5d10

TAILLE : 6

TERREUR : 9

Équipement : six-coups fantôme (vitesse 1, portée 10, dommages 4d10, jamais déchargé)

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Immunité : les Cavaliers ne peuvent être détruits que par des armes ayant été bénies par un prêtre. Comme ils sont intangibles sous leurs manteaux, c'est leur crâne qu'il faut détruire pour les renvoyer en enfer (avec une blessure définitive à la caboche).

Ultime essence : un Déterré qui absorbe l'essence d'un Cavalier peut ensuite détecter automatiquement les autres Déterrés en les voyant comme avec des yeux de Cavalier Noir (et donc en constatant qu'ils ne sont pas vivants).



LE FORT 51

NIVEAU DE TERREUR 0

Même si le Fort 51 ressemble à un avant-poste ordinaire, quoiqu'un peu grand, il s'agit bien en fait du principal complexe de laboratoires des recherches militaires de l'Union.

La base abrite 17 savants fous, avec leurs familles. Un civil est responsable des scientifiques. Il s'agit de "M. Eddington", un individu mystérieux et renfermé, qui parle peu, mais qui garde un œil sur chacune des expériences.

Les savants testent leurs machines de guerre dans le désert, au nord-ouest du fort. Leur protection est assurée par le Capitaine Jay Kyle et son célèbre 10ème de cavalerie, plus connu du public sous le surnom des Bisons Volants.

LA TERREUR DANS LES ÉTENDUES SAUVAGES DU SUD-OUEST

La sauvagerie des Texans, la guerre entre les Apaches, les Confédérés, et les Yankees, et la menace constante d'une invasion combinée de la Légion Étrangère et de l'armée mexicaine maintiennent le niveau de Terreur à 2. Le niveau de Terreur du Grand Canyon est de 3, grâce aux activités des Joyeux Drilles et de Trappeur Jack.

ADOBE WALLS

NIVEAU DE TERREUR 3

C'est le chef Comanche Quanah Parker, avec ses braves, qui tient les visiteurs à l'écart d'Adobe Walls. Les Indiens prétendent parfois que des fantômes ont assassiné les voyageurs qui s'étaient installés près des ruines, mais le plus souvent les victimes sont des chasseurs de bisons qui braconnent sur les terres de la Confédération du Coyote.

LES JOYEUX DRILLES

Si ce gang, qui, à l'origine, fut employé par la compagnie Black River, est devenu si difficile à

PROFIL "CHUCKLES" RYAN

PHYSIQUE : Dextérité : 3d8 ; Agilité : 2d6 ; Force : 2d6 ; Rapidité : 2d10 ; Vigueur : 2d6

combat : couteau : 1d6 ; esquiver : 4d6 ; dégainer : 3d10 ; équitation : 4d6 ; furtivité : 5d6 ; tir : pistolet : 4d8 ; tir : fusil : 5d8 ; tir : shotgun : 2d8 ; ventiler : 3d8

MENTAL : Perception : 3d10 ; Connaissances : 2d8 ; Charisme : 4d10 ; Astuce : 3d10 ; Ame : 2d4

artillerie : 2d10 ; autorité : 4d10 ; bluff : 3d10 ; connaissance de la rue : 2d10 ; connaissance des territoires : Grand Canyon : 4d8 ; déguisement : 3d8 ; dénicher : 2d10 ; détecter : 3d10 ; explosifs : 4d8 ; intimider : 4d10 ; jeux : 4d10 ; langue (Mexicain) : 2d8 ; langue (Apache) : 2d8 ; persuasion : 4d10 ; pister : 2d10 ; ridiculiser : 2d10 ; scruter : 5d10 ; survie (désert) : 3d10 ; tripes : 4d4

ATOUTS : Cran 3, Tête froide.

HANDICAPS : Méchant comme une teigne.

EQUIPEMENT : un revolver Colt Army 44, une Winchester 73, un petit couteau, et la plupart du temps un bâton de dynamite.

PROFIL JOYEUX DRILLE TYPE

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 2d6 ; Force : 2d6 ; Rapidité : 2d10 ; Vigueur : 2d6

combat : couteau : 3d6 ; esquiver : 2d6 ; dégainer : 3d8 ; équitation : 4d6 ; furtivité : 3d6 ; tir : pistolet : 4d8 ; tir : fusil : 3d8 ; tir : shotgun : 3d8 ; ventiler : 3d8

MENTAL : Perception : 2d6 ; Connaissances : 1d6 ; Charisme : 3d6 ; Astuce : 2d6 ; Ame : 1d6

bluff : 1d6 ; connaissance de la rue : 3d6 ; dénicher : 3d6 ; détecter : 3d6 ; explosifs : 2d6 ; intimider : 2d6 ; jeux : 3d6 ; survie (désert) : 4d6 ; tripes : 3d6

EQUIPEMENT : toute une panoplie d'armes, y compris couteaux et derringers dans les manches.



localiser, c'est qu'ils ont pris l'habitude de déplacer leur campement à peu près une fois par mois. Une de leurs particularités est la manière, qui se veut la plus divertissante possible, dont ils disposent des traîtres et des intrus.

Chuckles Ryan impose aux victimes de traverser une sorte de "parcours du combattant" composé d'une succession de pièges, agrémenté de bestioles dangereuses, et incluant aussi quelques épreuves de close-combat avec ses propres hommes. Il promet la vie sauve et la liberté à ceux qui arrivent vivants au bout du parcours, mais comme personne n'y est encore parvenu, impossible de savoir ce que vaut la parole de ce bandit.

TRAPPEUR JACK

"Trappeur Jack" est un cadavre aplati et sanguinolent, entièrement recouvert des amas de pierres sur lesquels il s'est autrefois écrasé, et qui sont restés incrustés sur tout son corps. Il ne ressemble plus du tout aux restes du trappeur français qui a donné vie à la légende.

PROFIL TRAPPEUR JACK

PHYSIQUE : Dextérité : 1d4 ; Agilité : 3d8 ; Force : 2d12+2 ; Rapidité : 2d10 ; Vigueur : 4d12

combat : bagarre : 4d8 ; furtivité : 2d8

MENTAL : Perception : 3d10 ; Connaissances : 1d4 ; Charisme : 3d8 ; Astuce : 1d10 ; Ame : 1d4

connaissance des territoires : Grand Canyon : 10d4 ; détecter : 3d10 ; pister : 6d10

TAILLE : 8

TERREUR : II

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Protection : Trappeur Jack peut être blessé par les moyens normaux ou magiques, mais sa peau encroûtée de pierres lui fournit une armure naturelle correspondant à une protection de 5. Ultime essence : un Déterré qui aurait absorbé l'essence de Trappeur Jack ne subirait plus que la moitié des dommages occasionnés par les chutes.

Ce qu'ignore Lacy, c'est que Trappeur Jack jette bien ses victimes du haut des falaises, mais que pour ce faire, il commence par les empoigner, pour ensuite sauter dans le vide en les tenant à-bras-le-corps.

Pour détruire Trappeur Jack une bonne fois pour toutes, un Brave indien doit confectionner une flèche spéciale. La pointe de la flèche doit être taillée dans un os de Baishan, l'homme qui a tué le trappeur, et l'empennage doit provenir d'une plume des vêtements de Nahtha, la femme qui l'aimait. Les restes momifiés de ces deux Indiens sont encore dans le canyon, peut-être au fond d'une caverne ou en haut d'un escarpement isolé.

Si ton groupe devait se trouver impliqué dans cette histoire, les personnages pourraient découvrir comment tuer Trappeur Jack grâce à d'étranges peintures rupestres décorant un recoin du canyon. Ces représentations symboliques relatent les événements de l'époque et la façon de détruire la créature, mais elles sont assez difficiles à déchiffrer.

Ces pictogrammes ont été tracés par Baishan. Il était poursuivi par Trappeur Jack, mais avait provisoirement réussi à lui échapper. Une nuit, alors qu'il implorait l'aide des esprits, ces derniers lui dirent comment supprimer l'être surnaturel. Malheureusement, comme Baishan était celui qui, dans un premier temps, avait assassiné le trappeur, le seul moyen de détruire la créature était d'utiliser l'un de ses propres os. Après avoir récupéré des plumes sur la robe de Nahtha, Baishan s'est tranché une jambe et s'en est servi pour fabriquer trois flèches. Hélas, Trappeur Jack a retrouvé son meurtrier avant qu'il ne puisse utiliser ses flèches, et il l'a jeté dans le canyon.

Les Indiens de la région ne connaissent pas ce secret. Sinon, ils auraient détruit eux-mêmes Trappeur Jack depuis des années.

Les trois flèches de Baishan sont toujours quelque part dans le canyon. Elles constituent la seule solution facile pour envoyer Trappeur Jack dans les territoires de chasse. Elles sont par contre très vieilles et fragiles, au point qu'un archer doit modifier son test de -6 quand il en tire une, et qu'une flèche qui raterait la cible tomberait en morceaux en arrivant au sol. Si par contre une de ces flèches touche Trappeur Jack, il s'effondre instantanément et tombe en poussière.



JOHN WESLEY HARDIN

Hardin est recherché à travers tout le Texas, et partout au Nord. Il parvient à échapper aux Rangers en se cachant chez des amis, ou occasionnellement en partant faire des "incursions" chez les Yankees pour "démontrer" qu'il est en fait un patriote et un guerillero incompris. En réalité, il est complètement obsédé par son désir de prouver qu'il est le pistolerero le plus rapide de l'Ouest.

NACOGDOCHES

NIVEAU DE TERREUR 1 (TÉMÉRAIRES TEXANS)

Cette histoire est plus inquiétante que ne le réalise Lacy O'Malley. Quelques jours avant Halloween, un train de Bayou Vermillion fonçait à travers le Texas avec à son bord des containers d'une mixture spéciale (encore au stade de l'expérimentation), dont le mélange a été mis au point par le Baron Simon LaCroix pour fabriquer des morts-vivants. Par un regrettable hasard, le pont qui traverse la

PROFIL JOHN WESLEY HARDIN

PHYSIQUE : Dextérité : 3d10 ; Agilité : 2d10 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 4d12 ; Vigueur : 3d8 ; combat : bagarre : 3d10 ; combat : couteau : 2d10 ; esquiver : 4d10 ; dégainer : 8d12 ; équitation : 3d10 ; furtivité : 4d10 ; grimper : 2d10 ; recharge rapide : 3d10 ; tir : pistolet : 5d10 ; tir : fusil : 3d10 ; tir : shotgun : 2d10

MENTAL : Perception : 3d6 ; Connaissances : 1d6 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 3d6 ; Ame : 2d8 ; bluff : 3d8 ; connaissance des territoires : Texas : 4d6 ; détecter : 3d6 ; éloquence : 4d8 ; intimider : 3d8 ; persuasion : 2d8 ; pister : 2d6 ; scruter : 2d6 ; survie : 2d8 ; tripes : 4d8

HANDICAPS : Ambition (être le tireur le plus rapide de l'Ouest), Hors-la-loi, Méchant comme une teigne, Revanchard.

EQUIPEMENT : deux Colts Peacemaker double-action.

rivière Angeline, juste à côté et en amont de Nacogdoches, s'était effondré, et le train est tombé à l'eau. La mixture s'est enfoncée dans le sol et a fini par aller imprégner la terre du cimetière de Nacogdoches.

Heureusement, le mélange ne provenait pas des meilleures fournées du Baron. Les morts-vivants qui ont émergé étaient très lents et complètement stupides. Les Texans, fidèles à leurs réputations d'intrépides à la gâchette facile, n'ont eu aucune difficulté à rassembler leurs aïeux morts-vivants et à les replanter dans leurs trous.

Malgré tout, *La Croix* continue à envoyer de larges doses de ses potions vers l'Ouest pour y fabriquer plus d'équipes de travail sur ses chantiers ferroviaires. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'un autre accident ne déclenche un nouveau soulèvement de zombies, et la prochaine fois les morts-vivants ne seront sans doute pas aussi faciles à détruire.

LES TORD-BOYAUX DU TEXAS

Le Texas a été très durement touché par les Tiques des Prairies. La fièvre texane, bien qu'elle n'affecte pas les êtres humains, a aussi ravagé les troupeaux de bétail.

Mais le plus insidieux des nouveaux fléaux qui ravagent le sud-ouest ne peut être combattu, ou évité, ou même vu. Il s'agit d'une bestiole microscopique qui vit dans les mares stagnantes et les points d'eau boueuse.

Chaque fois qu'un personnage boit d'une eau stagnante, il a une chance d'attraper un Tord-Boyaux du Texas. Les chances sont de 1 sur 4 dans le sud de l'état, et de 1 sur 6 au nord de Dallas.

Une fois à l'intérieur de son hôte, le Tord-Boyaux s'agrippe à l'estomac et commence à absorber du sang et de l'eau. En trois jours il atteint la taille d'un poing. En sept jours, celle d'un chat.

Pendant cette période, le Tord-Boyaux développe un tentacule épineux qu'il insère dans la colonne vertébrale. Une semaine après avoir été infecté, l'hôte n'est plus qu'une marionnette quasiment sans cerveau. Un humain contrôlé par un Tord-Boyaux n'est pas très futé. La créature peut forcer son hôte à prononcer quelques mots et à se rappeler des pré-

noms de ces amis proches, mais rien de plus complexe. Ceux qui connaissent la victime s'aperçoivent tout de suite qu'elle n'est pas dans son état normal, même si ça peut être mis sur le compte d'une forte fièvre ou d'une crise de délire.

Le Tord-Boyaux peut voir (mal) par les yeux de sa victime, mais il préfère jeter lui-même un œil sur l'extérieur aussi souvent que possible. Pour ce faire, il procède en creusant un tunnel à travers la paroi abdominale de son hôte, ce qui occasionne à celui-ci une blessure légère (le Tord-Boyaux sécrète un fluide bizarre qui stoppe presque instantanément le saignement). Si quelqu'un voit la créature qui émerge pour observer l'extérieur, il devra faire un test Incroyable (1D) de tripes. Quand le Tord-Boyaux reste planqué à l'intérieur, le seul indice visible de son poste d'observation est une longue cicatrice purulente.

Le but de l'existence du Tord-Boyaux est d'imprégner d'autres hôtes avec ses microscopiques "enfants". S'il parvient à attirer quelqu'un à moins d'une dizaine de centimètres, il le fouette violem-



PROFIL TORD-BOYEAU (ADULTE)

PHYSIQUE : Dextérité : 3d6 ; Agilité : 1d4 ;
 Force : 2d4 ; Rapidité : 3dl0 ; Vigueur : 2d6
 combat : bagarre (basé sur la Dextérité) :
 4d6
MENTAL : Perception : 2d6 ; Connaissances :
 2d4 ; Charisme : 1d8 ; Astuce : 1d4 ; Ame :
 1d4
TAILLE : 4
TERREUR : 9
CAPACITÉS SPÉCIALES :
 Tentacules à épines : FOR-1d4
 Contagieux : voir description.

ment avec ses tentacules à épines. S'il réussit à le toucher et à lui faire au moins 1 point de Souffle de dégâts, de minuscules Tord-Boyaux passent dans les vaisseaux sanguins de la victime, d'où ils finiront par arriver à son estomac.

Même les meilleurs toubibs seront sans doute incapables d'extraire un Tord-Boyaux. La façon dont il s'attache à l'épine dorsale rend nécessaire un test de médecine : chirurgie d'au moins 15. Et que le test soit réussi ou pas, l'opération prend au minimum 10 minutes, pendant lesquelles le Tord-Boyaux ne va pas attendre patiemment qu'on lui scie les tentacules. Au Texas, un paquet de docteurs ont déjà été victimes des Tord-Boyaux à cause du contact avec leurs patients.

La seule bonne façon de se débarrasser d'une de ces bestiole est de manger des trucs vraiment très épicés. Un repas entier de piments mexicains, et la sale bestiole sortira en rampant après quelques minutes (en se frayant brutalement un passage avec ses épines, ce qui inflige une blessure Critique aux Intestins, qui ne peut pas être annulée par des Pépites, mais qui ne saigne pas).

L'acide permet aussi de s'en débarrasser, mais n'est pas très indiqué pour la santé de l'hôte (à moins que ce ne soit un Déterré, mais de toute manière les Tord-Boyaux ne peuvent pas vivre dans un estomac de mort-vivant). Néanmoins, certains savants fous se sont déjà servis d'acide chlorhydrique pour détruire les entrailles de personnes qu'on pensait infectés par ces bestioles.

LES NATIONS SIOUX

Les Nations Sioux sont bien placées pour devenir le plus prospère des nouveaux états indiens. Depuis la bataille de Little Big Horn, le gouvernement des Etats-Unis traite les Sioux avec une nouvelle dose de respect. Malgré le mépris des généraux Sherman et Sheridan, Grant considère cette bataille comme une preuve que les Sioux ont formé une nation légitime, et pas une fragile alliance d'individualistes. Le président ne sera peut-être pas capable d'éviter que les différences fondamentales entre les deux pays ne déclenchent une guerre, mais il est résolu à essayer.

LA CONFRÉRIÉ DU CORBEAU

Sitting Bull est en train, en secret, d'aiguillonner les Nations Sioux vers la guerre. Sur les conseils du Sage sans visage, il a discrètement organisé tous ceux qu'il savait n'être pas partisans du mouvement des Voies Anciennes pour qu'ils acquièrent des stocks d'armes, et surtout des armes à feu.

Les membres de cette tranquille rébellion appartiennent à une organisation appelée "La Confrérie du Corbeau". Leur tâche est de rassembler des armes et d'attendre le jour où Sitting Bull les mènera à la bataille contre les hommes blancs, en commençant par les "envahisseurs" de Deadwood et des Collines Noires. De son côté, Sitting Bull attend le moindre incident qui pourra retourner l'opinion publique contre les Voies Anciennes. Il projette alors de déposer les autres Wicasas et de se faire reconnaître comme le "Grand Chef".

LE SAGE SANS VISAGE

Tu as peut-être deviné que cet individu mystérieux n'est autre que Raven (le Corbeau) en personne. Auquel cas tu as évidemment eu raison. Cet être maléfique a réussi à infiltrer les Nations Sioux et à y devenir un chaman respecté, et son objectif est maintenant de parvenir à prendre la place de Coyote. Ce que Raven compte faire quand il aura atteint cette position influente te sera révélé ultérieurement, au fil de l'évolution de l'histoire du monde de Deadlands.



IRON DRAGON

Les provisions du traité de Deadwood Creek indiquaient que la compagnie Iron Dragon pouvait construire une voie de desserte jusqu'à Deadwood. Sitting Bull, le chef secret de la Confrérie du Corbeau, y a vu une opportunité de faire parvenir des armes à ses braves rebelles.

Les sbires de Sitting Bull ont approché des représentants d'Iron Dragon et ont organisé une entrevue entre leur chef et Kang. En échange de l'influence de Sitting Bull sur le conseil des Anciens, Kang a accepté de faire parvenir des armes dans les Nations Sioux, ce qui est une violation directe à la fois des lois fédérales de l'Union et des décrets des wisacas.

Une fois par mois, un train de marchandises pénètre dans les Nations Sioux et livre des armes aux Indiens. Ces armes sont payées avec des fonds détournés du Bureau des Affaires Minières (chaque fois que c'est possible, la Confrérie du Corbeau extorque de l'argent aux prospecteurs qui n'ont pas de licence, ou en vole directement dans les caisses du BAM).

La plupart des livraisons sont composées de fusils et de munitions, mais il y a aussi de façon épisodique des approvisionnements en dynamite, et même quelques pièces d'artillerie. Quand Sitting Bull décidera de passer à l'action, la Confrérie du Corbeau sera très bien équipée.

LES HOMMES DES POTEAUX

La route qui va de Deadwood aux Collines Noires est bordée par les cadavres cireux de ceux qui ont violé les lois sioux. Mais en tout et pour tout, les Sioux n'ont pendu que sept corps sur les poteaux qui longent la route. Alors comment se fait-il qu'il y en ait maintenant plus de vingt ? Lis ce qui suit.

Quand des patrouilles de Sioux sont forcées de tuer (généralement quand un prospecteur hors-la-loi sort un flingue), ils remettent le corps à ses compatriotes. Si personne ne réclame le cadavre, ils le suspendent aux poteaux le long de la route de Deadwood.

Les prospecteurs qui prennent la route quotidiennement sont forcés de contempler ces macabres restes, et la douce Terreur ainsi produite a attiré

PROFIL HOMMES DES POTEAUX

PHYSIQUE : Dextérité : 3d8 ; Agilité : 5d12 ; Force : 3d8 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 2d6
combat : bagarre : 5d12 ; esquiver : 8d12 ; furtivité : 4d12

MENTAL : Perception : 2d8 ; Connaissances : 1d4 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 2d6 ; Ame : 2d6
TERREUR : 9

ALLURE : 14 (à cause de leurs jambes élastiques).

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Mort-vivant : Ne peuvent être blessés que comme les Déterrés.

Note : Les Hommes des Poteaux n'ont le plus souvent aucune difficulté avec leur proie, le pauvre type étant paralysé par la peur. Quand quelqu'un parvient à résister, ils essayent de l'envelopper dans leurs longs bras caoutchouteux, ce qui nécessite un jet opposé de combat : bagarre. Si les Hommes des Poteaux réussissent à maîtriser leur proie, ils l'attachent à un nouveau poteau et le laissent pendre.

l'attention des Justiciers, qui ont donné vie à une nouvelle abomination : les Hommes des Poteaux. Tous ceux qui empruntent seuls cette route pendant la nuit peuvent découvrir son horrible secret, mais seulement s'il pleut. Pendant les nuits de pluie, l'eau assouplit les chairs grises des cadavres et leur donne un semblant de vie.

Comme la victime isolée passe sous les poteaux, les horreurs ouvrent les yeux, leurs jambes s'allongent jusqu'à toucher le sol, et leurs bras élastiques se libèrent de leurs liens. Le pauvre hère doit alors faire un test Incroyable (II) de tripes.

Si les Hommes des Poteaux capturent l'infortuné voyageur, ils érigent un nouveau poteau et l'y attache. Une mort lente, étouffé par une corde autour du cou, attend celui que ces horreurs ont pendu.

LA CONFÉDÉRATION DU COYOTE

Coyote est le plus proche compagnon du Chef Quannah Parker, le chaman Isatai, qui fut l'organisateur de l'attaque d'Adobe Walls en 1874.



Aussi étrange que cela puisse paraître, Isatai n'avait pas créé de tunique magique pour lui-même, pensant qu'il resterait bien en arrière de la bataille et observerait les braves combattre. C'était compter sans la précision mortelle de l'un des défenseurs, et Isatai est tombé, en sang.

Après le combat, le Chef Quanah Parker et Satanta ont renvoyé leurs partis de guerre et ont emmené Isatai, mortellement blessé, pour qu'il puisse mourir dans un lieu sacré, sur la Mesa Noire d'Oklahoma.

Là-bas, les trois ont jeûné et remercié les esprits pour leur victoire, tout en préparant le passage de l'âme d'Isatai dans les Territoires de Chasse.

Pendant que Parker et Satanta attendaient, ils ont parlé des Nations Sioux et de leur rêve d'un nouveau pays pour leurs propres peuples. Isatai entendit leur conversation, et alors qu'il délirait sur son lit de mort, il reçut une vision épique.

L'Esprit du grand Coyote, l'artificieux, dit à Isatai que lui seul, au lieu de Parker ou Satanta, pouvait devenir le chef du nouveau pays, mais que le chaman devrait toujours garder le secret de son identité. Isatai lui demanda pourquoi, mais le rusé Coyote se contenta de faire allusion au destin funeste qui attendait Isatai si son vrai visage venait à être révélé.

A contrecœur, Isatai fit part de sa vision au Chef Parker et à Satanta. A sa grande surprise, ils furent d'accord pour rassembler leurs peuples et attendre la venue d'Isatai pour les guider. Ils resteraient bien sûr à ses côtés et le seconderaient de leurs conseils, mais c'est Isatai, sous le nom de "Coyote", qui deviendrait à compter de ce jour le Grand Chef de la Confédération du Coyote.

Isatai se remit de sa blessure, comme l'avait prédit Coyote, mais quand il passa sa robe, le sang qui coulait encore de sa plaie la teinta d'une riche couleur vermeil. La blessure n'a jamais cessé de suinter depuis, même si Isatai est en meilleure santé maintenant qu'à tout autre moment de son existence.

A sa robe vermeil, Isatai ajouta une grande capuche qui devait pour toujours cacher son visage. C'est ainsi que Coyote, le Grand Chef de la Confédération du Coyote, est né du sang d'Isatai.

LE PLAN DE RAVEN

Si l'esprit de la vision d'Isatai l'a averti de ne pas révéler son identité, c'est parce que cela n'aurait fait que rendre plus facile son assassinat.

Mais Raven, dont l'esprit de vengeance a déjà été la cause du Jugement, projette de tuer discrètement Coyote pour prendre sa place.

Quand les deux hommes se rencontreront, leur affrontement sera un déchainement sans égal de magie spirituelle et de noire sorcellerie.

LES APACHES

Cochise, le grand chef des Apaches, n'est pas mort. Pour le moment, Vieillissant et en mauvaise santé, il a réalisé qu'il n'était plus capable de mener ses guerriers au combat. Après avoir consulté les hommes-médecines de sa tribu, il a découvert un autre moyen de venir en aide à son peuple.

Aidé par tout les chamans, l'âme de Cochise est entrée dans les Territoires de Chasse pour lier un



puissant esprit de la montagne, un "Gan", à son service. Cochise a forcé l'esprit à accorder la faveur de Marche silencieuse à l'ensemble de la tribu Chiricahua, et à cacher leur repaire de montagne aux étrangers. Cette aide surnaturelle a beaucoup aidé les guerriers Chiricahua, leur permettant d'embusquer facilement leurs ennemis, et ensuite de disparaître sans laisser de traces.

Inutile de dire que les esprits de la nature n'accordent pas aisément ce genre de faveur. Cochise ne peut lier l'esprit que tant que son corps est vivant. Pendant que son âme est dans les Territoires de Chasse, son corps survit dans une caverne au cœur des montagnes.

Les chamans de la tribu s'occupent de son corps, le maintenant en vie au moyen de puissants élixirs et de rituels magiques. Malgré tout cela, l'enveloppe charnelle de leur chef perd peu à peu la force qui lui reste et finira par mourir. A l'instant de sa mort, le Gan sera libéré de son obligation. Un puissant tremblement de terre secouera les montagnes Dagoon et fera s'effondrer la caverne où demeure le corps de Cochise, l'enterrant pour toujours au cœur de la pierre. Son âme sera alors piégée dans les Territoires de Chasse pour l'éternité, qu'il devra passer au service du Gan.

Si tu dois gérer des rencontres avec les Apaches, rappelle-toi que la faveur de Marche silencieuse ne fait qu'assourdir les bruits et éviter de laisser des traces. Ça n'empêchera pas que quelqu'un aperçoive un Apache dont la tête dépasse de derrière un rocher.

Les Chiricahuas vivent haut dans les monts Dagoon, dans un ensemble de cavernes. Le seul moyen d'accéder à ses cavernes est d'escalader une abrupte falaise, en se servant d'une série de petits rebords et de prises naturelles. Ça ne pose aucun problème à un Chiricahua, mais si quelqu'un d'autre tente cette ascension, il devra lutter avec le Gan.

Pour escalader la falaise, un personnage qui n'est pas un Chiricahua doit faire trois jets opposés de grimper / Ame contre l'Ame du Gan (qui est de 4d10). Le personnage doit obtenir au moins un degré de réussite pour passer au jet suivant. Si l'esprit de la montagne obtient un degré, le personnage doit descendre de la falaise et tout recommencer. Si le Gan obtient deux degrés ou plus, il a réussi à tromper le

personnage, faisant disparaître sa prise ou le poussant à en attraper une inexistante, et le malheureux tombe dans le ravin en contrebas, ce qui lui occasionne 10d6+50 points de dommages de chute.

De plus, si les Chiricahuas, qui n'ont pas une attitude très amicale envers les intrus, sont au courant de la présence du personnage, alors tu peux décider de donner des malus aux jets du grimpeur qui se fait tirer dessus pendant son ascension.

DEADWOOD

Comme tu dois le supposer, les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent à Deadwood. Pour l'instant, les humains sont la cause de plus de problèmes que le Jugement. Mais ne t'attends pas à ce que ça dure. Malgré les tensions constantes entre les Sioux et les prospecteurs, la situation est relativement calme. Le niveau de Terreur à Deadwood est de 2.

LES PROSPECTEURS FANTÔMES

Le revanchard Frank Bryant dirige l'Association des Prospecteurs de Deadwood. Il n'a pas oublié la façon dont il a été expulsé des Nations Sioux la première fois, ni comment il a échappé de justesse au massacre la seconde. Peu après la signature du Traité, Bryant a formé au sein des dirigeants de l'Association un petit cercle interne, dont l'objectif est de venger les victimes du massacre et de rendre libre l'accès aux Collines Noires et leur exploitation. Ce cercle se fait appeler les Prospecteurs Fantômes.

Le groupe reste en contact avec Custer qui, malgré des ordres contraires, continue à recruter des volontaires pour une expédition contre les Sioux. Les Prospecteurs Fantômes attendent leur heure pendant que Custer rassemble ses troupes. Quand tout sera prêt, ils ont pour projet de causer un incident grave avec les Sioux, de sorte que le gouvernement de Washington soit obligé de laisser les mains libres à Custer.

Bryant et ses sbires, non contents d'attendre paisiblement, ont entamé une politique de la terreur. Ils rôdent la nuit dans les collines, à la recherche de victimes innocentes ou non. Leurs proies de prédi-

lection sont les Sioux solitaires qui viennent là pour se recueillir. Quand ils ne trouvent pas de proie facile, ils se contentent de briser le matériel d'un prospecteur et de répandre le sang d'un animal sur les débris. Le lendemain, ils sont les premiers à suggérer que ces événements nocturnes sont le fait d'âmes en peine qui réclament une juste vengeance. Tous les incidents ne sont donc pas à mettre au compte du surnaturel. Par contre, la nature du Jugement permet de postuler qu'une vraie abomination ne devrait plus tarder à émerger de ces meurtres mystérieux.

LE CERCLE DE L'OPIMUM

Nombreux sont ceux qui voudraient voir fermer les fumeries d'opium de Deadwood, mais il est peu probable qu'ils y parviennent. Les quelques âmes courageuses qui se sont organisées pour lutter contre la vente d'opium en ville ont reçu des visites nocturnes des assassins de Kang.

Kang a commencé à utiliser ses trains pour le transport de l'opium. Il se fait livrer des chargements dans les ports de l'Est et les achemine sur rail jusque dans l'Ouest. Il s'est aperçu que c'était beaucoup plus rapide que de faire venir l'opium de la Cité des Anges avec les immigrants chinois à pieds. Kang défend jalousement son commerce d'opium et a placé des gardes dans toutes les villes qu'il dessert.

A Deadwood, l'homme de main de Kang est Huang Li. Ce dernier vit dans le chinatown florissant de la ville-champignon, et tout les résidents chinois le considèrent comme leur chef. Hors du quartier chinois, par contre, peu de gens connaissent son statut.

WILD BILL HICKOK

Hickok est sorti de son cercueil et il a fait le serment de tirer vengeance de tous ceux qui sont impliqués dans sa mort. Il veut éviter que ses victimes ne soient sur leurs gardes, c'est pourquoi il a essayé de ne pas être vu par ceux qui pourraient le reconnaître. L'exception à cette règle est Calamity Jane. Wild Bill a pris contact avec elle peu après sa résurrection, afin d'obtenir les informations dont il avait besoin pour se mettre sur la

piste de ceux qui ont joué un rôle dans son meurtre. Calamity avait commencé à noyer son chagrin très tôt ce soir-là, et elle avait déjà quelques coups dans le nez quand elle reçut son "visiteur". Résultat, la plupart des gens à qui elle en a parlé ont mis cette "apparition" sur le compte des méfaits de l'abus d'alcool. De toute façon, elle avait déjà raconté pas mal de sornettes à sa grande époque, alors peu de gens la prennent au sérieux. Quand elle s'est mise à déblatérer après cette première visite, Bill est revenu pour lui dire de la fermer, et maintenant elle l'aide à se planquer.

Pour le moment, Wild Bill a le Dominion sur son manitou, mais de justesse. Son nouvel état l'a rendu plus qu'un peu cinglé, mais il arrive à ne pas trop y penser en s'occupant à imaginer une mort lente et pénible pour Jack McCall. Avant de tuer McCall, Bill veut savoir qui a poussé ce péquenot à le descendre. Il s'est dit qu'en hantant son assassin pendant un temps, ce dernier finirait par craquer quand il se déciderait à le coincer.

PROFIL WILD BILL HICKOK

PHYSIQUE : Dextérité : 3d12+2 ; Agilité : 2d8 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 2d10 ; Vigueur : 3d8 ; combat : bagarre : 4d8 ; esquiver : 2d8 ; dégainer : 3d10 ; équitation : 4d8 ; furtivité : 3d8 ; grimper : 1d8 ; tir : pistolet : 6d12+2 ; tir : fusil : 5d12+2 ; tir : shotgun : 4d12+2 ; ventiler : 3d12+2

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 2d6 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 3d8 ; Ame : 3d8 ; bluff : 3d8 ; éloquence : 3d8 ; intimider : 5d8 ; jeux : 4d8 ; persuasion : 2d8 ; pister : 4d8 ; scruter : 3d8 ; survie : 4d8 ; tripes : 4d8

ATOUTS : Dur à cuire, Regard d'acier.

HANDICAPS : Bigleux (myope), Ennemis (un tas de gens détestaient le vieux Bill, comme Jack McCall et ceux qui l'ont incité à commettre son crime), Revanchard, Sanguinaire, Têtu.

Équipement : deux revolvers Colt 36 Navy (ceux-là ne sont pas les reliques), une Winchester 73, et un Bowie knife.

Pouvoirs de Détérré : Trait surnaturel : Dextérité 3d12+2.

CALAMITY JANE

Excepté Jack McCall, Calamity Jane est la seule âme vivante à avoir vu Hickok depuis sa mort. Elle aide Wild Bill à se cacher et à garder un œil sur McCall et ses amis. Elle est amoureuse de Bill, mais elle est aussi terrifiée de ce qu'il est devenu depuis qu'il a rejoint les rangs des morts-vivants.

PROFIL CALAMITY JANE

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 2d8 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 3d8 ; Vigueur : 3d10 ; combat : couteau : 3d8 ; esquiver : 2d8 ; équitation : 3d8 ; furtivité : 2d8 ; grimper : 2d8 ; tir : pistolet : 3d8 ; tir : fusil : 4d8 ; tir : shotgun : 3d8 ; ventiler : 3d8

MENTAL : Perception : 3d6 ; Connaissances : 2d6 ; Charisme : 3d4 ; Astuce : 3d6 ; Ame : 3d8

connaissance des territoires : les Dakotas : 5d6 ; jeux : 2d6 ; persuasion : 2d4 ; pister : 3d6 ; scruter : 3d6 ; survie : 3d6 ; tripes : 3d8

ATOUS : Amis haut placés (Hickok).

HANDICAPS : Laid comme un pou, Loyal, Pas de bol.

EQUIPEMENT : un Colt Peacemaker simple-action, une Winchester 73, et un Bowle knufe.



Goules. Les Goules sont de forme humaine et mesurent en moyenne un mètre cinquante. Elles ont l'air plus petites à cause de leur posture courbée et de leur démarche traînante. Leur peau est d'un gris cadavérique et est souvent couverte de plaies purulentes. Leurs doigts se terminent par des griffes aussi tranchantes que des lames de rasoir, et leur bouche arbore de vilains crocs.

Les Goules se nourrissent de morts. Elles peuvent dévorer n'importe quel cadavre, mais préfèrent la viande fraîche. Après que des Goules en aient terminé avec un corps, il ne reste généralement plus que des os, et encore ont-ils été soigneusement rongés. Les Goules récupèrent fréquemment des cadavres sur les champs de bataille, mais il leur arrive parfois de s'approprier aussi des blessés trop gravement atteints pour pouvoir se défendre. Certaines Goules s'habillent avec les vêtements de leur dernier repas, mais la plupart ne se soucient pas de ce genre de chose et se promènent en tenue d'Adam.

DODGE CITY

La région autour de Dodge est un rêve de Justicier devenu réalité. Tout le monde y a des comptes à régler avec quelqu'un, et les gens s'y descendent les uns les autres plus vite que les lapins ne se multiplient. Tout ça, ajouté à la menace constante d'explosion de violence dans la ville, fait que le niveau de Terreur à Dodge est de 3 (un cran de plus que dans le reste des Territoires Contestés).

LES GOULES

Les histoires de morts qui disparaissent sont vraies. Le grand nombre de cadavres éparpillés à travers le Kansas a donné naissance à une population de

Les Goules vivent sous terre, le plus souvent en groupe, ou "meute", de 6 à 10 individus. L'une d'entre elle est le plus souvent un "Roi des Goules", une Goule bouffie qui dirige les autres.

La meute creuse de nombreux tunnels, tous reliés à la tanière centrale où elles traînent leurs victimes pour les manger. Le sol de cet antre est généralement jonché des ossements et des possessions de leurs précédents repas. Le Roi quitte rarement cet abri profond.

Au-dessus du sol, les Goules font preuve de couardise et fuient si on les attaque. Mais ceux qui seraient tentés de les poursuivre sous terre ont intérêt à être prêts à se battre. Ces créatures utilisent leurs connaissances des labyrinthes de tunnels pour encercler et piéger les intrus. Elles sont parfaitement capables de faire ébouler une portion de tunnel sur les importuns, pour ensuite en faire leur dîner après qu'ils aient suffoqué.

L'une des plus grosses tanières de Goules de la région se trouve sous Boot Hill, le cimetière de Dodge City. Une vingtaine de Goules y résident. Certaines de ces créatures s'enhardissent et rôdent dans les rues de la ville pendant la nuit, à la recherche des restes de ceux qui n'ont pas eu le dernier mot dans une altercation.

PROFIL ROI DES GOULES

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 3d10 ; Force : 3d10 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 2d10 combat : bagarre : 4d10

MENTAL : Perception : 2d8 ; Connaissances : 2d6 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 2d6

TAILLE : 7 (les Rois des Goules mangent mieux que leurs sujets !)

TERREUR : 9

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Capacités de Goule : comme indiqué ci-contre.
Meute de Goules : les Rois des Goules ont un entourage permanent de 2 à 20 Goules. Ces créatures, qui leur sont entièrement dévouées, sont très loyales tant qu'elles ne succombent pas à leur propre couardise.

PROFIL GOULES

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 3d10 ; Force : 3d8 ; Rapidité : 3d8 ; Vigueur : 2d10 combat : bagarre : 4d10

MENTAL : Perception : 2d8 ; Connaissances : 1d4 ; Charisme : 2d4 ; Astuce : 3d6 ; Ame : 2d4

TAILLE : 6

TERREUR : 9

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Vision nocturne : les Goules peuvent voir dans le noir le plus absolu. Leurs yeux luisent toujours d'un faible éclat rouge.

Sensibilité à la lumière : les Goules ne peuvent pas supporter les lumières fortes. Toutes les actions entreprises par une Goule exposée à une lumière plus forte que celle d'une torche ou d'une lanterne se font avec une pénalité de -4.

Puanteur : les Goules puent atrocement, ce qui les rend très faciles à pister. Toute personne se trouvant à moins de 5 mètres d'une de ces créatures doit faire un test Faisable (5) de Vigueur pour éviter de perdre son déjeuner. Ce test doit être fait à chaque nouvelle rencontre.

Morsure empoisonnée : quiconque est mordu par une Goule et subit au moins 1 point de Souffle de dommages doit faire un test Difficile (9) de Vigueur. Si ce test échoue, la victime est étourdie comme si elle avait reçu une blessure sérieuse (SD 7). Cet étourdissement s'ajoute à ceux éventuellement causés par de vraies blessures.

Griffes : FOR-1d8

Morsure : FOR-1d6

DEVENIR UNE GOULE

De la même façon que sont créés les Wendigos dans le Nord-Ouest, les gens qui mangent de la chair humaine au Kansas ont une chance de devenir des Goules. Les Goules ne sont pas des morts-vivants, mais ce sont bel et bien des créatures surnaturelles.

Si un personnage en est réduit à manger de la chair humaine au Kansas ou à proximité, fais un tirage secret d'un d20. Ajoute 1 à ton résultat chaque fois que le personnage se nourrit sur une nouvelle victime.

Sur un résultat de 20 ou plus, le cannibale se transforme en Goule. Quoi qu'il arrive ensuite, il n'y a aucun moyen de récupérer le personnage, alors le joueur ferait mieux de créer un nouveau héros.

Si la victime du cannibale était un parent ou un ami proche, le personnage devient un "Roi des Goules" et conserve ses propres caractéristiques. Les autres Goules s'inclinent d'instinct devant un tel individu, mais les autres Rois des Goules ont plutôt le réflexe d'envoyer leurs guerriers éliminer le nouvel importun.

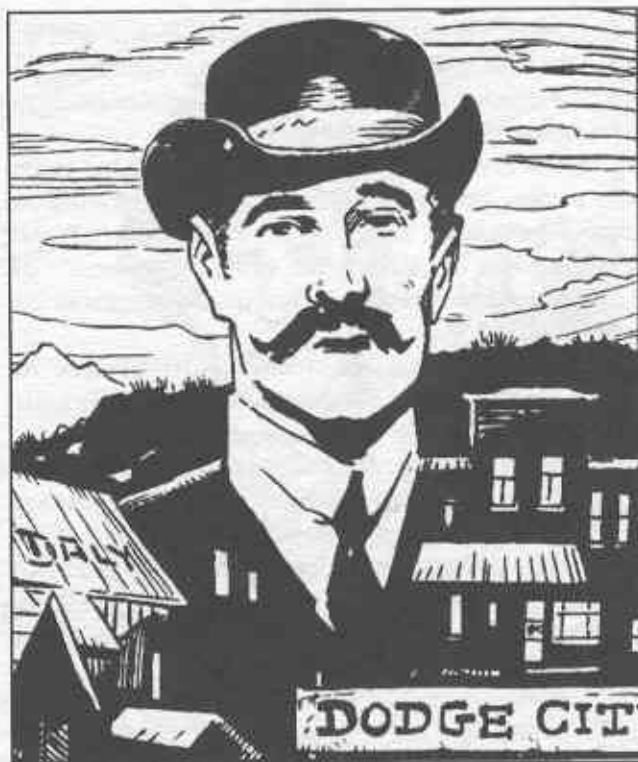
LA LOI

Les hommes de loi de Dodge City sont deux des personnages les plus légendaires du Far West. Bat Masterson et son excellent ami Wyatt Earp parviennent à maintenir dans cette ville un calme étonnant, si l'on considère les tensions qui existent entre les différentes factions.

BAT MASTERSON

Bat Masterson n'est pas un tireur particulièrement rapide ou efficace, du moins en comparaison avec la vivacité de John Wesley Hardin ou avec la précision légendaire de Hickok. Bat excelle par contre pour garder la tête sur les épaules et neutraliser les ennuis avant qu'ils ne se déclenchent, ce qui en fait un partenaire idéal pour Wyatt Earp.

Masterson est plutôt apprécié et respecté, à Dodge comme ailleurs. Ce qui veut dire qu'il peut facilement rassembler un gang pour l'appuyer quand un problème présente des difficultés qu'il ne peut pas surmonter seul.



PROFIL BAT MASTERSON

PHYSIQUE : Dextérité : 2d10 ; Agilité : 3d8 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 3d6
 combat : bagarre : 4d8 ; combat : bâton : 4d8 ; esquiver : 2d8 ; équitation : 3d8 ; furtivité : 2d8 ; grimper : 1d8 ; tir : pistolet : 5d10 ; tir : fusil : 2d10 ; tir : shotgun : 3d10
MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 2d8 ; Charisme : 3d8 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 2d8

autorité : 4d8 ; bluff : 2d8 ; carrière : droit : 3d8 ; connaissance de la rue : 3d8 ; connaissance des territoires : Kansas : 4d8 ; détecter : 3d8 ; intimider : 4d8 ; jeux : 2d8 ; persuasion : 5d8 ; pister : 2d8 ; scruter : 3d8 ; survie : 2d8 ; tripes : 3d8

ATOUTS : Belle gueule, "La voix" (apaisante), Tête froide.

HANDICAPS : Curieux, Héroïque, La Loi de l'Ouest, Loyal, Pied-tendre.

EQUIPEMENT : Colt Peacemaker double-action.

WYATTEARP

Comme son excellent ami Bat Masterson, Wyatt Earp n'est pas le tireur le plus rapide de l'Ouest, ni le plus précis. Ce qui le rend vraiment dangereux, c'est sa faculté à garder son sang-froid et à réfléchir vite. Les fauteurs de trouble se retrouvent généralement au tapis avant d'avoir eu le temps de penser à sortir un flingue.

PROFIL WYATT EARP

PHYSIQUE : Dextérité : 3d8 ; Agilité : 2d10 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 3d8 ; Vigueur : 3d8 ; combat : bagarre : 6d10 ; combat : bâton : 5d10 ; esquiver : 3d10 ; dégainer : 4d8 ; équitation : 3d10 ; furtivité : 3d10 ; grimper : 2d10 ; tir : pistolet : 5d8 ; tir : fusil : 4d8 ; tir : shotgun : 4d8

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 3d6 ; Charisme : 4d12 ; Astuce : 3d8 ; Ame : 2d10

autorité : 4d12 ; bluff : 3d8 ; carrière : droit : 3d6 ; connaissance de la rue : 4d8 ; connaissance des territoires : Kansas : 4d6 ; détecter : 4d8 ; intimider : 6d12 ; jeux : 4d8 ; persuasion : 2d12 ; pister : 2d8 ; scruter : 5d8 ; survie : 3d8 ; tripes : 3d10

ATOUPS : "La voix", Regard d'acier, Tête froide, Veinard.

HANDICAPS : Héroïque, Obligation (envers ses frères), Pacifiste (n'aime pas tuer), Revanchard, Têtu.

EQUIPEMENT : Buntline spécial, Winchester 73, shotgun, l'insigne de Earp (voir page 120).

TOMBSTONE

La plupart des occupants de Tombstone ne font qu'y passer, et une grande partie des autres ne sont là que pour soutirer l'argent de ces voyageurs. Ça ne laisse qu'un petit nombre qui font de cette ville leur vrai foyer. Ces gens-là sont un peu lassés du gang des Cowboys et de leurs exactions. Ils attendent qu'un chevalier blanc viennent résoudre leur problème (en fait, ils se contenteraient bien d'un pistolero crasseux).

LA MINE DE SAN PEDRO

Les trois cavaliers qui terrorisent le secteur sont des conquistadores qui sont passés dans la vallée de San Pedro en 1540 avec l'expédition de Francisco Coronado. Ils ont trouvé du minerai d'argent dans la vallée et sont revenus pour ouvrir la mine. Ils ont réduit les Indiens Pima de la région en esclavage pour leur servir de main-d'œuvre, et en ont tués un grand nombre au travail dans la mine. A la fin de chaque journée, ils fouillaient les ouvriers pour s'assurer qu'aucun d'eux n'avait volé de minerai. Si un Indien avait sur lui la moindre paillette d'argent, il était aussitôt mis à mort.

Un jour, des Indiens des environs ont libéré les esclaves et pris l'argent. Les conquistadores ont été enterrés vivants au fond de leur mine. Un chaman a maudit leurs âmes pour qu'elles restent sur terre tant qu'elles n'auraient pas rassemblé autant d'argent que ce que leurs esclaves avaient extrait pour eux.

Le chaman voulait que ce soit un châtiment éternel. Les esprits n'avaient aucun moyen de prendre l'argent, et aussi longtemps que les Indiens se rappelleraient leurs atrocités, personne ne leur en fournirait volontairement. Malheureusement, le Jugement a changé tout cela.

Les conquistadores errent maintenant aux environs de leur mine, à la recherche des "voleurs" qui ont pris leur argent. Chaque fois qu'il rencontrent quelqu'un, ils exigent qu'on leur rende leurs richesses mal acquises, bien qu'ils soient impuissants contre ceux qui ne portent pas d'argent.

PROFIL CONQUISTADORES

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 3d8 ; Force : 3d8 ; Rapidité : 3d6 ; Vigueur : 3d8 ; combat : épée : 4d8 ; combat : lance : 4d8

MENTAL : Perception : 2d8 ; Connaissances : 3d6 ; Charisme : 3d8 ; Astuce : 3d6 ; Ame : 2d8 ; intimider : 4d8

TERREUR : 9

EQUIPEMENT : plastron de cuirasse (protection : 2), épée, lance.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Épée : FOR+2d8

Lance : FOR+2d10

Les conquistadores ne peuvent faire de mal à ceux qui n'ont pas d'argent (le métal, évidemment) sur eux. Ils peuvent attaquer les autres normalement. Il est possible de les blesser par tous les moyens classiques, mais pas de les tuer. Une blessure mortelle infligée à l'un d'entre eux ne fait que disperser son âme, ce qui le fait disparaître et l'empêche de revenir pendant 24 heures. Le seul moyen de les détruire de façon permanente serait de déterrer leurs restes du fond de la mine, et de les réduire en cendres.

DOC HOLLIDAY

Doc est mourant, et il le sait. Il cherche une occasion de mourir en héros. Donne-lui une chance.

CURLY BILL BROCIUS

Curly Bill est le numéro deux du gang des Cow-boys, et il a des plans pour devenir numéro un. Il

en a assez de pousser du bétail et s'imagine un avenir plus grand et plus beau, avec des banques et des diligences.

Il sait que s'il se contente de sortir un flingue et de buter le vieux Clanton, le gang se décomposera. C'est pour ça qu'il a rongé son frein jusqu'à présent, il attend le moment propice pour arranger un "accident" au vieux débris.

JOHNNY RINGO (ALIAS JOHN RINGOLD)

Johnny est le plus redouté du gang des Cow-boys. Il est plus vif qu'un serpent, et aussi plus teigneux quand il a tâté de la bouteille. Les rues de Tombstone se vident en vitesse quand on l'aperçoit qui sort d'un saloon en titubant.

Johnny méprise Holliday, et le sentiment est réciproque. Ce n'est qu'une question de temps avant que ces deux-là n'échangent du plomb.



PROFIL DOC HOLLIDAY

PHYSIQUE : Dextérité : 2d10 ; Agilité : 2d8 ; Force : 2d6 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 1d6 combat : bagarre : 2d8 ; esquiver : 4d8 ; dégainer : 6d10 ; équitation : 4d8 ; furtivité : 4d8 ; grimper : 1d8 ; tir : pistolet : 6d10 ; tir : shotgun : 3d10 ; ventiler : 3d10

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 2d10 ; Charisme : 2d6 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 2d6 bluff : 4d8 ; carrière : dentiste : 4d10 ; détecter : 2d8 ; intimider : 5d6 ; jeux : 6d8 ; langue (Latin) : 2d10 ; médecine : générale : 2d10 ; persuasion : 2d6 ; scruter : 3d8 ; tripes : 5d6

ATOUTS : Ambidextre, Arcane : Huckster, "La voix" (moqueuse)

HANDICAPS : Accoutumance (légère : alcool), Désir de mort, Loyal (Wyatt Earp, Big Nose Kate), Malade (mortelle : tuberculose)

SORTS : Le geste qui sauve 4d8, Intuition 5d8, Loupé ! 5d6, Doigts spectraux 3d6, Œil indiscret 4d8, L'âme foudroyée 4d6, Babioles 5d10

EQUIPEMENT : deux Colts Peacemaker simple-action.

PROFIL JOHNNY RINGO

PHYSIQUE : Dextérité : 2d10 ; Agilité : 2d8 ; Force : 3d6 ; Rapidité : 4d10 ; Vigueur : 3d6 combat : bagarre : 3d8 ; esquiver : 3d8 ; dégainer : 5d10 ; équitation : 3d8 ; furtivité : 2d8 ; grimper : 1d8 ; tir : pistolet : 5d10 ; tir : fusil : 3d10 ; ventiler : 3d10

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 2d8 ; Charisme : 2d6 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 3d8

bluff : 3d8 ; détecter : 2d8 ; intimider : 4d6 ; jeux : 3d8 ; persuasion : 2d6 ; pister : 2d8 ; scruter : 3d8 ; tripes : 4d8

ATOUTS : Ambidextre.

HANDICAPS : Accoutumance (légère : opium), Méchant comme une teigne, Revanchard, Sanguinaire

EQUIPEMENT : deux Colt Peacemaker simple-action.

PROFIL CURLY BILL BROCIUS

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 2d8 ; Force : 3d10 ; Rapidité : 4d6 ; Vigueur : 2d8 combat : bagarre : 4d8 ; esquiver : 3d8 ; dégainer : 5d6 ; équitation : 3d8 ; furtivité : 2d8 ; grimper : 1d8 ; tir : pistolet : 4d8 ; tir : shotgun : 3d8 ; ventiler : 3d8

MENTAL : Perception : 3d8 ; Connaissances : 3d6 ; Charisme : 2d8 ; Astuce : 2d8 ; Ame : 3d6

autorité : 3d8 ; bluff : 3d8 ; détecter : 2d8 ; dressage : 4d8 ; intimider : 4d8 ; jeux : 3d8 ; persuasion : 2d8 ; pister : 4d8 ; scruter : 3d8 ; tripes : 4d6

ATOUTS : Baraqué.

HANDICAPS : Accoutumance (légère : opium), Revanchard.

EQUIPEMENT : Colt Peacemaker simple-action.





CHAPITRE 6

MAGIE NOIRE



LA MAGIE NOIRE

Quand ça arrange leurs affaires, les Cavaliers du Jugement récompensent leurs instruments mortels en leur confiant de sinistres maléfices. Les capacités confiées aux vrates abominations sont des pouvoirs : chaque capacité est unique et accordée individuellement. Les maléfices, ou sortilèges de magie noire, sont les outils des sorcières, des magiciens noirs, et des prêtres maudits ayant appris des incantations païennes et des rituels ignobles. Ces maléfices viennent des Justiciers, même si ceux qui se mêlent de magie noire en sont rarement conscients.

Les mortels (ou du moins les sorciers ayant commencé leur carrière comme tel) qui reçoivent la faculté d'utiliser la magie noire croient souvent dur comme fer en des divinités maléfiques qui ne sont en fait que des manifestations de l'incroyable puissance des Justiciers. Si ces seigneurs des ténèbres existent bel et bien, ils se sont ralliés à la bannière des Cavaliers du Jugement. Si par exemple il y a vraiment un Lucifer, alors il laisse les Justiciers

récompenser ceux qui sont assez tordus pour le vénérer. Ou peut-être Lucifer fait-il d'une certaine manière partie des Justiciers. Au point où nous en sommes, même les rares personnes qui comprennent la nature du Jugement évitent de se prononcer. Et tu devras attendre encore un peu pour qu'on te donne ce genre de détails.

En tout cas, la magie noire est basée sur la foi qu'une âme perdue peut avoir en une divinité, des esprits, ou toute autre forme de croyance, fondamentalement impie. Les pouvoirs que possèdent ses praticiens se manifestent sous des formes très différentes, mais il s'agit toujours de "maléfices", qui tirent leur puissance de la foi de leur utilisateur et des Justiciers eux-mêmes.

UTILISER LA MAGIE NOIRE

Ce système a été conçu dans l'optique du Marshal. Tu ne voudrais pas de règles trop compliquées quand il te faut mener une histoire d'horreur palpitante dans le Weird West, alors on a fait en sorte que les choses soient aussi simples que possible.



MAGIE NOIRE

C'est aussi suffisamment flexible pour que tu puisses interpréter toutes sortes de sorciers, de sorte que tu n'aies pas à inventer de nouveaux maléfices chaque fois que tes héros croisent un nouveau type de culte du mal. Après tout, un Eclair du destin sera toujours à peu près identique, qu'il prenne la forme d'un rai de lumière, de glace, de feu, ou d'une colonne d'abeilles tueuses en furie.

La plupart du temps, un disciple de la magie noire peut utiliser ses maléfices sans anicroche. Il n'a qu'à pointer du doigt un pauvre imbécile et contempler la façon dont sa tête explose. Rien de plus facile.

Les maléfices n'échouent que rarement. Pour refléter cet état de fait, un méchant employant la magie noire n'a besoin que de faire un test Fastoche (3) de foi pour chaque utilisation d'un maléfice. S'il le réussit, le sortilège prend effet normalement. S'il rate un test aussi simple, cela signifie que les Justiciers ont décidé de rappeler à leur instrument la nature capricieuse de leurs offrandes. C'est rare mais douloureux, et ça peut s'avérer plutôt embarrassant.

Les Cavaliers du Jugement montrent leur mécontentement en donnant un revers au maléfice. Fais un tirage sur le tableau ci-contre chaque fois que ça se produit.

LES CROYANTS ET LA MAGIE NOIRE

Les Dieux protègent leurs serviteurs. Tous les croyants peuvent résister à la magie noire employée contre eux au moyen de leur foi. Ils font un jet opposé contre la foi du jeteur de sort. Si le croyant obtient un résultat supérieur ou égal à celui du sorcier, le maléfice ne fonctionne pas. Il s'agit d'un jet de résistance contre le test de magie noire, et donc ce n'est pas une action.

Si un sorcier vise une victime autre que le héros croyant avec un maléfice, ce dernier peut tenter d'intervenir. Il faut pour cela que le croyant sache qu'il y a un maléfice en préparation et qu'il ait une action à y consacrer. Il doit aussi être en mesure de s'interposer physiquement entre le sorcier et sa cible. Le cas échéant, le croyant doit faire un test de foi comme décrit ci-dessus. S'il égalise ou dé-

REVERS DE MAGIE NOIRE

d20	EFFET
1-4	Le maléfice échoue et le sorcier ne peut plus s'en servir pendant 1d6 rounds.
5-8	Le maléfice échoue et le sorcier ne peut plus s'en servir pendant 24 heures.
9-12	Le maléfice échoue et le sorcier ne peut plus s'en servir avant d'avoir fait acte de contrition en faisant quelque chose d'horrible incluant un sacrifice personnel.
13-14	Le revers étourdit le sorcier qui doit faire un test d'encaissement Incroyable (11) pour reprendre ses esprits.
15-16	Le corps du sorcier est parcouru par l'énergie du maléfice. Il encaisse 5d10 de dommages, sans tenir compte de ses éventuelles immunités.
17-18	Le maléfice se retourne contre le sorcier ou l'un de ses sbires. Si ce n'est pas offensif, alors la victime bénéficie des effets du maléfice. Un maléfice de surveillance, par exemple, peut donner à la victime une vision qui la renseigne sur le sorcier.
19	Des flammes noires font bouillir les entrailles du sorcier, lui occasionnant 5d6 de dommages localisés dans les intestins, sans tenir compte d'éventuelles immunités.
20	Des flammes noires engloutissent le sorcier et le tuent instantanément.

passé le total du sorcier, le maléfice n'a pas d'effet. Sinon, c'est le personnage croyant qui subit les effets du maléfice. Un héros peut tout lâcher pour employer cette manœuvre sacrificielle dans les mêmes conditions que pour se tailler (Deadlands p83). Dans un lieu sacré, toutes les personnes possédant l'Aptitude foi peuvent résister à la magie noire. La procédure est la même que pour les croyants. De

MAGIE NOIRE

plus, les croyants eux-mêmes ajoutent 4 à leurs jets de foi pour résister à la magie noire s'ils sont sur un lieu sacré.

Le revers de la médaille, c'est que les pouvoirs des ténèbres sont tellement en hausse depuis le début du Jugement que les jets de foi des croyants sont toujours réduits du niveau de Terreur de la région pour résister à la magie noire.

NIVEAUX DE MALÉFICES

Les maléfices sont cotés de 1 à 5. Un sorcier avec un maléfice de niveau 1 n'est guère plus qu'un laquais des forces ténébreuses. Un être possédant un sort de niveau 5 est par contre probablement un artisan de la Terreur qui trouve grâce aux yeux des Justiciers.

MALÉFICES

Ce sont des maléfices de base qui t'aideront à individualiser tes méchants. Tu devras inventer, ou choisir parmi ceux qu'on te propose, l'aspect et les détails des maléfices en fonction du sorcier et de la situation dans ta campagne.

Prends des notes pour le cas où tes héros seraient témoins d'un sort, ou s'ils ont l'occasion d'en trouver des traces ultérieurement. Si le gang tombe sur les entrailles d'un pauvre type qui a servi à un maléfice de prémonition, c'est un bon indice pour eux que quelqu'un est probablement prévenu de leur arrivée, et c'est aussi une excellente façon de mettre de l'ambiance dans ton histoire.

VITESSE : le temps ou le nombre d'actions nécessaires pour déclencher la malédiction.

DURÉE : combien de temps le maléfice garde ses effets. Ça fonctionne exactement comme un sort de Huckster.

ATOURS : les "atours" d'un maléfice sont les méthodes employées pour le mettre en œuvre, ou l'apparence du maléfice lui-même. Des Éclairs du destin lancés par un adepte d'une secte adorant les vers géants auront sans doute l'aspect d'une pluie d'asticots. Le même maléfice entre les mains du baron LaCroix ressemblera à des faisceaux d'ombre glacée.

ARMURE D'OMBRE

VITESSE : 1

DURÉE : concentration ou 1 Souffle/round

ATOURS : Une peau écailleuse, une armure d'ossements, une aura d'énergie ou de lumière.

Les sorciers détestent que leurs machinations diaboliques soient anéanties par une bastos à 6 cents. Une protection maléfique (voir plus loin) fait généralement l'affaire, mais laisse aux pistoleros les plus habiles une chance de parvenir à lui brûler la cervelle. Un maléfice d'Armure d'ombre reste l'idéal pour éviter ce destin sans gloire.

L'Armure d'ombre se comporte comme une barrière physique (Deadlands p.86). Tous les dégâts physiques sont réduits normalement par l'indice de protection. Les attaques magiques ou les capacités spéciales, comme le feu, le froid, et l'électricité, ne sont pas bloquées par une armure d'ombre.

ARMURE D'OMBRE

NIVEAU	PROTECTION
1	1 niveau
2	2 niveaux
3	3 niveaux
4	4 niveaux
5	5 niveaux

ÉCLAIRS DU DESTIN

VITESSE : 1

DURÉE : instantanée

ATOURS : feu, glace, ténèbres, lumière colorée, ou des objets ou bestioles associés au sorcier.

Ce maléfice brut se manifeste sous des formes très différentes en fonction de son utilisateur. Des Éclairs du destin de flammes peuvent faire prendre feu aux vêtements de la victime, une pluie de rats peut continuer à mordre, et ainsi de suite. On te laisse déterminer les effets secondaires comme ça te chante. Le jet d'attaque pour les Éclairs du destin est un test sur l'Aptitude lancer. Tu peux considérer que la plupart des sorciers possédant le maléfice ont cette Aptitude. Sinon, ils font un test de Dextérité avec les malus qui s'imposent.

MAGIE NOIRE

ECLAIRS DU DESTIN

NIVEAU	DÉGÂTS	PORTÉE
1	3d6	3
2	4d8	5
3	4d10	10
4	5d12	20
5	5d20	50

EFFROI

VITESSE : 1

DURÉE : spéciale

ATOURS : la laideur extrême du sorcier, une main glacée, un regard inquiétant.

Les serviteurs du mal sont des gens inquiétants. Ce maléfice les rend encore plus effrayants. Certains d'entre eux trouvent plus facile de faire fuir les curieux plutôt que d'avoir à les affronter.

Il y a deux façons d'utiliser ce maléfice. La première est "passive" et n'a aucune chance d'essuyer un revers. Quand un héros repère le sorcier et fait son test de tripes, le modificateur d'Effroi affecte le jet de tripes.

La seconde utilisation est "active". Le sorcier oblige sa victime à faire immédiatement un test de tripes. Tous ceux qui voient le sorcier, le regardent dans les yeux, ou autre chose d'approprié que tu auras déterminé en fonction de ton sorcier, doivent faire ce test. Cet emploi coûte 1 point de Souffle au sorcier.

Le niveau du maléfice détermine le modificateur à tous les tests de tripes que font les victimes tant qu'elles restent à proximité.

EFFROI

NIVEAU	MODIFICATEUR
1	-2
2	-4
3	-6
4	-8
5	-10

ÉTOURDIR

VITESSE : 1

DURÉE : variable

ATOURS : des liens, une aura brillante sur la victime, des poisons.

Les cultes des horreurs ont parfois besoin de victimes vivantes pour leurs sacrifices impies. Comme la plupart des gens refusent de se laisser tranquillement attacher sur un autel, les disciples des Justiciers ont besoin d'un moyen pour étourdir leurs proies. C'est ce maléfice qu'ils utilisent.

Pour ce faire, le sorcier doit toucher ou atteindre sa victime avec un projectile. S'il y arrive, la victime doit faire un test de Vigueur contre le SD approprié (voir table ci-dessous). La durée de la paralysie ou de l'inconscience dépend aussi du niveau du maléfice. Le sorcier peut également interrompre les effets du maléfice quand il le souhaite, que ce soit par le simple effet de sa volonté, ou en administrant un antidote.

ÉTOURDIR

NIVEAU	SD	DURÉE
1	3	1d4 rounds
2	5	1 minute
3	7	1 heure
4	9	1 journée
5	11	Permanent

MAÎTRISER LES ANIMAUX

VITESSE : 1

DURÉE : concentration ou 1 Souffle/round

ATOURS : Yeux lumineux (ceux de l'animal et ceux du sorcier), ou un nuage de poussière noirâtre autour des bestioles.

Le sorcier peut appeler 1d6 bestioles sauvages à son service. La distance maximum à laquelle les animaux doivent se trouver quand ils sont appelés (et la distance à laquelle ils peuvent se rendre en étant contrôlés) varie avec le niveau du maléfice, tout comme le type de créature qu'il est possible d'invoquer. Le sorcier peut faire appel à 1d6 créatures supplémentaires pour chaque niveau de sort qu'il possède au-dessus du niveau requis pour invoquer les créatures.

Les membres des cultes du mal tentent généralement de contrôler les bestioles "malsaines" (qui ne sont pas des abominations). Si le sorcier veut prendre le contrôle d'un animal en particulier, l'animal peut résister. Si le propriétaire de l'animal est présent, le jet de résistance peut se faire avec son Aptitude de dressage.

MAITRISER LES ANIMAUX

NIVEAU	DISTANCE	TYPE DE CRÉATURE
1	10 mètres	Chauve-souris ou corbeau
2	100 mètres	Chats noirs
3	1 mile	Loups affamés
4	5 miles	Chevaux sauvages
5	50 miles	Ours enragés

PACTE

VITESSE : 1

DURÉE : variable

ATOURS : une amulette, un sacrifice, des symboles occultes.

Les abominations sont des horreurs indépendantes. Si deux de Ceux qui hantent la nuit opèrent dans la même ville, ils peuvent être ou ne pas être des alliés dans la terreur. Le Pacte permet au sorcier de former un lien ténu avec une abomination à l'intelligence animale ou n'importe quelle horreur sans cervelle. Les monstres vraiment intelligents ne sont pas affectés par ce maléfice mais peuvent par contre marchander leurs services en fonction du contexte et de l'offre qui leur est faite.

Pour forcer une créature à subir un Pacte, le sorcier doit la vaincre dans un jet opposé d'Ame. S'il réussit, la créature lui est liée pour la durée ci-dessous.

PACTE

NIVEAU	DURÉE
1	1 round
2	1 minute
3	1 heure
4	1 journée
5	1 semaine

PANTIN

VITESSE : variable

DURÉE : variable

ATOURS : le "mauvais œil", un baiser, un contact physique, une potion.

Le maléfice de Pantin permet aux serviteurs des Justiciers de contrôler l'esprit d'une victime et de lui faire effectuer les pires actes imaginables.

La première fois que le maléfice est utilisé, la cible doit faire un test d'Ame contre le SD indiqué dans le tableau du sort. Si le test rate, la cible devient une marionnette asservie à la volonté du sorcier. A toi de décider s'il y a un lien télépathique entre les deux. Il arrive qu'un individu sous le coup d'un maléfice de Pantin réussisse à sortir de sa torpeur avant la fin de l'enchantement. Chaque fois que le pantin est contraint d'agir complètement à l'encontre de sa nature, il peut tenter un test d'Ame pour briser le contrôle du sorcier.

PANTIN

NIVEAU	SD	DURÉE
1	3	1 round
2	5	1 minute
3	7	1 heure
4	9	1 journée
5	11	1 semaine

PRÉMONITION

VITESSE : 5 à 30 minutes

DURÉE : spécial

ATOURS : cartes de tarot, ossements, entrailles, feuilles de thé, boule de cristal.

La connaissance du futur n'est jamais parfaite, il ne s'agit que de fragments qui permettent d'estimer les résultats les plus probables. Le sorcier ne peut pas avoir une confiance totale en sa vision, car le futur est un labyrinthe de décisions individuelles. A l'instar d'un cours d'eau, le futur s'engouffre dans le trajet qui oppose le moins de résistance. Il est cependant parfois possible d'ouvrir un canal qui change le cours de l'histoire.

MAGIE NOIRE

Tu devrais utiliser ce maléfice essentiellement comme moteur d'intrigue. Si tu veux que les méchants de ton scénario tendent une embuscade au gang, ou qu'ils évitent une surprise qui leur serait catastrophique (et qui ruinerait ton intrigue et ta scène finale), alors ce maléfice est idéal pour préserver la cohérence de ton histoire.

La vitesse de mise en œuvre du maléfice dépend du matériel utilisé. Chaque niveau permet au sorcier de voir plus loin dans le futur.

PREMONITION

NIVEAU	TEMPS
1	1 heure
2	1 journée
3	1 mois
4	1 an
5	1 décade

PROTECTION MALÉFIQUE

VITESSE : 1

DURÉE : concentration ou 1 Souffle/round

ATOURS : Une apparence confuse, un nuage d'ombre ou de brume, des éclairs d'énergie, des apparitions fantomatiques de choses associées au sorcier. A l'époque des six-coups et même du pistolet Gatling, aucun sorcier qui se respecte ne risquera de confrontation directe sans un miracle noir pour détourner les balles et les flèches des héros de ce monde.

Les modificateurs ci-après s'appliquent directement aux tests d'Aptitudes de combat de ceux qui attaquent le sorcier, que ce soit avec des armes de trait, de jet, au corps à corps, ou avec de la magie (si elle nécessite un test d'attaque).

PROTECTION MALEFIQUE

NIVEAU	MODIFICATEUR
1	-2 aux tests d'attaque
2	-4 aux tests d'attaque
3	-6 aux tests d'attaque
4	-8 aux tests d'attaque
5	-10 aux tests d'attaque

SURVEILLANCE

VITESSE : 1 minute

DURÉE : concentration

ATOURS : une boule de cristal, une transe mystique, des globes oculaires (clairvoyance), des oreilles (clairaudiance).

Les serviteurs des ténèbres ont souvent besoin de savoir ce que font leurs proies. Le maléfice de Surveillance leur fournit des visions de ces personnes. Ça ne leur indique pas forcément où se trouvent les sujets qu'ils espionnent, mais si un sorcier connaît la région, il peut faire un test de connaissance des territoires pour le déduire de ce qu'il perçoit. Le SD dépend des indices repérables dans la vision.

Le niveau du maléfice sert à déterminer la distance maximale à laquelle quelqu'un doit se trouver pour que le sorcier puisse le surveiller.

SURVEILLANCE

NIVEAU	DISTANCE MAXIMALE
1	1 mile
2	10 miles
3	50 miles
4	100 miles
5	pas de limites

ZOMBIE

VITESSE : 2d6 actions

DURÉE : variable

ATOURS : des pentacles, des potions

Comme si le monde avait besoin de davantage de morts-vivants ! Ce maléfice transforme un honnête cadavre en l'un de ces morts qui marchent.

Le maléfice ne crée pas de cadavres, il permet d'animer ceux qui existent. Les morts-vivants ainsi créés peuvent ensuite renouveler le stock de matière première, par exemple en transformant le gang en cadavres frais, si tu vois ce que je veux dire. Le nécromant doit être à moins de 100 mètres des corps pour les animer.

Les zombies fabriqués de cette manière ne durent pas longtemps, au mieux une quinzaine de jours. Tu peux décider qu'ils sont permanents, mais si tu laisses échapper des armées errantes de morts-vi-

MAGIE NOIRE

vants, tu risques de faire passer le style de ta campagne de Deadlands de western-horifique à western-fantastique.

ZOMBIE	
NIVEAU	NOMBRE DE MORTS-VIVANTS
1	1 humain
2	1 créature de n'importe quelle taille
3	1d6 humanoïdes
4	4d6 humanoïdes
5	Un cimetière (jusqu'à 50 personnes)





CHAPITRE 7

LE COMPAGNON DU MARSHAL



TÉLÉGRAMMES

Quand quelqu'un envoie un télégramme, fais une rapide estimation de la distance que le message doit parcourir. Sers t'en pour déterminer le modificateur sur la table qui suit, puis fais un tirage sur le tableau d'envoi du télégramme.

MODIFICATEUR DE DISTANCE

DISTANCE	MODIFICATEUR
Moins de 100 miles	0
100 - 200 miles	+2
201 - 500 miles	+4
501 + miles	+6

ENVOI DU TELEGRAMME

1d20	RÉSULTAT
1 - 9	Le message arrive sans problème.
10-13	La ligne est coupée. Le message n'arrivera pas avant 2d6 heures.
14 - 17	La ligne est coupée loin de la civilisation. Le message ne passera pas avant 2d6 jours.
18 +	Le message est intercepté par des gremlins. Fais un tirage sur le tableau des Gremlins.

GREMLINS

1d6	RÉSULTAT
1	Le message arrive, mais les lettres sont inversées.
2	Change l'ordre des mots du télégramme pour causer autant d'ennuis que possible.
3	Invente un message complètement différent - quelque chose qui sème la pagaille.
4	Invente un message différent, mais les gremlins renvoient une confirmation correcte.
5	Le message arrive, mais dans la mauvaise ville.
6	Les gremlins se font passer pour un opérateur cinglé à la destination. Ils bloquent le message et renvoient des obscénités sarcastiques ou des messages incompréhensibles en guise de confirmation.

AU HAGARD DES VOYAGES

Donc, ton gang est parti pour traverser une région désolée. Un long trajet à travers le Weird West ne devrait jamais être facile, c'est pourquoi il te faut une ou deux rencontres en chemin. Si le gang t'as pris au dépourvu, tu peux utiliser l'un des "incidents de parcours" dont la liste suit.



Ces tableaux sont prévus pour les longs voyages, alors ne t'en sers pas quand le gang va d'un bout à l'autre de la ville. En fait, tu peux les utiliser comme source d'inspiration chaque fois que le gang aura besoin de voyager plusieurs jours, plusieurs semaines, ou même plusieurs mois pour aller vers un lieu nouveau.

Jette un d20 et reporte-toi au tableau des incidents de parcours une fois par journée de voyage. Si ton gang voyage en train, tu peux considérer que les événements indiqués se produisent pendant un arrêt, ou lors d'un changement de ligne.

Une fois que tu as déterminé qu'un incident survient, tu peux utiliser les idées de rencontres pour mettre en place ce que tu veux. Si tu décides de t'en remettre au hasard, fais attention au cas où tu obtiendrais la même rencontre une seconde fois. Si ça arrive, ça peut vouloir dire que tes héros sont tombés sur quelqu'un ou quelque chose qu'ils avaient déjà croisé lors d'un précédent voyage.

INCIDENTS DE PARCOURS

1d20	RÉSULTAT
1 - 14	Pas de rencontre.
15-17	Rencontre sur la piste.
18	Rencontre dans (ou à proximité de) une ville ou un village sur le trajet.
19	Rencontre pendant que le gang fait une pause pour abreuver les chevaux ou arroser la végétation.
6	Rencontre le soir, une fois que le camp est monté. Lance un d8 pour déterminer combien d'heures après l'installation du camp.

IDÉES DE RENCONTRES

Lance 1d20 :

1-4 : **BANDITS**

2d6 bandits de grand chemin assaillent les héros. Le site de leur embuscade est probablement une

passé étroite, un point d'eau, ou un autre lieu de passage. Ils sont équipés de la façon que tu jugeras appropriée.

DESPERADOS

ATTAQUE :

tir : pistolet / fusil / shotgun 4d6

DÉFENSE :

combat : bagarre 3d6

combat : couteau 2d6

POINTS DE COUP : 30

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Leur chef a une Rapidité de 3d6

5-10 : VERMINE

Une ou plusieurs bestioles dangereuses mais naturelles (ours, loups, serpents, pumas, scorpions, etc.) correspondant à la région, font leur apparition. La rencontre dépend du type de vermine. Un cow-boy peut tomber sur un nid de crotales en allant se soulager, ou un scorpion peut l'attendre dans une de ses bottes au réveil.

11-13 : CRÉATURE

Le chemin du gang croise celui d'une vraie abomination. A moins que tu n'y sois préparé, choisis une créature pour laquelle il n'est pas nécessaire de développer une histoire compliquée. Les Jackalopes, Diables de Poussières, ou Crotales Mojaves sont les choix les plus faciles. Les Juges de Potence font de bonnes rencontres de voyage, mais tes héros ne devraient pas avoir d'embrouilles avec eux si tu n'es pas préparé à faire un scénario complet autour de cet incident de parcours.

14-18 : ENVIRONNEMENT

Un obstacle imprévu barre la route. Ça peut être un pont qui s'est écroulé, une grosse pluie qui fait disparaître la piste, ou un glissement de terrain qui bloque le passage. Dans le désert, les tempêtes de sable et les tourbillons de poussière (qu'ils cachent ou non des Diables du même type) peuvent faire tourner bride en vitesse aux plus braves des voyageurs. Ça peut aussi être un village frappé par la maladie. Peut-être que le point d'eau favori du gang a été pollué par des Tord-Boyaux.

19-20 : SPÉCIAL

Le gang tombe sur quelque chose ou quelqu'un de spé-

cial. L'idéal serait que tu définisses tes propres incidents de parcours en fonction de ta campagne, mais la liste ci-dessous peut te fournir quelques idées.

RENCONTRES SPÉCIALES

Lance 1d10 :

1 : CHARLATAN

Les héros rencontrent un camelot qui vend des fioles d'élixir à la criée depuis un chariot jaune vif. Les élixirs peuvent avoir ou pas des propriétés magiques. Si tu veux qu'ils en aient et que tu as l'extension Smith & Robards, réfère-toi à la liste d'élixirs qui s'y trouve. Sinon invente une sorte d'élixir qui confère les pouvoirs qui t'arrangent. Le reste de la marchandise est composée d'huile de castor, d'essence de térébenthine, etc. Peut-être que ce bonimenteur n'est pas là uniquement pour se faire quelques dollars. Possible que ce soit une âme dérangée ou une abomination qui vend des potions d'un genre beaucoup plus inquiétant.

2 : DISEUSE DE BONNE AVENTURE

La voyante ou le voyant peut être un bohémien, un Huckster qui tire les cartes, ou un chaman qui observe étrangement le gang depuis un gros rocher. Le devin demandera une faveur au groupe en échange de sa prédiction. Peu importe qu'elle soit juste ou complètement fausse, la prédiction les mènera vers une aventure.

3 : CARTE AU TRÉSOR

Le gang trouve sur sa route un squelette qui blanchit. S'ils le fouillent, ils récupèrent une vieille carte abîmée, une lettre, ou un télégramme qui les met sur la piste d'un trésor perdu, et de grands dangers. Le trésor est d'une grande valeur, comme la localisation d'une mine d'or ou de roche fantôme, ou d'une relique.

4 : UN AMI DANS LE BESOIN

Un cow-boy (ou une cow-girl) endurci mais amical chevauche à peu près dans la même direction que le gang. Si l'un de tes héros entame la conversation, il (ou elle) pourra devenir un allié loyal et compétent du gang.

5 : PARTI DE GUERRE /

PATROUILLE DE CAVALERIE

Le gang croise des Indiens sur le sentier de la guerre. Si les Indiens sont amicaux, le parti de guerre peut indiquer à tes héros un raccourci qui leur fait l'éco-

nomie d'un jour de voyage. Si, au contraire, la troupe est hostile ou que le gang viole leur territoire, les guerriers les attaquent. Alternativement, la troupe est une patrouille de cavalerie. Si tes héros sont des hors-la-loi ou des Indiens de tribus hostiles, ils ont intérêt à garder un profil bas.

6 : CÔTOYER LA GLOIRE

Le gang rencontre une célébrité de l'Ouest, comme Wyatt Earp. A toi de déterminer comment et pourquoi. La suite des événements dépend des réactions de tes héros.

7 : BONS SAMARITAINS

Une famille de colons ou un autre groupe de personnes relativement sans défense est encerclé par des Indiens hostiles, des bandits, ou des créatures surnaturelles. Les assiégés sont peut-être dans un cercle de chariots ou dans une ferme encerclée, mais il est clair qu'ils ne tiendront pas longtemps si le gang ne leur vient pas en aide.

8 : MYSTÉRIEUX NÉGOCIANT

Un brocanteur avec une charrette pleine de rebuts. Peut-être que sa camelote est masquée par une illusion qui lui donne une apparente valeur, ou peut-être qu'une relique est cachée parmi les lanternes rouillées et les cigares à moitié fumés.

9 : GANG

Un groupe d'hommes de loi et d'adjoints temporaires tombe sur tes héros, à qui ils peuvent demander de l'aide pour capturer une bande de célèbres hors-la-loi. Ou bien ils peuvent les confondre avec les desperados qu'ils pourchassent.

10 : PAS DE BOL

Le gang est coincé dans une situation vraiment importante et vraiment dangereuse. Toutes les personnes impliquées devraient jouer au poker avec le destin au moins une fois avant la fin de la rencontre. Possible que tes héros aient déboulé au beau milieu d'une bataille entre l'armée confédérée et les Indiens. Ou qu'ils se retrouvent dans une ferme assiégée par une horde de zombies, une ville ravagée par des Crotales Mojaves, ou autre chose d'aussi craignos. Si ton gang voyage en train, ils subissent les effets de la grande guerre du rail : les employés d'une compagnie rivale ont saboté la ligne ; ou pire, ils voient exploser un pont devant leur train lancé à pleine vitesse. Quoi que tu décides, fais-en un

COMPAGNON

épisode vraiment pénible. Mais n'oublie pas de récompenser généreusement les héros qui se seront acharnés face à l'adversité.

BESTIOLES & ABOMINATIONS

Voilà des règles optionnelles et quelques précisions sur l'utilisation des nombreuses créatures de Deadlands.

SURPRISE & TEST DE TRIPES

La plupart du temps, les abominations et autres bestioles n'ont pas d'Aptitude de tripes. Comment font-elles quand ce sont les héros (ou d'autres créatures) qui les surprennent ?

Facile. Quand des morts-vivants ou d'autres abominations sont surpris, ils ne peuvent rien faire pendant le premier round de combat (comme tout le monde). Après ça, ils recouvrent leurs "esprits" et commencent à déchirer la chair vivante. Les règles de surprise ont été écrites pour simuler l'état de choc que ressent un être humain en voyant quelque chose de vraiment immonde. Un zombie peut être pris par surprise par une fille de saloon, mais une fois qu'il a localisé son adversaire, la seule chose qui le chagrine, c'est que le cerveau de la demoiselle ne soit pas aussi impressionnant que son postérieur.

Les bestioles comme les ours ou les chats sauvages peuvent aussi être surpris, mais seulement pendant le premier round. Ensuite leurs instincts prennent le dessus et, soit ils se battent, soit ils prennent la fuite.

ZOMBIES VÉTÉRANS

Les morts-vivants dont on t'a parlé dans Deadlands sont ceux qui sortent tout juste du cimetière : le gars moyen qui sort se promener alors qu'il devrait faire un petit somme sous une bonne couche de terre. Il arrive que les morts-vivants soient créés avec une meilleure matière première. Renverse une cuve de l'élixir à zombie

du baron LaCroix près d'un cimetière militaire et tu obtiendras une variété bien plus résistante de ces horreurs putrides.

PROFIL ZOMBIES VÉTÉRANS

MENTAL : Perception : 2d10 ; Connaissance : 1d6 ; Charisme : 1d6 ; Astuce : 1d6 ; Ame : 1d4

détecter : 3d10 ; intimider : 5d6 ; ridiculiser : 1d6

PHYSIQUE : Dextérité : 2d8 ; Agilité : 2d8 ; Force : 2d10 ; Rapidité : 3d10 ; Vigueur : 2d8 ; combat : bagarre : 4d8 ; esquiver : 3d8 ; furtivité : 3d8 ; grimper : 2d8 ; nager : 2d8 ; tir : pistolet, fusil, ou shotgun : 4d8 ; ventiler : 3d8

TAILLE : 6

TERREUR : 7

CAPACITÉS SPÉCIALES

Morts-vivants : ne peuvent être blessés que comme les Déterrés.

Morsure : FOR

NOUVEAUX ÉVÉNEMENTS SURNATURELS

Si l'un des membres de ton gang prend le nouvel Atout, Vétéran du Weird West, réfère-toi à la liste ci-contre pour connaître les stigmates de son passé aventureux. Souviens-toi qu'il n'obtient pas de points pour les Handicaps ou autres pénalités obtenus en tant que Vétéran du Weird West.

VÉTÉRAN DU WEIRD WEST

A chaque carte correspond un stigmate :

DEUX : PORTE-POISSE

Tu as été maudit par quelque chose dont tu as croisé le chemin. Tu n'as pas toi-même la poisse, mais tes compagnons ont sans cesse des petits ennuis, comme s'ils avaient le Handicap Pas de bol.

TROIS : POURCHASSÉ

T'as pas fini le boulot. Un groupe de sectateurs ou une abomination est à ta recherche.

QUATRE : FICHÉ

Les Pinkertons (carte rouge) ou les Texas Rangers (carte noire) ont un dossier sur toi. La prochaine fois que tu croiseras un de leurs agents, ils essayeront de te recruter. Refuser pourrait t'attirer des ennuis.

CINQ : ACCRO

Tu aimerais pouvoir oublier les choses que tu as vues dans le Weird West. Tu as une Accoutumance Grave à l'alcool ou à une drogue.

SIX : CAUCHEMARS

Les insomniaques dorment plus et mieux que toi. Tu as des Terreurs nocturnes.

SEPT : MUTILÉ

Un de tes membres est endommagé ou manquant. Jette un dé. Sur 1-2, tu es Boiteux (Claudication), sur 3-4, tu es Boiteux (Mutilation), sur 5-6, tu as perdu ton deuxième bras et tu es Manchot.

HUIT : DÉFIGURÉ

L'une des abominations que tu as rencontrées a tenté de te refaire le portrait. Tu es Laid comme un pou.

NEUF : DÉTRAQUÉ

Ton esprit n'est plus ce qu'il était. Fais un tirage sur la liste de démente des savants fous dans Deadlands (p.172).

DIX : PARANO

Tu as vu des choses que tu étais censé ignorer. Tu as peur du noir, peur de dormir seul, peur de sortir du camp pour soulager ta vessie, etc.

VALET : INFECTÉ

La dernière créature avec laquelle tu t'es battu t'as laissé une marque indélébile. Tu as une blessure bizarre qui te donne le Handicap Malade (Chronique).

DAME : GREMLINS

Ces petites bestioles te collent aux basques et infectent toutes les machines que tu touches, y compris

les flingues. Tous les outils mécaniques que tu utilises ont une Fiabilité de 19. Les engins qui étaient déjà sujets aux pannes ont -1 à leur Fiabilité. Si tu peux éviter de toucher le moindre objet mécanique pendant un an, les gremlins désœuvrés iront voir ailleurs.

ROI : ABANDONNÉ

Il y a longtemps, tu as fait quelque chose d'atroce pour survivre à une confrontation avec le surnaturel. Depuis, le monde des esprits te refuse son aide. Tous les effets bénéfiques de la magie spirituelle, des miracles ou des faveurs ne fonctionnent plus sur ton personnage. Leurs effets néfastes, ainsi que les sorts, les machines infernales, et la magie noire conservent par contre tous leurs effets. Veinard.

AS : AURA FUNESTE

Tu t'es frotté aux forces du mal, et elles ont un peu déteint sur toi. Les lumières baissent et la température descend de quelques degrés quand tu entres dans une pièce. Les gens normaux ont tendance à t'éviter, et les animaux sont très mal à l'aise en ta présence. Tu as -2 sur tes tests d'intimider, et -4 sur ceux de persuasion, dressage, équitation et attelage.

JOKER NOIR : MAUDIT

Le fond de ton âme a été maudit par l'une des odieuses créatures que tu as laissées dans ton passé terrifiant. Tu ne pioches pas de Pépite au début de chaque partie.

JOKER ROUGE : CHAMPION ÉTERNEL

Le destin a choisi ton âme misérable pour combattre les forces du mal à travers les siècles. Tu as vécu d'autres vies et tu en as parfois des visions, qui peuvent éventuellement se révéler utiles. Chaque fois que tu es à court de Pépites et que tu vas mourir, un test d'Âme Incroyable (II) peut te permettre de survivre malgré tout. Ça ne va cependant pas sans conséquences tragiques. Ton meilleur ami ou l'amour de ta vie peut avoir pris la balle à ta place. La destinée est une maîtresse cruelle.



TO BE CONTINUED...

The Quick and the Dead

DEADLANDS

BIENVENUE DANS LE WEIRD WEST !

Content de te retrouver, mon pote !

Nous sommes en train de rassembler un Gang, un vrai, avec des types qui ont vraiment des tripes. Des types capables de traverser l'enfer... et peut-être même d'en revenir. De vrais durs, quoi, qui n'hésitent pas à se moquer de la Faucheuse, même quand ils sont les prochains sur la liste. Car eux seuls pourront entendre les légendes interdites du Weir'd West sans décamper à toutes jambes.

Joins-toi à nous si tu t'en sens capable. Mais attention, une fois ton choix fait, il sera trop tard pour revenir en arrière.

Le livre de règles de Deadlands t'a appris tout ce qu'il fallait savoir pour pouvoir jouer. Et maintenant, l'heure est venue de t'offrir le monde... ou du moins ses régions les plus obscures.

Tu trouveras dans cet inquiétant ouvrage le guide du Weir'd West édité par le Tombstone Epitaph, qui te racontera tout ce qui fait le monde de Deadlands : l'élection de 1876, la Grande Guerre du Rail et les étranges histoires que l'on chuchote au cœur des hautes plaines. Tu apprendras également tout ce qu'il faut savoir sur des villes agitées que sont Deadwood, Tombstone et Dodge City, le "cœur de l'ouest". Enfin, pour que tous les pieds-tendres puissent espérer survivre à ce périple, nous avons inclus de nouvelles règles pour le Marshal et le Gang, dont quelques petits trucs sur les dons, les reliques et les duels.

Tu trouveras tout cela (et plus encore) dans cet ouvrage que tu tiens entre les mains. Lis-le vite car il n'existe que deux sortes de héros à Deadlands : ceux qui sont vifs... et ceux qui finissent morts.

LE WESTERN SPAGHETTI AVEC SUPPLÉMENT DE TENTACULES !



DEADLANDS est une marque commerciale de Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1995 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Une publication MULTISIM sous licence PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP, Inc.

ISBN 2-909934-77-2

185 FF

