

CHRONIQUES OUBLIÉES WEST



INTRODUCTION

QU'EST-CE QUE COW ?

Chroniques Oubliées West (COW) est un supplément à *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. Un module qui va être décliné dans Casus en trois parties dans les prochains numéros de Casus, avec ses règles, son univers et un grand scénario à venir.

Il s'agit d'un univers dystopique qui se déroule dans le contexte de la guerre civile américaine. Situé en 1868, l'action mêle espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Ce cocktail particulier autorise différents tons et différents styles de jeu entre lesquels vous êtes libre de choisir.

QUEL TON DONNER À VOS PARTIES DE COW ?

Avant de commencer à jouer, demandez-vous quelle ambiance vos joueurs et vous avez envie de créer. Deux axes sont possibles :

• **Dramatique ou fantaisiste :** Dans un cas, l'univers est sombre, le ton est grave. Les personnages sont confrontés à des situations et des choix difficiles. La souffrance et la mort sont omniprésentes. Dans l'autre, les joueurs incarnent des personnages héroïques qui

s'en tirent toujours à bon compte et contrarient des plans alambiqués de leurs diaboliques adversaires. Le ton est léger et les scènes d'action culminent souvent dans un final spectaculaire.

- **Réaliste ou fantastique :** En fonction de la position de ce curseur, il y aura plus ou moins de machines extraordinaires et de phénomènes difficiles à expliquer rationnellement. Vous pouvez partir du principe que tous les phénomènes se produisant dans cet univers peuvent s'expliquer par la science, même lorsque les événements paraissent surnaturels de prime abord. Il vous reviendra alors de brider la technologie disponible lors de vos parties de façon à préserver la crédibilité de votre univers. Ou bien, vous pouvez décider d'intégrer dans vos scénarios l'interprétation qui est faite du surnaturel (machines improbables et manifestations surnaturelles) dans l'univers de COW.

Les quatre sources d'inspiration cinématographiques présentées ci-dessous vous donnent une indication des quatre tons que vous pouvez donner à vos aventures. Rien ne vous empêche d'osciller entre les différents styles tant que vous parvenez à préserver un équilibre crédible d'un scénario à l'autre. ➔

Auteur : Mehdi Sahmi
Illustrateur : Benjamin Giletti

Dramatique	Fantastique		Fantaisiste
	Penny Dreadful	Les Mystères de l'Ouest	
	Godless / Django Unchained	Shanghai Kid / Maverick	
Réaliste			

LA QUESTION DU RACISME ET DU SEXISME DANS L'OUEST SAUVAGE

La société américaine des années 1860 n'est pas égalitariste vis-à-vis des non-blancs et des femmes. Quand ils ne sont pas carrément réduits en esclavage ou abattus à vue, les droits des premiers sont limités. Quant aux secondes, leurs droits et les rôles qu'elles peuvent jouer dans la société sont restreints par une culture fondamentalement patriarcale. De ce point de vue, le monde de *COW* n'est pas différent. Refléter cette dure réalité lors de vos parties peut être l'opportunité de faire de ce délicat sujet un ressort dramatique et de renforcer la vraisemblance de vos parties. Toutefois, à aucun moment cette question ne doit gâcher le plaisir de vos joueurs ou, pire encore, heurter leur sensibilité.

Au besoin, surtout si vous avez opté pour une approche fantaisiste de *COW*, n'hésitez pas à faire preuve d'une certaine flexibilité et ignorez cette contrainte autant que possible. Par exemple, les personnages peuvent avoir la chance de tomber sur des personnages non joueurs ouverts d'esprit ou préoccupés par autre chose que des considérations sexistes ou racistes. Tout le monde ne raisonnait pas en ces termes à l'époque. De même, l'environnement dans lequel ils évoluent ou les pouvoirs dont ils sont investis neutralisent, au moins en partie, les préjugés dont ils seraient autrement victimes.

Enfin, comme c'est le plaisir de jeu à votre table qui prime, si vous souhaitez modifier totalement cette réalité historique pour jouer dans un monde « *inclusif* » où tous les individus sont traités sur un pied d'égalité et disposent des mêmes chances, ne vous privez pas. Si vous souhaitez utiliser le jeu de rôle pour vous évader vers un monde meilleur, faites-le !

QUELS TYPES DE SCENARIOS ANIMER LORS DE VOS PARTIES DE COW ?

L'univers de *COW* se prête à trois types d'histoires. Libre à vous de décider lequel vous souhaitez privilégier. Là encore, rien ne vous empêche de tous les choisir et de basculer d'un genre à l'autre au gré de vos envies.

- **War COW :** Vous avez sans doute compris en le découvrant que *COW* est avant tout destiné à être un jeu d'espionnage et de guerre dans un univers western. Que le ton soit léger ou grave, les opportunités d'y interpréter des espions ou des soldats en mission pour le compte d'une des puissances en présence sont nombreuses.
- **Wild COW :** Un second angle d'approche consiste à mettre en scène un environnement moins accès sur son contexte géopolitique pour y animer un univers

western plus classique. Loin de la politique et de ses enjeux, le Midwest est un terrain de jeu riche, entre attaques de train, prospecteurs dévorés par la fièvre de l'or, indiens menaçants ou menacés, petit bourg harcelé par des hors-la-loi... Les territoires sauvages sont un livre qui reste à écrire si vos joueurs ont envie de s'en donner la peine.

- **Weird COW :** Dans l'univers de *COW*, la notion de fantastique recouvre tout ce qui tout ce qui sort de l'ordinaire. Il vous revient de décider quelle dose de surnaturel vous souhaitez inclure dans vos histoires et quelle forme lui donner. Par exemple, vos joueurs peuvent interpréter des agents de Delta Blue qui enquêtent sur des phénomènes paranormaux dans l'Ouest sauvage. Alternativement, ils peuvent incarner des agents du renseignement nordistes ou sudistes confrontés aux plans diaboliques et aux machines infernales d'un savant aussi fou que criminel.

LE CONTEXTE : GUERRE CIVILE

Ce chapitre décrit comment l'histoire de la guerre civile a pris une direction différente dans le monde de COW et vous propose un résumé des différentes parties impliquées dans ce conflit fratricide.

LES ÉTATS DÉUNIS D'AMÉRIQUE

Il ne s'agit pas ici de reprendre en détail l'histoire de la guerre civile américaine. Vous en trouverez facilement le détail en ligne ainsi que dans de nombreux livres d'histoire. L'objet de ce chapitre est de rappeler les grandes lignes de ce conflit fratricide et de décrire comment trois événements majeurs sont à l'origine du contexte dystopique de Chroniques Oubliées West (COW).

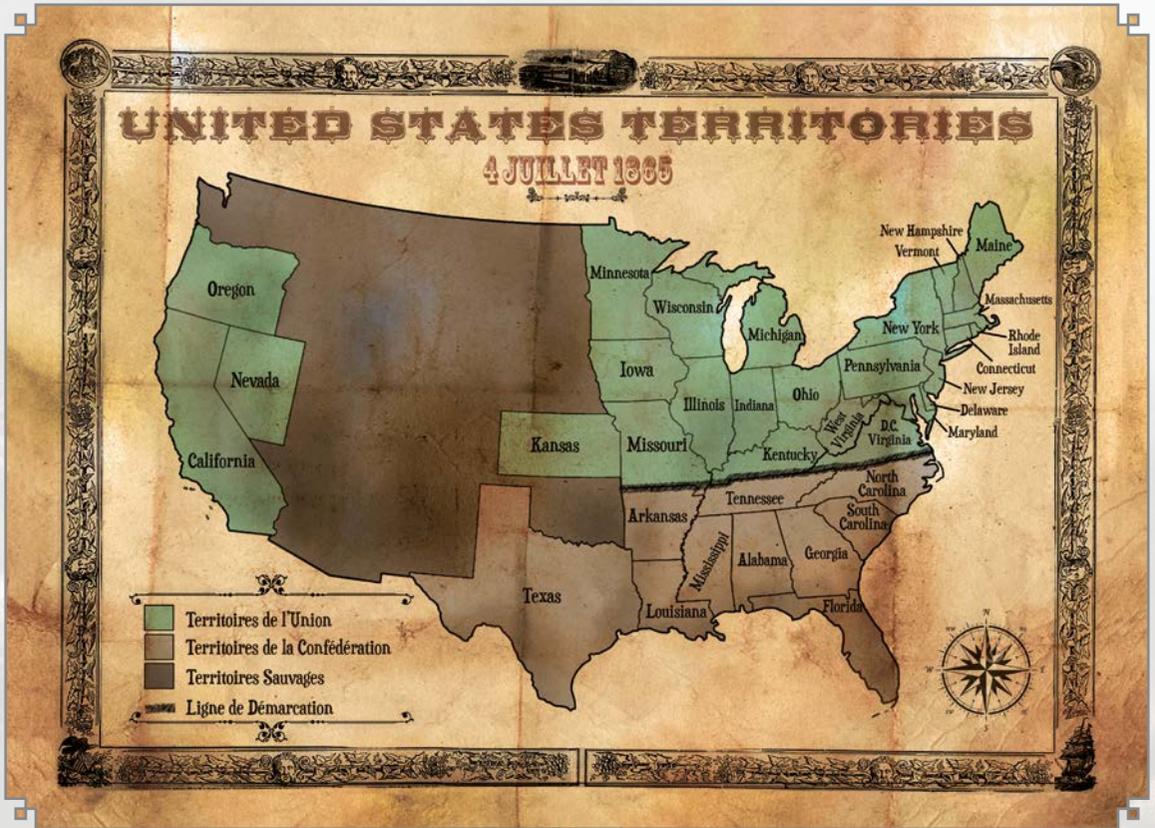
En Novembre 1860, l'élection d'Abraham Lincoln, fervent abolitionniste, provoque la sécession de la Caroline du Sud, de la Géorgie, de la Floride, de l'Alabama, du Mississippi, de la Louisiane et du Texas. Les sept États du sud, libre-échangiste et ruraux, sont farouchement opposés à la fois à l'abolition de l'esclavage et à la politique économique protectionniste du Nord industrialisé.

La guerre civile débute réellement le 12 avril 1861 lorsque les confédérées attaquent les troupes nordistes basées à Fort Sumter en Caroline du Sud, après que ces derniers aient refusé de quitter les lieux. En réponse, Lincoln mobilise une armée de volontaires dans tous les États et ordonne la mise en place d'un blocus naval des côtes confédérées. Cette escalade conduit quatre autres États, Virginie, Caroline du Nord, Tennessee et Arkansas, à faire également sécession.

Le **premier événement dystopique** est d'ordre économique. La Confédération ne commet pas l'erreur stratégique d'interrompre ses livraisons de coton au Royaume-Uni et à la France afin de contraindre les deux puissances européennes à la soutenir contre l'Union. Historiquement, cette mesure fut un échec catastrophique pour le Sud puisqu'elle le privât d'une source de revenu cruciale en temps de guerre et n'eut aucun effet sur ses nations clientes qui se fournirent auprès d'autres fournisseurs, principalement en Inde. Dans le contexte de COW, la Confédération choisit, au contraire, d'entretenir les meilleures relations commerciales possibles avec ses clients afin qu'ils l'aident à briser le blocus. Les revenus du commerce du coton permettent ainsi aux confédérés de mieux tenir tête à l'Union en dépit de leur nette infériorité démographique et économique. Par ailleurs, la Confédération procède à une levée de fonds historique à la bourse de Paris et de Londres et achète armes et équipements à crédit afin de financer son effort de guerre. Cette démarche astucieuse incite les milieux industriels et financiers des deux puissances à faire pression sur leurs gouvernements respectifs pour assurer la livraison des marchandises et la solvabilité future de leur débiteur.

Le **deuxième événement dystopique** est d'ordre climatique. Historiquement, les années 1860 se caractérisent par des hivers rudes. Il en résulte de mauvaises récoltes, en particulier pour le Royaume-Uni, qui nécessitent d'importer massivement des céréales du vaste grenier exploité par l'Union dans le →





Midwest. Cette dépendance de fait est une des raisons pour lesquelles les puissances européennes maintiennent une position de neutralité pendant la guerre civile américaine. Dans l'univers de COW, les années 1860 sont ponctuées d'hivers plus cléments qui pondèrent un peu la dépendance des anglais vis-à-vis des céréales américaines. Cette situation leur laisse donc une plus grande marge de manœuvre sur le plan politique.

Le **troisième événement dystopique** est d'ordre politique. Historiquement, en dépit de quelques incidents diplomatiques, le Sud n'est jamais parvenu à obtenir que les puissances européennes se rangent à leurs côtés. Dans l'univers de

COW, Le président Jefferson parvient à se servir de l'affaire du Trent pour amener l'Empire Britannique à prendre parti pour les Confédérés. Au début, le gouvernement confédéré obtient de la couronne britannique qu'elle lui fournisse une aide logistique en échange de coton. Cette aide prend principalement la forme de fourniture d'armes et de matériel mais elle se traduit également par l'envoi de conseillers militaires auprès de l'État-Major sudiste.

Dès 1861, le président Jefferson Davis souhaite donc persuader les britanniques de l'aider à briser le blocus maritime de l'Union. Davis cherche à pousser les nordistes à la faute afin d'entraîner la Couronne

d'Angleterre dans la guerre à ses côtés. Il n'a pas à attendre longtemps.

Le 8 novembre 1861, un commandant de frégate unioniste connu pour son inflexibilité arraisonne le paquebot anglais RMA Trent et arrête deux émissaires du gouvernement confédéré qui devaient prendre leurs postes au Royaume-Uni et en France. Cet incident, appelé affaire du Trent, est l'occasion dont rêvait Davis et les faucons de la couronne britannique pour dénoncer le British Neutrality Act signé le 13 mai 1861 par la reine Victoria. Le Royaume-Uni suspend ses relations diplomatiques avec l'Union et entame son ingérence dans la guerre civile américaine dès le printemps 1862.

Consciente du piège qui lui est tendue, l'Union évite l'affrontement direct en acceptant le déblocage des ports de Galveston au Texas et de la Nouvelle-Orléans en Louisiane. En parallèle, les nordistes mettent en place une petite flotte de corsaires chargés d'attaquer et piller les navires sudistes et britanniques qui naviguent entre ces deux ports. Désireux d'éviter le pire, le Royaume-Uni et l'Union ne se déclarent pas la guerre. Officiellement, les anglais prétendent uniquement défendre leurs intérêts commerciaux et ne reconnaissent toujours pas la Confédération. Toutefois, dans les faits, leur alliance avec les confédérés ne fait plus aucun doute.

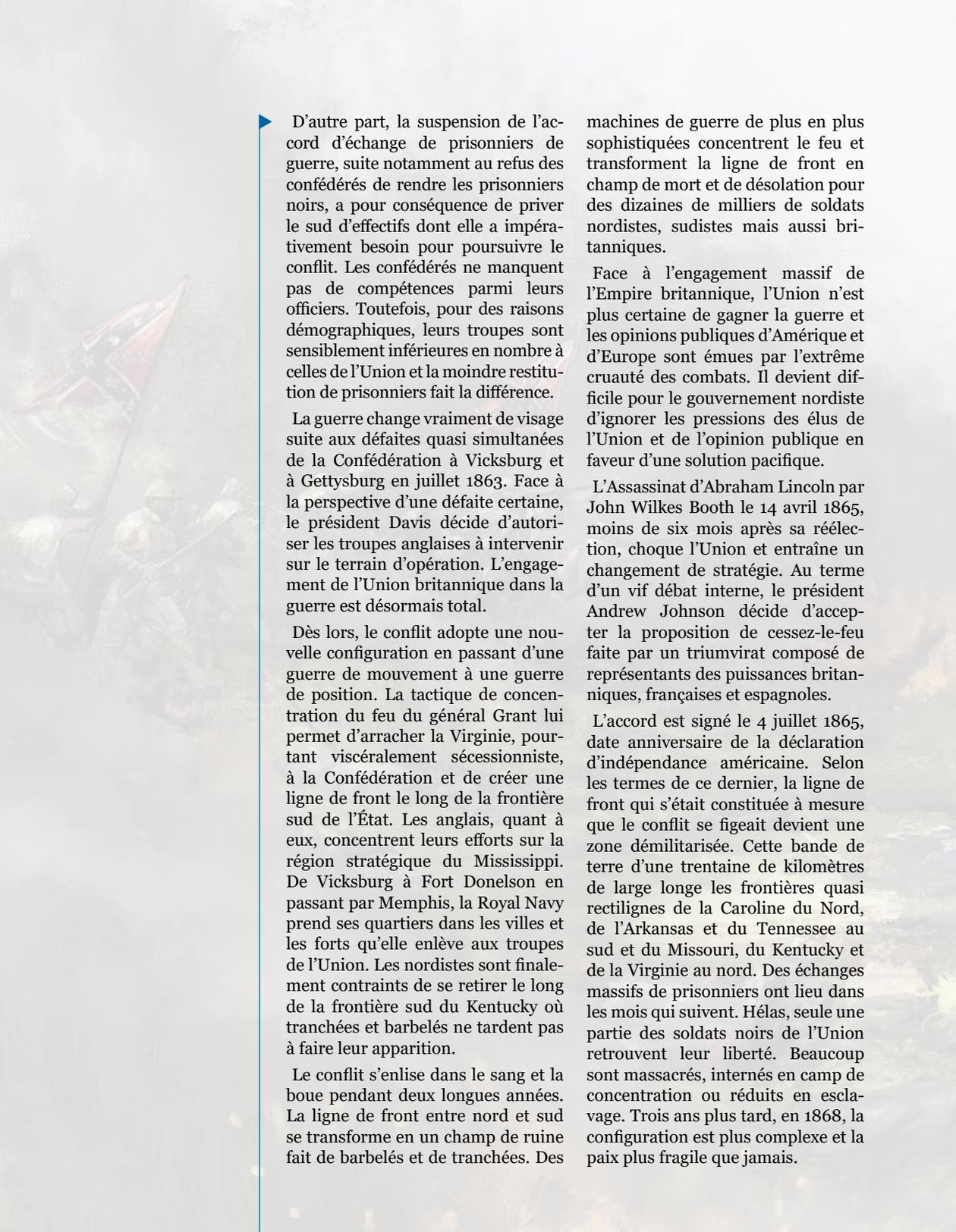
Si le conflit avait commencé par un enchaînement de victoires sudistes, la tendance s'inverse progressivement à partir de l'été 1862. Ce retournement s'explique logiquement par le fait que les troupes de l'Union disposent de moyens et d'effectifs plus importants.

D'une part, les affrontements tous plus sanglants les uns que les autres se succèdent. Le recours de plus en

plus intensif à des armements modernes décuple les pertes et choque l'opinion publique, au Nord comme au Sud. →



Patrick Murphy, agent du SSD



► D'autre part, la suspension de l'accord d'échange de prisonniers de guerre, suite notamment au refus des confédérés de rendre les prisonniers noirs, a pour conséquence de priver le sud d'effectifs dont elle a impérativement besoin pour poursuivre le conflit. Les confédérés ne manquent pas de compétences parmi leurs officiers. Toutefois, pour des raisons démographiques, leurs troupes sont sensiblement inférieures en nombre à celles de l'Union et la moindre restitution de prisonniers fait la différence.

La guerre change vraiment de visage suite aux défaites quasi simultanées de la Confédération à Vicksburg et à Gettysburg en juillet 1863. Face à la perspective d'une défaite certaine, le président Davis décide d'autoriser les troupes anglaises à intervenir sur le terrain d'opération. L'engagement de l'Union britannique dans la guerre est désormais total.

Dès lors, le conflit adopte une nouvelle configuration en passant d'une guerre de mouvement à une guerre de position. La tactique de concentration du feu du général Grant lui permet d'arracher la Virginie, pourtant viscéralement sécessionniste, à la Confédération et de créer une ligne de front le long de la frontière sud de l'État. Les anglais, quant à eux, concentrent leurs efforts sur la région stratégique du Mississippi. De Vicksburg à Fort Donelson en passant par Memphis, la Royal Navy prend ses quartiers dans les villes et les forts qu'elle enlève aux troupes de l'Union. Les nordistes sont finalement contraints de se retirer le long de la frontière sud du Kentucky où tranchées et barbelés ne tardent pas à faire leur apparition.

Le conflit s'enlise dans le sang et la boue pendant deux longues années. La ligne de front entre nord et sud se transforme en un champ de ruine fait de barbelés et de tranchées. Des

machines de guerre de plus en plus sophistiquées concentrent le feu et transforment la ligne de front en champ de mort et de désolation pour des dizaines de milliers de soldats nordistes, sudistes mais aussi britanniques.

Face à l'engagement massif de l'Empire britannique, l'Union n'est plus certaine de gagner la guerre et les opinions publiques d'Amérique et d'Europe sont émuës par l'extrême cruauté des combats. Il devient difficile pour le gouvernement nordiste d'ignorer les pressions des élus de l'Union et de l'opinion publique en faveur d'une solution pacifique.

L'Assassinat d'Abraham Lincoln par John Wilkes Booth le 14 avril 1865, moins de six mois après sa réélection, choque l'Union et entraîne un changement de stratégie. Au terme d'un vif débat interne, le président Andrew Johnson décide d'accepter la proposition de cessez-le-feu faite par un triumvirat composé de représentants des puissances britanniques, françaises et espagnoles.

L'accord est signé le 4 juillet 1865, date anniversaire de la déclaration d'indépendance américaine. Selon les termes de ce dernier, la ligne de front qui s'était constituée à mesure que le conflit se figeait devient une zone démilitarisée. Cette bande de terre d'une trentaine de kilomètres de large longe les frontières quasi rectilignes de la Caroline du Nord, de l'Arkansas et du Tennessee au sud et du Missouri, du Kentucky et de la Virginie au nord. Des échanges massifs de prisonniers ont lieu dans les mois qui suivent. Hélas, seule une partie des soldats noirs de l'Union retrouvent leur liberté. Beaucoup sont massacrés, internés en camp de concentration ou réduits en esclavage. Trois ans plus tard, en 1868, la configuration est plus complexe et la paix plus fragile que jamais.



LES ACTEURS DU CONFLIT

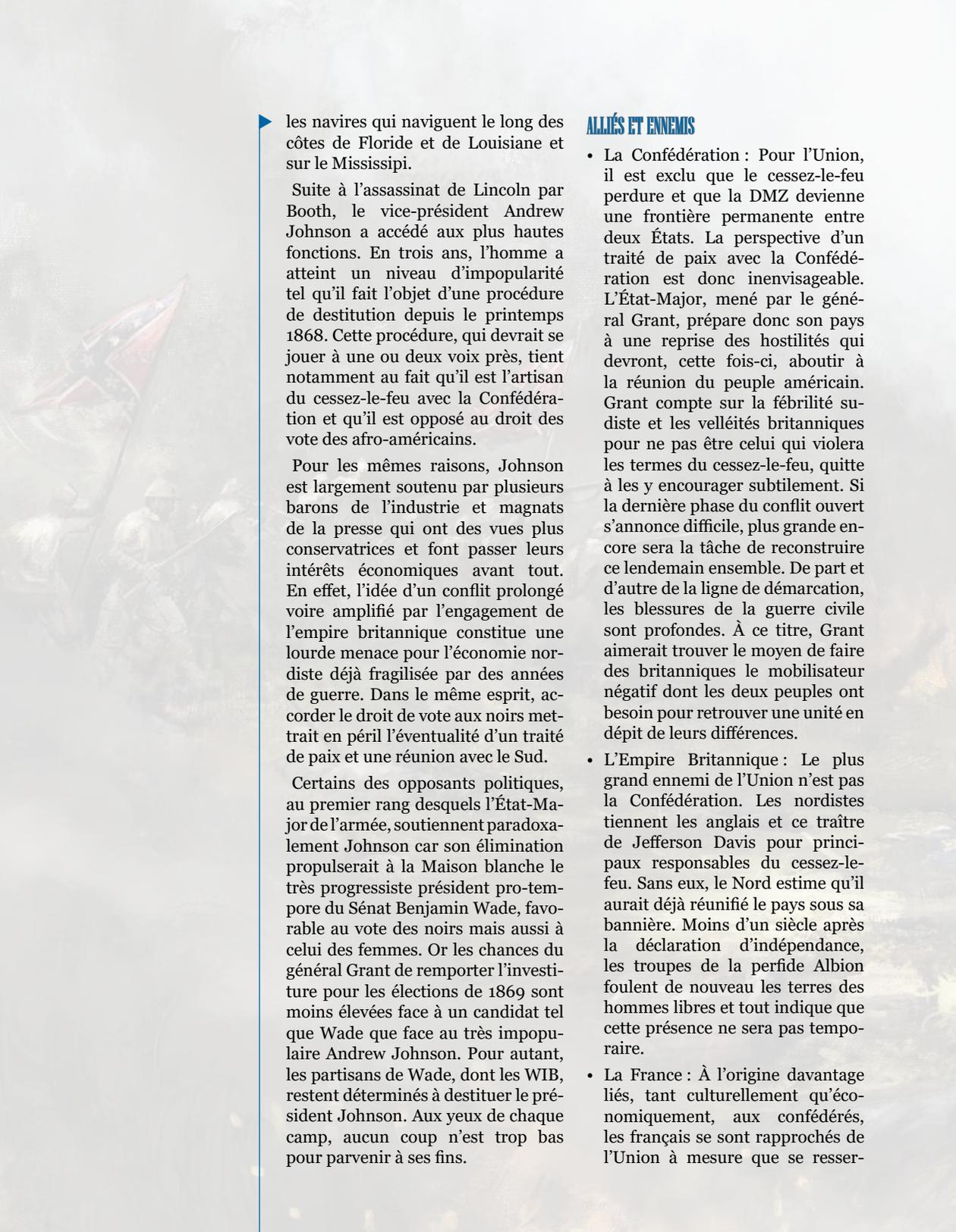
LES ÉTATS UNIS D'AMÉRIQUE (USA) OU L'UNION

Les industriels États du nord tentent de surmonter la crise économique dans laquelle la guerre civile les a plongés. Le chômage, la corruption, la misère, la maladie et la pollution ont pris des proportions qui menacent la salubrité publique et paix sociale. Grèves et émeutes sont devenues fréquentes. Dans les faits, la grande démocratie nordiste ressemble de plus en plus à une alliance autocratique entre riches industriels et État-major de l'armée. Leur légitimité est ouvertement contestée par les partisans de la démocratie, eux-mêmes cibles d'attentats de la part

d'adversaires politiques déterminés à imposer leur agenda.

Depuis le cessez-le-feu, beaucoup d'hommes sont retournés à leur foyer pour faire vivre leur famille et participer à la difficile relance de l'économie américaine. Le reste des troupes de l'Union, encore nombreuses, est toutefois dispersé le long de la ligne de démarcation (voir sur la carte), la DMZ (*DeMilitarized Zone*), dans les territoires sauvages et, désormais, près de la frontière canadienne. Quant à la puissante marine américaine, si elle a levé le blocus maritime des États confédérés, elle n'a pas pour autant cessé toute activité. La surveillance des côtes est sa mission officielle. Plus confidentiellement, une petite flotte de flibustiers unionistes, les « *Blue Buccaneers* », continue de harceler →

Patrick Murphy au cœur de la bataille



les navires qui naviguent le long des côtes de Floride et de Louisiane et sur le Mississippi.

Suite à l'assassinat de Lincoln par Booth, le vice-président Andrew Johnson a accédé aux plus hautes fonctions. En trois ans, l'homme a atteint un niveau d'impopularité tel qu'il fait l'objet d'une procédure de destitution depuis le printemps 1868. Cette procédure, qui devrait se jouer à une ou deux voix près, tient notamment au fait qu'il est l'artisan du cessez-le-feu avec la Confédération et qu'il est opposé au droit de vote des afro-américains.

Pour les mêmes raisons, Johnson est largement soutenu par plusieurs barons de l'industrie et magnats de la presse qui ont des vues plus conservatrices et font passer leurs intérêts économiques avant tout. En effet, l'idée d'un conflit prolongé voire amplifié par l'engagement de l'empire britannique constitue une lourde menace pour l'économie nordiste déjà fragilisée par des années de guerre. Dans le même esprit, accorder le droit de vote aux noirs mettrait en péril l'éventualité d'un traité de paix et une réunion avec le Sud.

Certains des opposants politiques, au premier rang desquels l'État-Major de l'armée, soutiennent paradoxalement Johnson car son élimination propulserait à la Maison blanche le très progressiste président pro-tempore du Sénat Benjamin Wade, favorable au vote des noirs mais aussi à celui des femmes. Or les chances du général Grant de remporter l'investiture pour les élections de 1869 sont moins élevées face à un candidat tel que Wade que face au très impopulaire Andrew Johnson. Pour autant, les partisans de Wade, dont les WIB, restent déterminés à destituer le président Johnson. Aux yeux de chaque camp, aucun coup n'est trop bas pour parvenir à ses fins.

ALLIÉS ET ENNEMIS

- La Confédération : Pour l'Union, il est exclu que le cessez-le-feu perdure et que la DMZ devienne une frontière permanente entre deux États. La perspective d'un traité de paix avec la Confédération est donc inenvisageable. L'État-Major, mené par le général Grant, prépare donc son pays à une reprise des hostilités qui devront, cette fois-ci, aboutir à la réunion du peuple américain. Grant compte sur la fébrilité sudiste et les velléités britanniques pour ne pas être celui qui violera les termes du cessez-le-feu, quitte à les y encourager subtilement. Si la dernière phase du conflit ouvert s'annonce difficile, plus grande encore sera la tâche de reconstruire ce lendemain ensemble. De part et d'autre de la ligne de démarcation, les blessures de la guerre civile sont profondes. À ce titre, Grant aimerait trouver le moyen de faire des britanniques le mobilisateur négatif dont les deux peuples ont besoin pour retrouver une unité en dépit de leurs différences.
- L'Empire Britannique : Le plus grand ennemi de l'Union n'est pas la Confédération. Les nordistes tiennent les anglais et ce traître de Jefferson Davis pour principaux responsables du cessez-le-feu. Sans eux, le Nord estime qu'il aurait déjà réuni le pays sous sa bannière. Moins d'un siècle après la déclaration d'indépendance, les troupes de la perfide Albion foulent de nouveau les terres des hommes libres et tout indique que cette présence ne sera pas temporaire.
- La France : À l'origine davantage liés, tant culturellement qu'économiquement, aux confédérés, les français se sont rapprochés de l'Union à mesure que se resser-

raient les liens entre sudistes et anglais. Pour autant, le gouvernement Yankee sait qu'il ne peut pas pleinement compter sur les français, d'autant qu'il répugne à reconnaître la légitimité du gouvernement colonialiste de l'Empereur Maximilien. Certes, les espions du réseau Lafayette lui sont d'une aide précieuse. Mais ces derniers, avant tout loyaux au Second Empire, ne partagent pas toutes les informations dont ils disposent avec les services secrets de l'Union. Par ailleurs, l'état-major nordiste a des raisons de s'interroger sur la volonté et l'aptitude des troupes françaises présentes au Mexique à forcer les confédérés à diviser leurs forces en ouvrant un second front avec le Texas. Ceux-ci ne parviennent même pas à contrôler l'ensemble du territoire mexicain. Enfin, l'Union sait que la grande sœur de l'Église a beaucoup à perdre à une banqueroute des sudistes et une Amérique protestante unie. Faut de mieux, les nordistes se servent donc des atouts dont ils disposent pour s'assurer la fidélité des hommes de Napoléon III, notamment en les fournissant en armes et machines de guerre tout juste sorties des usines de Boston et Philadelphie et en se servant des relations balbutiantes de l'Union avec la Prusse de Bismarck comme épouvantail.

- Le Dominion du Canada : Aux yeux des nordistes, l'indépendance du Canada est une des conditions de la survie de l'Union. Les deux pays doivent unir leurs forces afin de chasser les anglais du continent. En sous-main, le gouvernement de Johnson soutient donc par tous les moyens les hommes politiques canadiens favorables à un départ des troupes britanniques de leur

territoire. Les canadiens ne sont pas disposés à se laisser entraîner dans un conflit ouvert, que ce soit par leurs voisins ou par les anglais. Ils savent que ces derniers devront partir tôt ou tard et cherchent à gagner leur pleine indépendance et le départ des troupes britanniques sans effusion de sang. Reste à trouver comment.

- L'État libre de Californie : Certes, la Californie s'est mise à l'écart de la guerre civile, mais ses relations avec l'Union se sont progressivement resserrées. Aujourd'hui, l'Union n'envisage pas son avenir sans la côte pacifique. En échange de son intégration aux États-Unis d'Amérique, les californiens attendent un soutien de la part des nordistes face aux triades chinoises et aux Hermanos de la Ziza. Malheureusement, l'armée nordiste est trop dispersée pour envoyer des troupes en renfort. Dans l'immédiat, l'aide est limitée à du matériel et des armes convoyées par train spécial sous haute surveillance à travers les territoires sauvages.
- Les territoires sauvages : Diverses factions, dont certaines sont soutenues par les confédérés, menacent l'exploitation de ses indispensables ressources en blé, en minerai ainsi que les routes du rail qui la relie à la Californie. Contrôler ce Midwest trop vaste et indompté diluerait les forces de l'Union. Dans l'immédiat, le gouvernement nordiste n'a d'autre option que de confier la sécurisation des ressources et infrastructures stratégiques du Midwest aux compagnies privées qui les exploitent. Il résulte de cette situation de nombreux abus dont les habitants, indiens comme colons, souffrent quotidiennement. →

L'UNION ET LA DMZ

Les préoccupations de l'Union au sujet de la DMZ sont de deux ordres. D'une part, l'État-Major, qui maintient d'importantes troupes le long de la DMZ, cherche à consolider ses positions le long de la ligne de démarcation. Cet effort se traduit par une extension sans relâche de ses infrastructures (tranchées, tunnels, barbelés, miradors). D'autres part, les nordistes cherchent à s'informer sur les positions ennemies de l'autre côté de la DMZ afin d'être prêts à parer à toute éventualité. Pour ce faire, les espions infiltrés de l'autre côté des lignes ennemies sont d'une aide précieuse. Afin de compléter ce dispositif et de surveiller les éventuels mouvements à l'intérieur de la DMZ, deux unités de renseignement ont été mises en place. Celles-ci sont remarquables tant par leur originalité que par leur bravoure. Dans les airs, des pilotes de petits dirigeables s'aventurent régulièrement au-dessus des vastes étendues désolées de la DMZ. À chaque mission, ceux-ci s'exposent à l'artillerie et aux snipers des troupes confédérées, mais également aux inexplicables intempéries qui tourmentent fréquemment l'atmosphère viciée de la DMZ. Leurs machines sont conçues et entretenues par une équipe d'ingénieurs du bureau des fournitures des services secrets de l'Union. Au sol, des éclaireurs indiens de la tribu Seneca sont, quant à eux, envoyés à travers le réseau de tranchées et tunnels abandonnées de la DMZ afin d'y repérer d'éventuelles activités confédérées. Parallèlement à leur mission principale, les éclaireurs et les aéronautes rapportent les phénomènes beaucoup plus étranges dont ils sont témoins au directeur du Delta Blue. Ce dernier n'est autre que le lieutenant-colonel Ely Samuel Parker, indien Seneca, ingénieur et secrétaire militaire du général Grant.

LES ÉTATS CONFÉDÉRÉS D'AMÉRIQUE (CSA) OU LA CONFÉDÉRATION

Largement contrôlés par les riches propriétaires de plantations du Sud, les États confédérés sont ressortis exsangues moralement, militairement et économiquement de la guerre civile. Sans le soutien actif de l'Empire Britannique et les pressions internationales en faveur d'un cessez-le-feu, le Sud serait tombé sous les coups de canon et autres machines infernales de l'Union. Le Sud cherche désormais à se renforcer par tous les moyens face à la pesante menace d'une reprise des hostilités.

Pour l'heure, les manœuvres sont surtout diplomatiques. Les options sont multiples mais le moindre faux pas pourrait coûter leur liberté aux sudistes. Le président Jefferson fut l'artisan de l'alliance avec la couronne britannique. Ce mariage à contre-cœur, qui voit revenir les troupes anglaises sur le territoire américain moins d'un siècle après la déclaration d'indépendance et cinquante ans à peine après la guerre de 1812,

n'est pas perçu comme une trahison suprême uniquement au nord. Au sud, le souvenir du pillage des côtes par la Royal Navy et de la bataille de la Nouvelle-Orléans est encore dans les esprits. L'hostilité à la présence de plus en plus « envahissante » des britanniques va grandissant. La plupart blâment les Yankees mais quelques-uns commencent à envisager l'impensable : Faire la paix avec le nord et s'allier à eux afin de chasser, une fois de plus, les anglais d'Amérique. Aux yeux de ces derniers, le président Jefferson est un despote et un traître qu'il est temps de renverser.

Initialement, Davis avait été élu le 6 novembre 1861 pour un mandat non renouvelable de six ans, effectif à partir du 22 février 1862. Le 29 octobre 1867, les partisans du président arrachent *in extremis* un vote du congrès confédéré qui permet de reporter les élections présidentielles et autoriser une extension de la durée de son mandat de deux années supplémentaires. Cet amendement ne satisfait pas Davis qui souhaitait

obtenir une révision de la constitution rendant son mandat renouvelable mais il doit se contenter de ce consensus. La crise économique, les pressions des britanniques et l'absence de consensus des opposants de Jefferson sur un candidat adverse ont été déterminants dans ce vote. Suite à cette crise politique majeure, des prises de contact à hauts risques ont eu récemment lieu entre un quartet d'aristocrates sudistes et des émissaires nordistes par l'entremise des services de renseignement français.

ALLIÉS ET ENNEMIS

- L'Union : Les sudistes détestent sans doute plus les Yankees que l'inverse. Cette haine leur a sans doute permis de trouver la force de tenir face à la machine de guerre supérieure en nombre et en moyens de l'Union. Les confédérés, au premier rang desquels leur président Jefferson Davis, sont conscients que le Nord a tout à gagner à une guerre ouverte. La stratégie de Davis, consistant à impliquer les puissances européennes dans le conflit, s'est avéré un succès. Dans un premier temps, le cessez-le-feu permet au Sud de gagner du temps pour reprendre des forces. L'étape suivante consistera à transformer le *status quo* en paix durable et la DMZ en frontière permanente et reconnue, sinon par l'Union, au moins par la communauté internationale. Certains membres de l'entourage de Davis parlent désormais d'entamer des négociations de paix avec le Nord sous l'égide du triumvirat France, Royaume-Uni et Espagne. Dans l'immédiat, c'est peine perdue face à la fin de non-recevoir opposée par l'Union qui pose le retrait des forces britanniques

du territoire américain comme préalable à toute discussion.

- L'Empire Britannique : Quand bien même les sudistes doivent leur survie à l'intervention des anglais, leur présence sur le territoire est inacceptable aux yeux de la majorité des citoyens confédérés. D'une part, nombreux sont ceux qui, au sud, vivent comme →



Adam Black,
chasseur de prime



une humiliation le retour quasi-tutélaire de l'Empire colonial sur leurs terres. Mais, surtout, c'est un terrible aveu de faiblesse aux yeux d'une population qui a souvent perdu des proches sur le champ de bataille. En dépit du succès de sa stratégie, la popularité du président Davis est largement entamée par l'épineuse question du devenir des troupes britanniques sur le territoire confédéré. Davis n'est pas plus dupe que ses concitoyens. Il est impensable que les britanniques soient intervenus sans arrière-pensée. Certaines informations glanées auprès d'espions prussiens indiquent que l'empire britannique chercherait à annexer les états de l'Union au Dominion du Canada. Entre les Yankees et les Anglais, il n'est pas sûr que les confédérés préféreraient avoir ces derniers pour voisins...

- La France : La dépendance des confédérés vis-à-vis des investisseurs et des revendeurs de cotons français devait en faire un allié de poids. Pourtant, le gouvernement confédéré a fait le choix de mettre cette alliance à mal en se rapprochant militairement des anglais jusqu'à laisser ces derniers s'impliquer directement dans une guerre qui n'était pas la leur. Même si elles demeurent cordiales, les relations du gouvernement de Napoléon III avec le gouvernement de Jefferson Davis se sont rafraîchies au point que l'empereur ne milite plus aussi ardemment en faveur de la reconnaissance de la Confédération. La décision de la France de se rapprocher de l'Union et d'équiper ses troupes déployées au Mexique en armes Yankee illustre les tensions sous-jacentes entre la puissance européenne et la Confédération. Rendus arrogants par leur présence militaire massive, les

britanniques tentent de profiter de cette atmosphère de défiance pour écarter les français des cercles du pouvoir et des milieux des affaires sudistes. Pris au piège entre les deux frères ennemis, Davis ne peut pas se permettre de perdre les français au profit de l'Union, d'autant que leur soutien pourrait être indispensable aux confédérés s'il devenait nécessaire de chasser des britanniques de son pays.

- Le Texas : Bien qu'ils aient rejoint la confédération dès le début de la guerre civile, les texans ont conservé leur esprit d'indépendance. Le soutien de la Lone Star à la Confédération est donc basé sur un échange de bons procédés. Avant tout, il ne peut y avoir d'anglais ou de français chez eux. Ensuite, les affaires sont les affaires. Rien n'est donc fourni gratuitement au gouvernement de Jefferson Davis. Notamment, ceux-ci attendent un soutien sans faille des confédérés dans l'hypothèse où le gouvernement mexicain, dirigé en sous-main par ces maudits français, avait l'audace de les attaquer.
- Les territoires sauvages : Les confédérés convoitent logiquement les ressources et les vastes terres du Midwest actuellement sous le contrôle de l'Union et, surtout, de ses riches industriels. Faute de pouvoir s'en emparer dans un avenir proche, les sudistes se résignent pour l'instant à y entretenir l'instabilité. Pour ce faire, ils usent de deux moyens. D'une part, ils arment et abritent les groupes de hors-la-loi actifs dans le Nord. D'autre part, Stand Watie, indien Cherokee et général de brigade de l'armée confédérée, multiplie les opérations de guérilla à la tête de son régiment de cavalerie confédéré composées de Cherokee, de Creeks et de Seminoles.

LA CONFÉDÉRATION ET LA DMZ

Les carences en effectifs de la Confédération ne lui permettent pas de tenir seule une ligne de front longue de quatre États face à l'Union. Pour sécuriser sa ligne, le gouvernement de Jefferson Davis a été contraint de faire appel aux troupes de l'Empire britannique. La présence des garnisons anglaises, présentée comme une force de paix et d'interposition, aide à sécuriser la ligne de démarcation face au Nord, en particulier le long du Mississippi. Toutefois, les récents incidents qui se sont déroulés le long de la ligne indiquent que le danger vient plutôt de l'arrière-pays. En effet, les tensions avec les locaux sont fortes partout où les garnisons britanniques sont postées. Le nombre d'agressions de soldats britanniques par des groupes d'inconnus est en augmentation constante. Les incidents isolés des débuts ont progressivement laissé la place à des embuscades élaborées. Officiellement, ces attaques sont attribuées à des unités unionistes infiltrées derrière les lignes sudistes. Dans les faits, rien n'est moins sûr tant ces agressions sporadiques ciblent exclusivement les troupes anglaises. Quant aux événements extraordinaires qui se déroulent dans la DMZ, l'État-Major confédéré, déjà bien empêtré dans ses problèmes existentiels, ne semble pas s'y intéresser. Presque personne n'accorde de crédit aux histoires de créatures surnaturelles rapportées par les soldats revenus du front. Et nombre d'entre eux se gardent bien d'en parler, par peur de de finir leurs jours sous injection permanente d'opium dans un des insalubres asiles d'aliénés que compte désormais la Confédération. Seuls deux groupes semblent accorder quelques crédits à ces histoires. D'une part, les cavaliers fantômes du KKK dont le Grand Prêtre prétend y avoir rencontré le Grand Dragon. Ces derniers s'aventurent dans la zone de démarcation à intervalle régulier mais ne partagent rien de ce qu'ils y voient. D'autre part, Sir Geoffrey de Havilland, colonel de l'armée de Sa Majesté en poste près de la petite ville de Kingsport au Tennessee et membre honoraire de la Royal Geographical Society (RGS), a convaincu des représentants du département d'histoire naturelle du British Museum, de faire le déplacement jusqu'en Amérique afin tenter d'apporter une réponse à certains témoignages persistants d'officiers envoyés en reconnaissance dans la DMZ. Ces respectables messieurs envisagent une expédition de nature exploratoire ayant pour but de clarifier les rumeurs qui courent sur les terres désolées de la zone démilitarisée.

Watie, qui a repris son nom d'indien Degataga (« *Inébranlable* »), use de son influence auprès des cinq tribus civilisées, pour promouvoir l'idée d'une nation Native indépendante et soutient logistiquement toutes les vellétés d'indépendance parmi les indiens, surtout si celles-ci se font au détriment de l'Union.

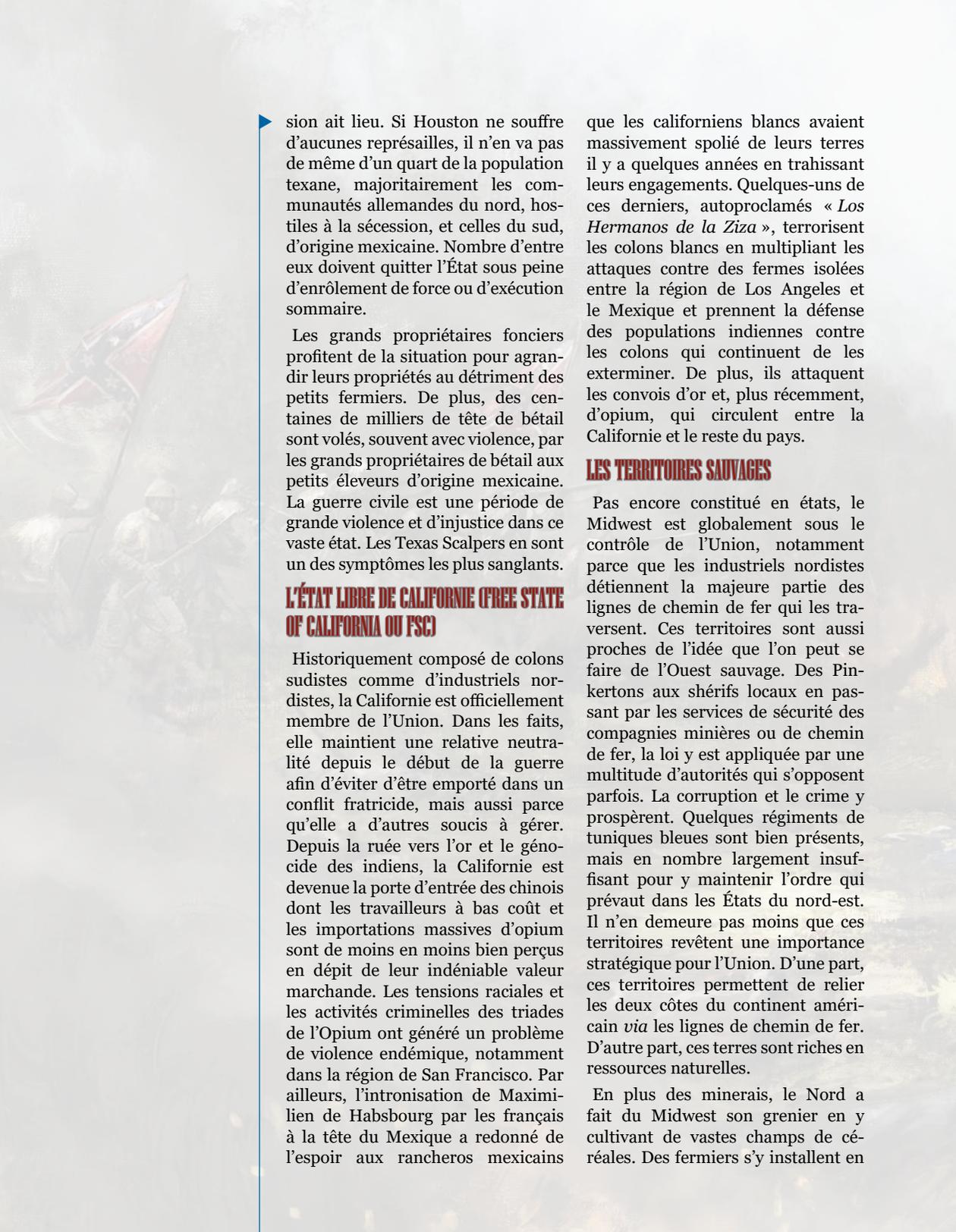
LES AUTRES FORCES EN PRÉSENCE

LE TEXAS

La « LoneStar » est un État confédéré riche en ressources et peuplé d'hommes durs et indépendants. Les confédérés peuvent compter sur les ravitaillements, notamment en bétail et en chevaux, des texans depuis le début de la guerre de

sécession. Le Texas est déterminé à soutenir la Confédération aussi longtemps que celle-ci respecte son esprit d'indépendance et les soutient sans réserve face aux Mexicains et aux Français qui convoitent son territoire.

Historiquement, l'économie du Texas repose largement sur l'esclavage. Jusqu'à 30 % de la population du Texas se compose d'esclaves noirs, particulièrement maltraités. Ces derniers ont largement remplacé les amérindiens, désormais décimés, pour remplir cette triste fonction. Même si les Texans sont presque tous favorables à l'esclavage, un bon quart d'en eux étaient initialement opposés à la sécession. Le gouverneur Sam Houston, résolument unioniste, dut être écarté du pouvoir afin que la convention qui publia l'ordonnance de Séces- ➔



sion ait lieu. Si Houston ne souffre d'aucunes représailles, il n'en va pas de même d'un quart de la population texane, majoritairement les communautés allemandes du nord, hostiles à la sécession, et celles du sud, d'origine mexicaine. Nombre d'entre eux doivent quitter l'État sous peine d'enrôlement de force ou d'exécution sommaire.

Les grands propriétaires fonciers profitent de la situation pour agrandir leurs propriétés au détriment des petits fermiers. De plus, des centaines de milliers de tête de bétail sont volés, souvent avec violence, par les grands propriétaires de bétail aux petits éleveurs d'origine mexicaine. La guerre civile est une période de grande violence et d'injustice dans ce vaste état. Les Texas Scalpers en sont un des symptômes les plus sanglants.

L'ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE (FREE STATE OF CALIFORNIA OU FSC)

Historiquement composé de colons sudistes comme d'industriels nordistes, la Californie est officiellement membre de l'Union. Dans les faits, elle maintient une relative neutralité depuis le début de la guerre afin d'éviter d'être emporté dans un conflit fratricide, mais aussi parce qu'elle a d'autres soucis à gérer. Depuis la ruée vers l'or et le génocide des indiens, la Californie est devenue la porte d'entrée des chinois dont les travailleurs à bas coût et les importations massives d'opium sont de moins en moins bien perçus en dépit de leur indéniable valeur marchande. Les tensions raciales et les activités criminelles des triades de l'Opium ont généré un problème de violence endémique, notamment dans la région de San Francisco. Par ailleurs, l'intronisation de Maximilien de Habsbourg par les français à la tête du Mexique a redonné de l'espoir aux rancheros mexicains

que les californiens blancs avaient massivement spolié de leurs terres il y a quelques années en trahissant leurs engagements. Quelques-uns de ces derniers, autoproclamés « *Los Hermanos de la Ziza* », terrorisent les colons blancs en multipliant les attaques contre des fermes isolées entre la région de Los Angeles et le Mexique et prennent la défense des populations indiennes contre les colons qui continuent de les exterminer. De plus, ils attaquent les convois d'or et, plus récemment, d'opium, qui circulent entre la Californie et le reste du pays.

LES TERRITOIRES SAUVAGES

Pas encore constitué en états, le Midwest est globalement sous le contrôle de l'Union, notamment parce que les industriels nordistes détiennent la majeure partie des lignes de chemin de fer qui les traversent. Ces territoires sont aussi proches de l'idée que l'on peut se faire de l'Ouest sauvage. Des Pinkertons aux shérifs locaux en passant par les services de sécurité des compagnies minières ou de chemin de fer, la loi y est appliquée par une multitude d'autorités qui s'opposent parfois. La corruption et le crime y prospèrent. Quelques régiments de tuniques bleues sont bien présents, mais en nombre largement insuffisant pour y maintenir l'ordre qui prévaut dans les États du nord-est. Il n'en demeure pas moins que ces territoires revêtent une importance stratégique pour l'Union. D'une part, ces territoires permettent de relier les deux côtes du continent américain *via* les lignes de chemin de fer. D'autre part, ces terres sont riches en ressources naturelles.

En plus des minerais, le Nord a fait du Midwest son grenier en y cultivant de vastes champs de céréales. Des fermiers s'y installent en

nombre croissant sous le regard hostile des éleveurs de bétail et des tribus indiennes. En catimini, la Confédération, grâce au génie tactique du général de brigade Cherokee Stand Watie, arme les tribus indiennes et encourage leurs velléités indépendantistes afin qu'ils s'en prennent aux ressources de l'Union, en particulier aux lignes de chemin de fer, et isole la côte pacifique de l'Union. Watie n'a pas de difficultés à trouver des tribus volontaires. Leurs leaders ne sont toutefois pas toujours d'accord quant à la façon de procéder et, surtout, sur l'identité de celui qui devrait tous les diriger.

LES PUISSANCES ÉTRANGÈRES

LE ROYAUME-UNI

Ouvertement allié à la confédération depuis 1862, l'Empire britannique fournit une aide logistique et financière importante au Sud. Depuis deux ans, elle masse un nombre croissant de troupes au sud le long de la DMZ. Officiellement, il s'agit d'une opération de maintien de la paix. En réalité, les anglais projettent de recoloniser l'Union et son grenier à blé du Midwest avec l'aide des sudistes afin de l'annexer au Dominion canadien récemment constitué. Afin de prendre les nordistes en étau, plus de 60 000 hommes ont été progressivement déployés le long de la frontière avec l'Union, en Ontario, au Québec et au New Brunswick. Pour appuyer son infanterie, une impressionnante flotte de navires de la Royal Navy mouille dans le port d'Halifax en Nouvelle-Écosse.

Pourtant, la classe politique britannique ne soutient pas unanimement l'engagement du Royaume-Uni dans le conflit aux côtés des confédérés. L'Union doit d'ailleurs à ces derniers le fait que la couronne britannique n'ait pas encore officiellement

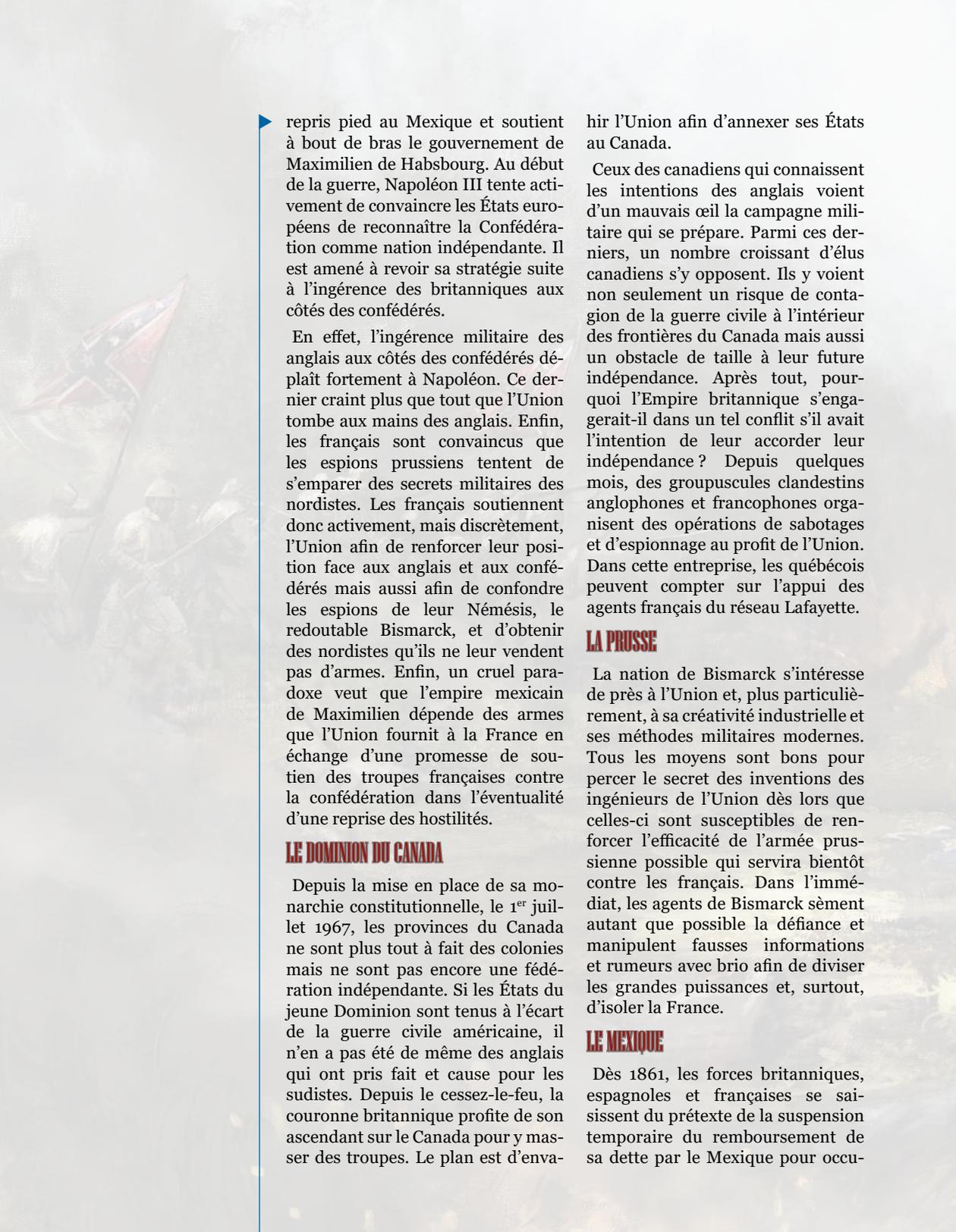
reconnu la Confédération. Économiquement, l'effort de guerre a coûté cher. L'Union était un important client de produits manufacturés fabriqués dans les usines anglaises et ses réserves céréalières du Midwest sont un complément nécessaire aux récoltes chroniquement médiocres du Royaume-Uni. À intervalle régulier, la Grande-Bretagne doit se résoudre à passer par la France pour racheter le blé américain qui lui fait défaut, non sans payer une intéressante commission à son opportuniste voisin.

LA FRANCE

Depuis l'avènement du Second Empire en 1852, Napoléon III est animé par la volonté de redonner un rôle de premier plan à la France sur la scène internationale. Cette ambition a donné corps à plusieurs campagnes militaires aux succès variables.

« *Si le Nord est victorieux, j'en serai heureux, mais si c'est le Sud qui l'emporte, j'en serai enchanté* ». Ce propos, attribués à Napoléon III, résume bien le jeu trouble que la France est amenée à jouer dans le contexte de la guerre civile américaine.

Culturellement et économiquement, les français se sentent plus proche des États du sud. En particulier, les liens avec la Louisiane sont restés forts et l'empire a besoin du coton bon marché de la confédération. Les investisseurs français ont même effectué une levée de fonds historique pour soutenir l'effort de guerre des confédérés. Cette créance n'incite donc pas le gouvernement de l'Empire à souhaiter la déroute des États du sud. De plus, la grande sœur de L'Église n'est pas mécontente de voir ce conflit fratricide affaiblir l'influence des protestants anglophones sur le continent américain. Ce sentiment s'est mû en impératif stratégique depuis que la France a →



repris pied au Mexique et soutient à bout de bras le gouvernement de Maximilien de Habsbourg. Au début de la guerre, Napoléon III tente activement de convaincre les États européens de reconnaître la Confédération comme nation indépendante. Il est amené à revoir sa stratégie suite à l'ingérence des britanniques aux côtés des confédérés.

En effet, l'ingérence militaire des anglais aux côtés des confédérés déplaît fortement à Napoléon. Ce dernier craint plus que tout que l'Union tombe aux mains des anglais. Enfin, les français sont convaincus que les espions prussiens tentent de s'emparer des secrets militaires des nordistes. Les français soutiennent donc activement, mais discrètement, l'Union afin de renforcer leur position face aux anglais et aux confédérés mais aussi afin de confondre les espions de leur Némésis, le redoutable Bismarck, et d'obtenir des nordistes qu'ils ne leur vendent pas d'armes. Enfin, un cruel paradoxe veut que l'empire mexicain de Maximilien dépende des armes que l'Union fournit à la France en échange d'une promesse de soutien des troupes françaises contre la confédération dans l'éventualité d'une reprise des hostilités.

LE DOMINION DU CANADA

Depuis la mise en place de sa monarchie constitutionnelle, le 1^{er} juillet 1967, les provinces du Canada ne sont plus tout à fait des colonies mais ne sont pas encore une fédération indépendante. Si les États du jeune Dominion sont tenus à l'écart de la guerre civile américaine, il n'en a pas été de même des anglais qui ont pris fait et cause pour les sudistes. Depuis le cessez-le-feu, la couronne britannique profite de son ascendant sur le Canada pour y masser des troupes. Le plan est d'enva-

hir l'Union afin d'annexer ses États au Canada.

Ceux des canadiens qui connaissent les intentions des anglais voient d'un mauvais œil la campagne militaire qui se prépare. Parmi ces derniers, un nombre croissant d'élus canadiens s'y opposent. Ils y voient non seulement un risque de contagion de la guerre civile à l'intérieur des frontières du Canada mais aussi un obstacle de taille à leur future indépendance. Après tout, pourquoi l'Empire britannique s'engagerait-il dans un tel conflit s'il avait l'intention de leur accorder leur indépendance ? Depuis quelques mois, des groupuscules clandestins anglophones et francophones organisent des opérations de sabotages et d'espionnage au profit de l'Union. Dans cette entreprise, les québécois peuvent compter sur l'appui des agents français du réseau Lafayette.

LA PRUSSE

La nation de Bismarck s'intéresse de près à l'Union et, plus particulièrement, à sa créativité industrielle et ses méthodes militaires modernes. Tous les moyens sont bons pour percer le secret des inventions des ingénieurs de l'Union dès lors que celles-ci sont susceptibles de renforcer l'efficacité de l'armée prussienne possible qui servira bientôt contre les français. Dans l'immédiat, les agents de Bismarck sèment autant que possible la défiance et manipulent fausses informations et rumeurs avec brio afin de diviser les grandes puissances et, surtout, d'isoler la France.

LE MEXIQUE

Dès 1861, les forces britanniques, espagnoles et françaises se saisissent du prétexte de la suspension temporaire du remboursement de sa dette par le Mexique pour occu-

per le port de Vera Cruz. Les espagnols et les britanniques soldent leurs comptes par la convention de Soledad. Les français, en revanche, en profitent pour se réimplanter durablement sur le continent américain. L'objectif des français est de ralentir l'expansion des États anglophones et protestants en Amérique centrale en faisant du Mexique un pays industrialisé capable de rivaliser économiquement et militairement avec ses voisins du nord. L'expédition du Mexique provoque la chute du gouvernement de Benito Suarez en 1962. Avec le soutien des conservateurs pro-français, Maximilien de Habsbourg devient empereur du Mexique.

Face à cet empereur fantoche incapable de contrôler le territoire mexicain sans le soutien des troupes françaises, la résistance des libéraux et républicains ne tarde pas à s'organiser. Toutefois, la tournure de la guerre civile américaine dans le contexte dystopique de COW a deux conséquences fâcheuses pour ces derniers. D'une part, nordistes comme sudistes sont trop préoccupés par les conséquences du cessez-le-feu pour se soucier du sort du Mexique. D'autre part, l'implication directe des britanniques est trop importante pour que les français prennent le risque de se retirer. Une alliance tordue se noue alors entre l'Union et la France. Cette dernière presse les nordistes de reconnaître la légitimité du gouvernement de l'Empereur Maximilien en échange d'une aide financière et du soutien de ses troupes contre les sudistes et les britanniques. En dépit de ses convictions anticolonialistes, l'Union se retrouve contrainte de fournir armes et matériel aux français. Toutefois, seule une partie limitée du stock reste au Mexique. Le plus gros des armes est convoyé

discrètement vers la France dans le but de renforcer l'arsenal français dans la perspective d'un conflit avec la Prusse. Les conservateurs mexicains au pouvoir sont furieux de se voir privés des moyens sans lesquels ils ne pourront pas terrasser les républicains et libéraux pro-Juarez. Qui plus est, les troupes françaises seraient incapables de contrôler le territoire mexicain et d'affronter les confédérés texans si l'alliance entre l'Union et la France l'exigeait.

En apparence neutre, l'Empire mexicain lorgne donc sur une partie des terres confédérées, en première ligne desquels le Texas et les terres sauvages du sud-ouest. S'ajoutent à cet imbroglio géopolitique les Hermanos de la Ziza en Californie. Certains membres de cette organisation clandestine de rancheros déchus déploient des trésors d'ingéniosité afin de convaincre l'entourage de l'Empereur Maximilien de reprendre la Californie et chasser les immigrants américains qui ont volés leurs terres. À l'insu de la France, les membres de la cour impériale intriguent à tout va. Les uns planifient une invasion de la Californie. S'il devait être exécuté, un tel plan pourrait avoir de terribles répercussions politiques car l'Union s'opposerait forcément à ce que l'on s'en prenne à son proche allié de la côte ouest. Les autres, au contraire, envisagent de couper les ponts avec la France et déclarer l'indépendance de l'Empire mexicain. Convaincus qu'ils ne peuvent pas compter sur la France pour se maintenir au pouvoir, quelques généraux conservateurs ont entamé de discrets pourparlers avec l'Union. Entre autres choses, Ils promettent qu'ils feront un partenaire plus fiable contre la Confédération qu'un Empire français déclinant et obnubilé par la Prusse de Bismarck. →



JOUER À COW

Par défaut, *COW* utilise les règles de base de *COC*. Si vous souhaitez donner un ton héroïque à votre version de *COW*, n'hésitez pas à utiliser les règles du chapitre Pulp, exception faite des règles de Magie. Moyennant quelques aménagements, vous pouvez également puiser les éléments qui vous paraissent pertinents dans les règles de défi, d'infiltration, de risque et de séduction du chapitre Espionnage. Enfin, le fantastique, dont les règles de gestion sont détaillées dans ce chapitre, utilise une version modifiée du système de points de choc du chapitre Épouvante du livre de règles de *CO Contemporain*.

LES VOIES DE COW ?

L'univers de *COW* mérite bien une poignée de voies spécifiques. La Voie de l'espion est un complément « Pulp » aux voies génériques du livre de base. La Voie du pistoler peut se substituer à la Voie des armes à feu afin de renforcer la saveur western de vos *COW boys*. La Voie de l'ouest sauvage peut se substituer ou se combiner à la Voie du voyageur. Enfin, la Voie des gadgets est celle que les espions des services secrets de l'Union, et plus largement tous les amateurs de gadgets, choisissent.

VOIE DE L'ESPION

Cette voie s'adresse à ceux de vos joueurs qui souhaitent faire une longue et glorieuse carrière dans le renseignement.

1. Connaissance des services de renseignement : Le personnage a une connaissance intime des différents services de renseignement nationaux et étrangers, des principaux groupes et personnalités

du pays ainsi que sur la situation politique générale. Par ailleurs, le personnage maîtrise le morse et dispose de bases en cryptographie. Sur un jet d'INT difficulté 10 réussi, il peut crypter ses messages. Un jet d'INT difficulté 15 réussi et 1D6 heures de travail lui permettent de déchiffrer un code simple tandis qu'un code complexe requiert un jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours de travail.

2. Lutteur émérite : La maîtrise des techniques de combat à mains nues et à armes blanches du personnage lui vaut un bonus de +2 à ses jets d'ATC. De plus, s'il choisit d'effectuer un jet d'ATC à -4 (au lieu de +2) il peut faire perdre connaissance à sa cible pendant 1d6 minutes en utilisant une technique d'étranglement ou en donnant un coup assommant. La cible peut résister si elle réussit un jet de CON difficulté 14.

3. Discrétion assurée : Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il cherche à se fondre dans le paysage (foule, la pénombre...) et se déplacer discrètement. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de PER lorsqu'il s'agit de remarquer des détails et de +2 à ses jets de DEX lorsqu'il tente un tour de passe-passe, un crochetage de serrure ou qu'il joue au pickpocket.

4. Caméléon : Le personnage est capable de s'intégrer naturellement dans n'importe quel environnement social. Sur un jet de CHA difficulté 20 réussi, sa présence dans un lieu où il n'a pas été invité n'éveille aucun soupçon. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets de CHA réussi lorsqu'il imite une voix



et une gestuelle ou, plus généralement, lorsqu'il joue la comédie.

5. My name is... : Une fois par scénario, le personnage peut, en coopération avec le meneur de jeu, modifier le cours des événements afin de se sortir *in extremis* d'un mauvais pas ou pour faire une entrée fracassante qui lui confère un bonus de +5 à toutes ses actions pendant le reste de la scène. Le personnage peut se servir de cette capacité afin de sauver autrui.

VOIE DU PISTOLERO

Cette voie est un choix indispensable pour les joueurs qui rêvent de règlements de compte dans un corral et de duels au soleil.

1. Plus vite que son ombre : Le personnage peut dégainer et tirer dans le même tour sans aucune pénalité. S'il a déjà dégainé, il a le choix entre

bénéficier d'un bonus de +2 à son jet d'ATD ou de +2 à son initiative.

2. Arme fétiche : Le personnage bénéficie d'un bonus lorsqu'il utilise son arme de prédilection. Ce dernier a le choix entre un bonus de +1 par rang à une catégorie d'armes (pistolets / fusils / armes lourdes...) ou de +2 par rang à une arme fétiche précise (et unique, donc à ne surtout pas perdre...).

3. Le regard : Sur un jet de CHA difficulté 15 réussi, le personnage déstabilise son ou ses adversaires avec son regard perçant, à condition de pouvoir le ou les regarder en face. Ces derniers subissent un malus de -2 à leurs attaques pendant le reste de la scène.

4. L'Instinct du tueur : Sur un jet de PER difficulté 20 réussi, le personnage ne subit aucun malus à un tir effectué sans visibi- ➔

Adam Black, le meilleur chasseur de prime de la région

lité (dans son dos ou dans la pénombre).

5. Deux mains droites : Le personnage peut réaliser une action supplémentaire en plus de son ATD. Il peut se servir de deux armes en même temps afin de réaliser deux attaques par tour vers la même cible sans malus ou vers deux cibles différentes avec un malus de -2 à chaque jet. Il peut aussi effectuer une ATD tandis qu'il effectue une autre action, telle que faire une acrobatie ou monter à cheval.

VOIE DE L'OUEST SAUVAGE

Cette voie s'adresse aux cowboys, chercheurs d'or, pionniers et chasseurs de prime mais aussi aux indiens et à tous ceux qui vivent au grand air.

1. L'Éclaireur : Sur un jet de PER difficulté 10 réussi, le personnage sait s'orienter, camper et se sustenter dans la nature. De plus, il ne subit pas de malus lié à la fatigue causée par l'inconfort de ce mode de vie. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang à ses jets de PER.

2. L'Éleveur : Sur un jet de CHA difficulté 10 réussi, le personnage est capable de dresser et de prendre soin d'un animal. Il sait également mener un troupeau de bétail. Si c'est un cowboy, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang à ses jets d'ATD lorsqu'il manie le lasso et à ses jets d'ATC au couteau. Si c'est un indien, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang à ses jets d'ATD lorsqu'il tire à l'arc et à ses jets d'ATC au tomahawk.

3. Le Pisteur : Le personnage peut retrouver du bétail, traquer une bête sauvage ou remonter une piste laissée par des hommes moyennant un jet de PER difficulté 15 réussi.

4. Le Fidèle destrier : Le personnage a noué une relation fusionnelle avec son cheval. Ce dernier reconnaît son sifflement et le retrouve s'il se perdent de vue. Il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +5 lorsqu'il monte son cheval et il ne subit plus aucun malus lorsqu'il accomplit une action supplémentaire (en plus de l'équitation).

5. Le Ranger : À ce niveau, le personnage se sent si proche de la nature qu'il ne fait presque plus qu'un avec celle-ci. Sur un jet de PER difficulté 25 réussi, le meneur de jeu doit informer le personnage d'une menace imminente suffisamment tôt pour qu'il puisse réagir. De plus, le personnage peut se rendre introuvable pour peu qu'il dispose d'un moyen de se cacher. Ces poursuivants doivent réussir un jet de PER difficulté 25 pour remonter sa piste ou le voir alors même qu'il se cache sous leur nez.

VOIE DES GADGETS

Cette Voie vous permet de déterminer le nombre de gadgets dont un personnage est équipé. Au SSD, le rang d'un agent dans cette voie reflète le niveau de prestige dont il jouit au sein de son agence. La liste de gadgets suivante, non exhaustive, illustre le génie créatif des savants de l'univers de COW et, plus particulièrement, des services secrets de l'Union. Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, le gadget fonctionne. Sur un résultat de 1, le gadget « plante » ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit. L'intervention d'un savant disposant du rang 3 de la voie de la machine est nécessaire pour réparer le gadget. Sauf décision contraire (mais justifiée) du MJ, le personnage récupère tous ses gadgets en état de

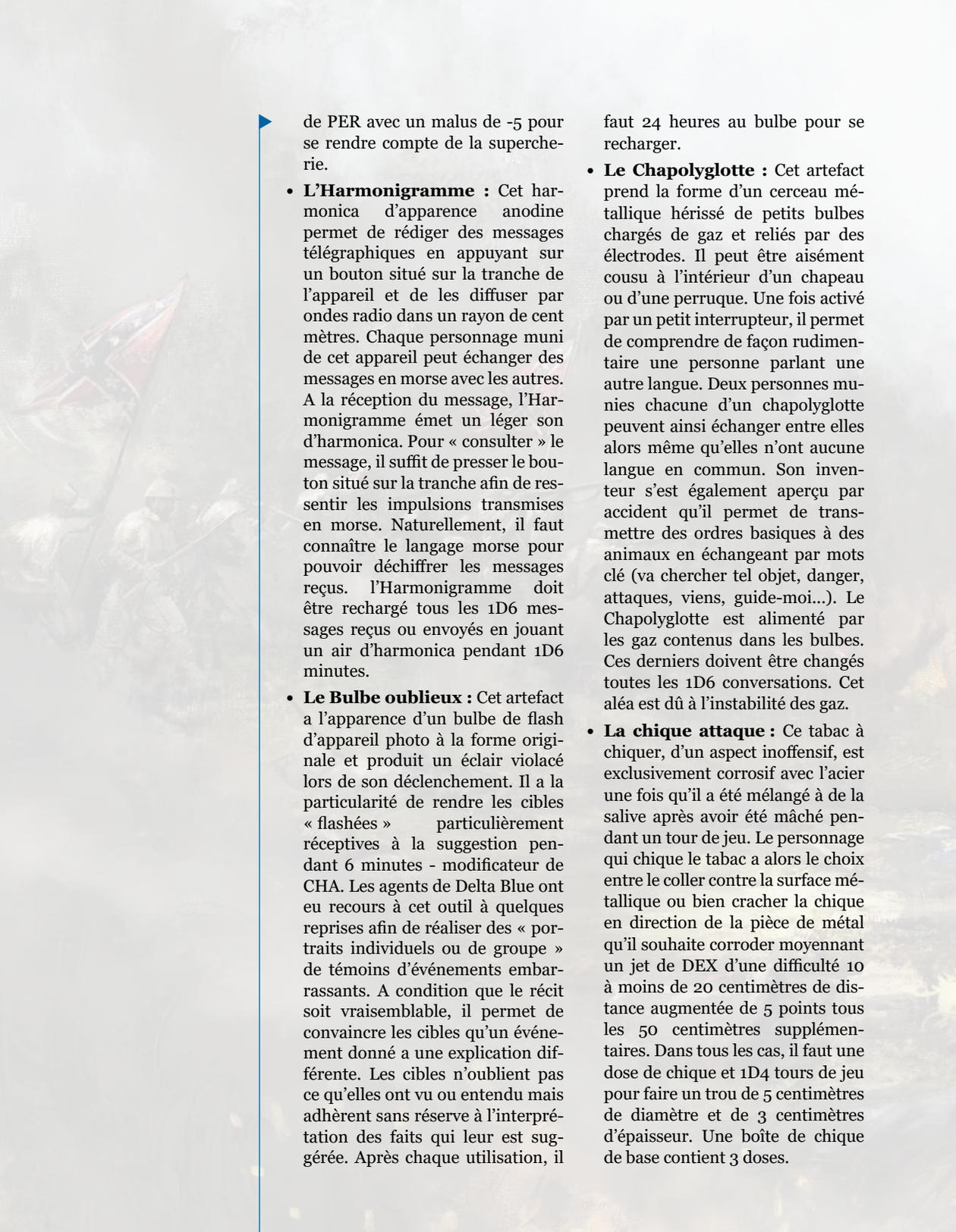
fonctionnement au début de chaque nouveau scénario. Contrairement aux Voies traditionnelles, il n'existe pas de hiérarchie entre les rangs de cette Voie. Pour chaque rang acquis, le personnage dispose de deux gadgets à choisir dans la liste ci-dessous. Alternativement, Il peut en inventer de nouveaux en coopération avec le MJ.

- **Le Lapin blanc :** Cet artefact se compose d'une patte de lapin blanc et d'une boussole. Le traqueur s'active en pressant sur la patte pendant 3 secondes. Dissimulé sur une cible, la patte de lapin signale sa position toutes les 5 minutes pendant 24 heures dans un rayon de 2 kilomètres. La boussole, quant à elle, indique la direction vers laquelle le personnage peut suivre le lapin blanc.
- **La Bombe de gousset :** La montre est équipée d'un dispositif explosif capable de causer 3D6 DM. Par défaut, l'explosion survient trois secondes après que le personnage ait appuyé deux fois sur la couronne de remontage. L'explosion peut être programmée en appuyant trois fois et en réglant l'horloge de ce fatal bijou sur l'heure de déclenchement souhaitée.
- **Le Gramouchard :** Cet artefact prend la forme d'un petit gramophone à cornet en bois de dix centimètres de côté cm par dix centimètres de haut. En remontant son ressort moteur et en appuyant une fois sur son bouton de déclenchement, l'appareil joue un enregistrement de « Down by the River Liv'd a Maiden ». Sa fonction d'enregistrement s'active en appuyant sur deux fois sur son bouchon de déclenchement Il suffit à l'utilisateur de laisser traîner l'objet là où il le souhaite. Le système de microphone et de gravure du gramophone enregistre les bruits et

conversations dans un rayon de dix mètres pendant une durée maximale de 30 minutes. Il suffit ensuite de récupérer l'appareil pour écouter le contenu de l'enregistrement.

- **Les Lunettes indiscretes :** Cet équipement consiste en une paire de lunettes qui permettent de voir les objets métalliques (tel que des armes...) dissimulés derrière une paroi de bois ou sous des vêtements. Certains petits malins combinent ce gadget avec un paquet de cartes de poker dont les valeurs et couleurs sont recouvertes d'une fine pellicule métallique...
- **L'Electro-fer à cheval :** Cet artefact, qui ressemble à pistolet équipé d'un fer à cheval en guise de canon, permet de capturer des objets dans un champ magnétique et de les déplacer à distance, de les projeter à vive allure (1D6 DM sur un jet de DEX réussi) jusqu'à une distance de 30 mètres ou de les ramener délicatement vers soi. La taille de l'objet cible ne peut pas dépasser celle d'un livre et doit peser moins de deux kilos. Cet artefact à une portée maximale de 30 mètres et il ne doit y avoir aucun obstacle entre le fer à rayon magnétique et l'objet cible. Le champ magnétique perdure 3 tours de jeu puis demande 3 heures avant de pouvoir être de nouveau utilisé.
- **Le Kit d'imposture :** Cet appareil photo avec flash permet de générer un masque parfait à partir du portrait de la cible. Une fois la photo prise, le boîtier de l'appareil photo imprime un masque du personnage. Divers accessoires disponibles dans la sacoche de rangement de l'appareil (perruques, maquillage, lentilles oculaires...) permettent de parfaire l'illusion. Le reste est une question de talent de comédien. Quiconque est saisi d'un doute doit réussir un jet →





de PER avec un malus de -5 pour se rendre compte de la supercherie.

- **L'Harmonigramme** : Cet harmonica d'apparence anodine permet de rédiger des messages télégraphiques en appuyant sur un bouton situé sur la tranche de l'appareil et de les diffuser par ondes radio dans un rayon de cent mètres. Chaque personnage muni de cet appareil peut échanger des messages en morse avec les autres. A la réception du message, l'Harmonigramme émet un léger son d'harmonica. Pour « consulter » le message, il suffit de presser le bouton situé sur la tranche afin de ressentir les impulsions transmises en morse. Naturellement, il faut connaître le langage morse pour pouvoir déchiffrer les messages reçus. L'Harmonigramme doit être rechargé tous les 1D6 messages reçus ou envoyés en jouant un air d'harmonica pendant 1D6 minutes.
 - **Le Bulbe oublié** : Cet artefact a l'apparence d'un bulbe de flash d'appareil photo à la forme originale et produit un éclair violacé lors de son déclenchement. Il a la particularité de rendre les cibles « flashées » particulièrement réceptives à la suggestion pendant 6 minutes - modificateur de CHA. Les agents de Delta Blue ont eu recours à cet outil à quelques reprises afin de réaliser des « portraits individuels ou de groupe » de témoins d'événements embarrassants. A condition que le récit soit vraisemblable, il permet de convaincre les cibles qu'un événement donné a une explication différente. Les cibles n'oublient pas ce qu'elles ont vu ou entendu mais adhèrent sans réserve à l'interprétation des faits qui leur est suggérée. Après chaque utilisation, il
- faut 24 heures au bulbe pour se recharger.
- **Le Chapolyglotte** : Cet artefact prend la forme d'un cerceau métallique hérissé de petits bulbes chargés de gaz et reliés par des électrodes. Il peut être aisément cousu à l'intérieur d'un chapeau ou d'une perruque. Une fois activé par un petit interrupteur, il permet de comprendre de façon rudimentaire une personne parlant une autre langue. Deux personnes munies chacune d'un chapolyglotte peuvent ainsi échanger entre elles alors même qu'elles n'ont aucune langue en commun. Son inventeur s'est également aperçu par accident qu'il permet de transmettre des ordres basiques à des animaux en échangeant par mots clé (va chercher tel objet, danger, attaques, viens, guide-moi...). Le Chapolyglotte est alimenté par les gaz contenus dans les bulbes. Ces derniers doivent être changés toutes les 1D6 conversations. Cet aléa est dû à l'instabilité des gaz.
 - **La chique attaque** : Ce tabac à chiquer, d'un aspect inoffensif, est exclusivement corrosif avec l'acier une fois qu'il a été mélangé à de la salive après avoir été mâché pendant un tour de jeu. Le personnage qui chique le tabac a alors le choix entre le coller contre la surface métallique ou bien cracher la chique en direction de la pièce de métal qu'il souhaite corroder moyennant un jet de DEX d'une difficulté 10 à moins de 20 centimètres de distance augmentée de 5 points tous les 50 centimètres supplémentaires. Dans tous les cas, il faut une dose de chique et 1D4 tours de jeu pour faire un trou de 5 centimètres de diamètre et de 3 centimètres d'épaisseur. Une boîte de chique de base contient 3 doses.

LE FANTASTIQUE DANS COW

COW est un univers Western-Fantastique. Certains prodiges accomplis par des hommes et des femmes et certains phénomènes n'ont pas d'explication rationnelle. La manifestation du surnaturel dans l'univers de COW obéit aux règles suivantes :

- **L'origine** : Tout ce qui paraît *a priori* impossible dans le contexte historique des années 1860 en Amérique du Nord relève du surnaturel. Par conséquent, la science Steampunk, les rituels d'une sorcière et les miracles d'un chaman indien relèvent tous du surnaturel. Ils diffèrent seulement dans la forme qu'ils prennent.
- **La rareté** : Contrairement à un univers médiéval-fantastique classique dans lequel la magie est chose commune, le surnaturel ne court pas les saloons et les prairies du monde de COW. Celle-ci doit donc demeurer l'apanage de quelques protagonistes, à savoir les personnages des joueurs et leurs principaux antagonistes.
- **Le contexte** : Les manifestations du surnaturel doivent, autant que possible, pouvoir s'expliquer par la science, par une étonnante coïncidence ou par la superstition. Par exemple, les habitants de Boston ne trouveront pas si invraisemblables que cela les machines extraordinaires d'un savant fou. De même, une communauté de colons particulièrement pieux acceptera volontiers l'idée que leur pasteur puisse accomplir un miracle. Pareillement, nul ne s'étonnera du talent de rebouteuse d'une

femme que la rumeur dit être une sorcière ou des rituels d'invocation des esprits pratiqué par un chaman indien au sein de sa tribu. En termes de règles, Il sera plus ou moins facile de lancer un sort, produire un miracle ou faire fonctionner une machine extraordinaire en présence de témoins selon que ces derniers croient ou non ces choses possibles. Fort heureusement, les personnages de vos joueurs vivent une époque dans laquelle coexistent volontiers superstitions vivaces et miracles de la science. Toutefois, gare aux réactions hostiles. Des indiens pourraient mettre en pièce une machine ou s'en prendre à leur inventeur. De même, accomplir un rituel de sorcellerie au milieu d'une foule de puritains est une dangereuse idée.

Note : aucun modificateur ne s'applique lorsque le personnage est seul ou en présence de témoins indifférents ou encore parce que l'effet en question est « neutre » car discret ou banal (poison, arme...). En revanche, le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à ses jets pour chaque disciple de sa Voie présent lors de son jet. Plus on est de pratiquants d'une même Voie, plus les pouvoirs sont amplifiés.

- **La folie** : Dans bien des univers, notamment d'épouvante, la magie est cause de folie. À l'inverse, c'est la folie qui produit la magie dans le monde de COW. Autrement dit, il faut être fou pour être capable de construire une machine fantastique ou d'accomplir un rituel. Et plus un personnage, joueur ou non joueur, sera fou, plus les pro- ➔

Nombre de témoins	Modificateur incroyables	Modificateur crédibles
1 témoin	-1	+1
2 à 10 témoins	-2	+2
Plus de 10 témoins	-5	+5

UN MONDE DE FOUS ?

Si *COW* devait avoir un thème central, ce serait celui de la folie des hommes et de ses conséquences dramatiques. Amplifiée par la révolution industrielle, cette folie produit plus d'horreurs et de merveilles que jamais auparavant dans l'histoire de l'humanité.

Dès lors, rien ne vous empêche de généraliser le système de folie afin de donner de la profondeur à tous les personnages de vos joueurs et aux principaux antagonistes de vos aventures. Les personnages qui ne disposent d'aucune voie de magie peuvent se voir accorder un rang supplémentaire dans une Voie de prédilection par rang de folie acquis. Leur folie se caractérise par un talent exceptionnel. Le nombre de rangs de folie attribués à la création du personnage est à la discrétion du meneur de jeu. Dans ce cas de figure, les malus liés aux jets de tentations et aux jets de charisme s'appliquent. Là aussi, remplacez les points de chance par les points de choc afin de gérer la descente progressive des personnages dans la démence.

diges qu'il sera capable d'accomplir seront impressionnants. Cette démence présente des avantages et des inconvénients qu'il vous revient de gérer de la manière suivante :

- ◇ D'une part, les fous ne sont pas réputés pour leur sociabilité. Plus le niveau de folie du personnage est élevé, plus l'aura qui se dégage de lui met ses interlocuteurs mal à l'aise. En conséquence, un malus correspondant à son niveau de folie le plus élevé s'applique à ses jets de CHA. Il n'y a que lorsque le personnage galvanise ses troupes ou est menaçant que le malus ne s'applique pas.
- ◇ D'autre part, le comportement du personnage sera plus ou moins influencé par sa folie. Lorsque le personnage tente de résister à une de ses pulsions, il doit réussir un jet d'INT dont la difficulté est déterminée par le niveau de folie correspondant. Il en va de même s'agissant de ses jets de CHA.
- ◇ En contrepartie, le personnage obtient un bonus de +2 à ses jets de voie par rang de folie. Un joueur peut choisir de répartir des points dans plusieurs folies plutôt qu'une seule, à condition que l'historique de son personnage le justifie. Dans ce cas, son bonus aux jets de Voie et son malus aux jets de CHA sont déterminés par son rang de folie le plus élevé. De plus, le rang de Voie le plus élevé du personnage ne peut pas être supérieur à son rang de folie.
- ◇ Les pouvoirs du personnage s'accroissent donc parce qu'il s'enfonce dans la démence. En termes de jeu, utilisez la règle des points de choc telle qu'elle est décrite dans le chapitre Épouvante du livre de règles. La seule différence est que chaque fois que le niveau de points de choc tombe à zéro, le personnage gagne un rang de folie et un rang de pouvoir. Comme les points de choc sont également des points

Niveau de folie	Bonus aux jets de voie	Difficulté des jets de tentation	Malus aux jets de CHA
1	+2	5	-1
2	+4	10	-2
3	+6	15	-3
4	+8	20	-4
5	+10	25	-5



de chance, un personnage se rapproche de la folie chaque fois qu'il décide d'améliorer son sort en dépensant un point.

Reste à déterminer la nature de la folie du personnage. Lorsqu'il crée ce dernier, le joueur doit répartir un point entre quatre types de folie, selon celle(s) qui lui correspond(ent) le mieux, pour chaque rang de pouvoir que le meneur de jeu l'autorise à prendre (un rang par défaut) :

◇ **La fièvre de l'or** : Le personnage est motivé par l'appât du gain. Sa cupidité va grandissant jusqu'à devenir irrésistible. Accroître sa fortune matérielle est sa seule obsession, jusqu'à en venir à violer la loi.

• *Exemple de grand méchant* : Goldfinger, le Dr Moriarty

◇ **La folie des grandeurs** : Le personnage est dévoré par

l'ambition. Il ne pense qu'à accumuler du pouvoir et/ou acquérir une notoriété mondiale. Et qu'importe si cette dernière se fait à force de coups d'éclats héroïques ou de méfaits. Seul compte la satisfaction de son égo.

• *Exemple de grand méchant* : Lex Luthor, Rotwang de Metropolis, l'homme invisible, Voldemort

◇ **L'empire de la passion** : La santé mentale du personnage est consumée par ses émotions. Qu'il s'agisse de haine, d'amour, de foi religieuse ou de désir de vengeance, les décisions du personnage sont entièrement mues par ses pulsions.

• *Exemple de grand méchant* : le Joker, Mr Hyde, le Capitaine Nemo →

Julian Payne sait que d'étranges créatures rôdent sur les berges du Mississippi

À QUOI CARBURE LA SCIENCE ÉTRANGE DE COW?

Différentes sources d'énergie alimentent les créations des savants fous de COW. La vapeur est bien entendu la source d'énergie la plus répandue mais son usage est généralement réservé à de grandes machines. A cette dernière s'ajoute les mécanismes de type moteurs ressort que l'on retrouve dans l'horlogerie. Certains de ces moteurs sont des bijoux de miniaturisation ou, compose, au contraire, un ensemble d'engrenages de taille extraordinaire.

Par ailleurs, des réactions chimiques à base de gaz et de liquides, sur le modèle balbutiant des piles, produisent l'énergie nécessaire à alimenter les appareils les plus petits. Enfin, le moteur à combustion à quatre temps, inventé par Beau de Rochas en 1862 et développé par Nikolaus Otto en 1867, font leur apparition. La nature de la source d'alimentation varie donc en fonction des caractéristiques de chaque machine et des moyens de son concepteur.

◇ La soif de connaissance :

Acquérir plus de connaissance est la raison d'être du personnage. Celui-ci travaille sans relâche à ses projets, quitte à négliger les autres aspects de sa vie. Cette obsession peut aller jusqu'à ignorer l'éthique ou se mettre en danger.

- *Exemple de grand méchant :* Le Dr Frankenstein, le Dr Jekyll, le Dr Moreau

Exemple : Le docteur Wolfenstein est atteint de folie des grandeurs (rang 3) et de soif de connaissance (rang 2). Il dispose donc d'un bonus de +6 à ses tests de Voie du sérum (rang 3) et de Voie de la Chair (rang 2). En contrepartie, un malus de -3 s'applique à ses tests de CHA lié aux interactions sociales et il ne pourra pas atteindre le rang 4 dans une de ses Voies de la Magie tant qu'il n'aura pas atteint le rang 4 dans une de ses Voies de la folie.

LES VOIES DE LA SCIENCE

La magie du monde de COW se divise en deux catégories. La première s'appuie sur la science tandis que la seconde se construit sur les croyances. Seuls les prodiges pseudo-scientifiques des savants fous sont abordés dans ce numéro. La suite au prochain numéro. Trois voies sont proposées. L'une s'adresse aux génies de la mécanique moderne tandis que les deux autres, plus sinistre, s'adresse à ceux qui ont choisi de s'affranchir de leur serment d'Hippocrate afin d'explorer la physique et la chimie du corps humain.

VOIE DE LA MACHINE

Cette voie s'adresse à ceux qui souhaitent incarner le côté sympathique du savant fou à l'ère du Steampunk. Contrairement à la Voie de la Chair, et nonobstant les intentions poten-

tiellement criminelles du savant, ses inventions ont un toujours aspect policé et fascinant d'ingéniosité.

1. Connaissance des machines :

Sur un jet d'INT réussi difficulté 15, le personnage est capable de comprendre la nature et le fonctionnement d'une machine inconnue. De plus, pourvu qu'il dispose des outils adéquats et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 15, le personnage est capable de réparer, améliorer ou saboter les machines dont il a compris le fonctionnement et dispose du rang correspondant (rang 1 pour une machine commune, rang 2 pour un gadget, rang 4 pour une machine extraordinaire ou rang 5 pour une machine métaphysique).

2. Gadget improbable :

Pourvu qu'il dispose de sa fidèle boîte à outil, de 2D6 heures et moyennant 1 PC et un jet d'INT réussi difficulté 15, le personnage sait transformer des objets de tous les jours en gadgets improbables. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1D6 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, le personnage doit recommencer à zéro (et payer 1 PC). En cas de réussite critique ou en dépensant 1 PC, le délai est réduit à 1D6 heures. Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à son Modificateur d'INT, la machine fonctionne. Sur un résultat supérieur, la machine tombe en panne ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit. Le personnage peut alors utiliser le rang 1 de sa Voie pour remédier au problème.

3. Éclair de génie :

En dépensant 2 PC, le « hasard » fait que le personnage dispose d'un gadget ou des moyens d'en bricoler un

en 1D6 minutes, susceptible de faire la différence à un moment crucial du scénario. La solution est improvisée par le joueur en bonne intelligence avec le meneur de jeu. Il peut s'agir d'un gadget que le personnage sort de sa poche, qu'il trouve sur place ou qu'il bricole avec les moyens du bord. Le gadget improvisé est à utilisation unique. Il devient inutilisable dès qu'il a rempli sa fonction.

4. Machine extraordinaire : Pourvu qu'il dispose d'un laboratoire équipé, de 1D6 semaines et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 20, le personnage sait fabriquer des machines de taille extraordinaire et/ou incroyablement complexes. Tout dépend de la mégalomanie et des moyens dont dispose son inventeur. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1D6 semaines supplémentaires. En cas d'échec critique, le retard supplémentaire est de 2D6 semaines. Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation ou une fois par jour selon la nature de l'invention, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à son Modificateur d'INT, la machine fonctionne. Sur un résultat supérieur, la machine tombe en panne ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit. Le personnage peut alors utiliser le rang 2 de sa Voie pour remédier au problème.

◇ La Diligence chameau : Cette machine roulante est une version considérablement modifiée d'une locomotive de type Camelback. Elle combine la fonction tout terrain d'un engin à chenille aux mécanismes d'amortissement révolutionnaires à une cabine haut perchée en bois massif dont l'habitacle est large et confortable. Son inventeur

la destinait à un usage récréatif et au transport de troupes. Malheureusement, son coût prohibitif a exclu une production en masse. Seul un riche excentrique pourrait s'offrir une telle merveille. Les caractéristiques de la locomotive à chenille sont les mêmes que celles du blindé léger page 50 du livre des règles. La vitesse de pointe de la diligence chameau →



Anna Petrovskaja,
la savante folle

GUERRE ET PROGRÈS

La guerre civile américaine est considérée à juste titre comme la première guerre moderne de l'Histoire. Sur le plan scientifique, celle-ci a des conséquences dans deux domaines connexes qui sont volontairement amplifiés dans le monde de *COW*.

D'une part, la course à l'armement donne à de nombreux savants les moyens de donner libre cours à leur génie créatif. Ces derniers multiplient les inventions, parfois rocambolesques, parmi lesquelles des armes dont la sophistication s'avère dévastatrice sur le champ de bataille. Passé le cessez-le-feu, nombre de ces savants, passés maîtres dans la Voie de la Machine, continuent de produire des inventions pour leur compte ou celui de leur gouvernement. Sans être devenues complètement banales, les machines occupent une place de plus en plus importante au sein de la société civile, en particulier au Nord.

D'autre part, le corps médical n'était absolument pas préparé à faire face au nombre et à la gravité des blessures causées par l'armement moderne employé pendant la guerre. Faute de mieux, les chirurgiens amputent les blessés par milliers à une époque où les mesures d'hygiène sont quasi-inexistantes. Il en résulte que les soldats des deux camps meurent plus souvent des suites du traitement de leurs blessures que de ces dernières. Pour certains médecins, cette guerre est l'occasion d'expériences interdites dont certaines débouchent sur les découvertes décrites dans les Voies des Fluides et de la Chair.



est de 40 mètres par action de mouvement, soit 40 km/h. Un jet de INT difficulté 15 est nécessaire pour entretenir la machine à la fin de chaque journée d'utilisation. En particulier, des débris se coincent facilement entre les maillons des chenilles et sont susceptibles de les bloquer, voire de les casser. Un échec diminue de 2 la DEX de la machine pendant la journée d'utilisation suivante. Un échec critique demande jet d'INT difficulté 15 toutes les 2D6 heures jusqu'à obtenir un succès.

- ◇ L'Otto-mate : Cette machine, dont le premier prototype connu fut conçu par le professeur Otto Von Kraken, est un automate mécanique qui peut prendre une forme humanoïde ou animale, en fonction du souhait de son créateur. La taille de la machine varie entre 30 et 180 centimètres. Ses modificateurs de FOR et CON sont de + 1 par tranche de 30 centimètres de hauteur. Ses autres modificateurs sont de zéro à l'exception de son modificateur de CHA qui est de -2. La vitesse de dépla-

cement de l'Otto-mate est de 10 mètres par action de mouvement. Les interactions sociales, handicapées par une voix métallique monotone, ne sont pas le propre de l'Otto-mate.

- ◇ L'exosquelette : En fait d'exosquelette, cette machine infernale de 2,50 m de haut et pas moins de 400 kg dans laquelle s'harnache le personnage ressemble à un impressionnant scaphandre de guerre. L'armure d'acier intégrale est rivetée de partout. Le tout est surmonté d'une mitrailleuse Gatling sur l'épaule gauche et d'un lance flamme sur l'épaule droite. Un généreux bloc de munitions et de combustible blindé est accroché au dos de l'exosquelette. Les bras et les jambes sont mus par de puissants vérins hydrauliques qui crache constamment des jets de vapeur. En guise de mains, d'impressionnantes pinces sont capables d'exercer une pression de 200 kg chacune. Cette machine infernale devait équiper les troupes de l'Union mais leur première sortie fut la dernière. Le poids de la

machine et sa fragile stabilité la rendait impraticable sur le terrain boueux et criblé de cratères d'obus. Sur un terrain solide, plat et dégagé, en revanche, elle pourrait faire des ravages. L'exosquelette confère une armure de 6 points, un bonus de +6 au modificateur de force et de dommage au corps-à-corps du personnage et un malus de -2 aux tests de DEX. Compte tenu de sa lourdeur, l'exosquelette progresse de 10 mètres par action de mouvement (10 km/h maximum). Les caractéristiques de la gatling sont les mêmes que celles de la mitrailleuse légère. La portée du lance-flamme est de 20 mètres. Celui-ci inflige 2D6 DM par tour.

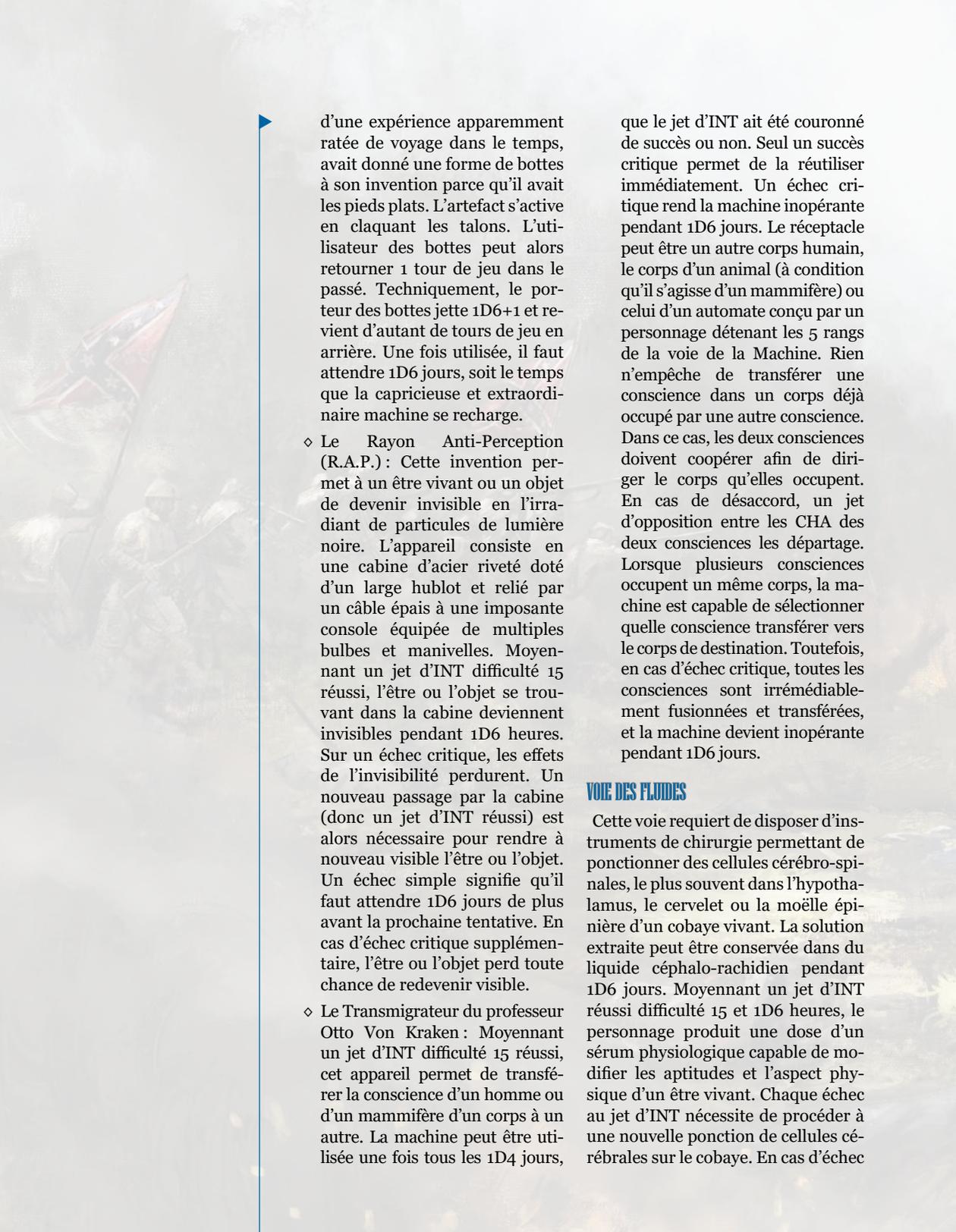
5. Machine métaphysique : Pourvu qu'il dispose d'un laboratoire équipé, de 1D6 mois et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 25, le personnage sait fabriquer des machines dont les capacités défient les lois de la nature. Tout dépend de la mégalomanie et des moyens dont dispose son inventeur. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1D6 mois supplémentaires. En cas d'échec critique, le retard supplémentaire est de 2D6 mois. Si le personnage maîtrise également les 5 niveaux de la voie de la Chair, il peut allier chair et machine pour créer un être dont le monde se souviendra avec admiration... Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation ou une fois par jour selon la nature de l'invention, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à son Modificateur d'INT, la machine fonctionne. Sur un résultat supérieur, la machine tombe en panne ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit.

Le personnage peut alors utiliser le rang 2 de sa Voie pour remédier au problème.

◇ Les Doc Marty : Également appelée les bottes de 7 secondes, cette paire de bottines ergonomiques permet de remonter le temps en remontant la trace exacte de ses pas en marche arrière. Son inventeur, le Docteur Martin, porté disparu lors →



Julian Payne, agent du Delta Blue



d'une expérience apparemment ratée de voyage dans le temps, avait donné une forme de bottes à son invention parce qu'il avait les pieds plats. L'artefact s'active en claquant les talons. L'utilisateur des bottes peut alors retourner 1 tour de jeu dans le passé. Techniquement, le porteur des bottes jette 1D6+1 et revient d'autant de tours de jeu en arrière. Une fois utilisée, il faut attendre 1D6 jours, soit le temps que la capricieuse et extraordinaire machine se recharge.

- ◇ Le Rayon Anti-Perception (R.A.P.): Cette invention permet à un être vivant ou un objet de devenir invisible en l'irradiant de particules de lumière noire. L'appareil consiste en une cabine d'acier riveté doté d'un large hublot et relié par un câble épais à une imposante console équipée de multiples bulbes et manivelles. Moyennant un jet d'INT difficulté 15 réussi, l'être ou l'objet se trouvant dans la cabine deviennent invisibles pendant 1D6 heures. Sur un échec critique, les effets de l'invisibilité perdurent. Un nouveau passage par la cabine (donc un jet d'INT réussi) est alors nécessaire pour rendre à nouveau visible l'être ou l'objet. Un échec simple signifie qu'il faut attendre 1D6 jours de plus avant la prochaine tentative. En cas d'échec critique supplémentaire, l'être ou l'objet perd toute chance de redevenir visible.
- ◇ Le Transmigrateur du professeur Otto Von Kraken: Moyennant un jet d'INT difficulté 15 réussi, cet appareil permet de transférer la conscience d'un homme ou d'un mammifère d'un corps à un autre. La machine peut être utilisée une fois tous les 1D4 jours,

que le jet d'INT ait été couronné de succès ou non. Seul un succès critique permet de la réutiliser immédiatement. Un échec critique rend la machine inopérante pendant 1D6 jours. Le réceptacle peut être un autre corps humain, le corps d'un animal (à condition qu'il s'agisse d'un mammifère) ou celui d'un automate conçu par un personnage détenant les 5 rangs de la voie de la Machine. Rien n'empêche de transférer une conscience dans un corps déjà occupé par une autre conscience. Dans ce cas, les deux consciences doivent coopérer afin de diriger le corps qu'elles occupent. En cas de désaccord, un jet d'opposition entre les CHA des deux consciences les départage. Lorsque plusieurs consciences occupent un même corps, la machine est capable de sélectionner quelle conscience transférer vers le corps de destination. Toutefois, en cas d'échec critique, toutes les consciences sont irrémédiablement fusionnées et transférées, et la machine devient inopérante pendant 1D6 jours.

VOIE DES FLUIDES

Cette voie requiert de disposer d'instruments de chirurgie permettant de ponctionner des cellules cérébro-spinales, le plus souvent dans l'hypothalamus, le cervelet ou la moëlle épinière d'un cobaye vivant. La solution extraite peut être conservée dans du liquide céphalo-rachidien pendant 1D6 jours. Moyennant un jet d'INT réussi difficulté 15 et 1D6 heures, le personnage produit une dose d'un sérum physiologique capable de modifier les aptitudes et l'aspect physique d'un être vivant. Chaque échec au jet d'INT nécessite de procéder à une nouvelle ponction de cellules cérébrales sur le cobaye. En cas d'échec

critique, une fausse manipulation provoque une hémorragie cérébrale fatale. Une réussite critique permet de produire trois doses de sérum au lieu d'une. L'injection de ces sérums se fait généralement en plantant une seringue dans la moelle spinale entre deux vertèbres cervicales. La liste suivante, non exhaustive, illustre le caractère aléatoire et dangereux qui caractérise ces sérums.

1. Sérum de Hyde : Le sujet qui ingère ce sérum voit ses modificateurs de FOR et CON augmenter de 5 points. En contrepartie, le modificateur de CHA est diminué de 5 points. Au terme de 1D6 minutes de douleurs insupportables, le corps du sujet devient difforme et imposant. Sa pilosité augmente considérablement et son visage devient simiesque. Les instincts primitifs du personnage sont renforcés. Celui-ci doit faire des jets d'INT afin de se contenir face à une tentation (l'équivalent du niveau 5 de l'Empire de la passion s'applique). L'effet dure 2D6 heures.

2. Sérum de Gray : Le sujet qui ingère ce sérum voit son modificateur de CHA augmenter de 5 points tandis que les modificateurs de FOR et CON diminuent de 2 points chacun. Le personnage semble physiquement rajeuni et exerce une inexplicable attirance sur les autres, mais il paraît frêle, presque maladif. Impossible pour ce dernier de passer inaperçu. Lui manquer de respect, tenter de l'agresser, lui refuser une requête légale ou l'accès à un lieu pourtant privé requiert un jet d'opposition de CHA. L'effet dure 2D6 heures.

3. Sérum de Darwin : Ce sérum se compose d'hormones et de cellules savamment ponctionnées sur un animal et injecté dans la moelle épinière du sujet humain. Il entraîne une mutation temporaire

dont la nature dépend des attributs spécifiquement isolés par le savant. Par exemple, un sérum conçu à partir d'un amphibien donnera des branchies et des doigts palmés. Un sérum conçu à partir d'un félin confèrera des griffes rétractiles et une vision nocturne. Sur un jet de CON difficulté 15 réussi, les effets du sérum durent 1D6 jours. En cas d'échec simple, les effets durent seulement 1D6 heures et causent 1D6 DM. En cas de succès critique, les effets du sérum dure 4D6 jours et le personnage peut les faire disparaître et apparaître à sa guise. En cas d'échec critique, le métabolisme du personnage est durablement déstabilisé et ses métamorphoses sont désormais hors de contrôle, à la discrétion du meneur de jeu. Celles-ci peuvent être aléatoires ou chroniques. Par exemple, elle peut être liée aux phases de la lune ou à la date d'anniversaire de l'expérience malheureuse.

4. Sérum de Butterfly : Ce sérum permet à un personnage de changer de sexe. Son corps change pour adopter toutes les caractéristiques du sexe opposé. Toutefois, les traits de son visage conservent de nombreuses similitudes avec son apparence d'origine, si bien que ceux qui le connaissent peuvent penser qu'il s'agit d'un parent proche. Le processus prend 1D6 minutes et est si douloureux qu'il inflige 1D6 DM. Sur un échec critique, le sérum déstabilise le corps du personnage de façon permanente. Une fois par jour, à la discrétion du MJ, le personnage doit faire un jet de CON difficulté 10. En cas d'échec, il change de sexe.

5. Sérum de Moreau : Ce sérum, composé de cellules ponctionnées dans la moelle épinière d'un cobaye humain, entraîne une évolution du patrimoine génétique →





tique de l'animal pour lequel il a été conçu. Ce dernier, après 1D6 jours de terribles souffrances, voit son INT augmenter jusqu'à pouvoir apprendre le langage humain. Par ailleurs, son corps mute pour adopter une forme semi humanoïde. Les effets de ce sérum durent 2D6 jours, au terme desquels l'animal régresse dans une souffrance qui finit par le tuer au bout de 1D6 jours.

VOIE DE LA CHAIR

Cette voie s'adresse à ceux qui souhaitent incarner le côté obscur du savant fou à l'ère du Dr Frankenstein. Contrairement à la Voie de la Machine et, nonobstant les intentions potentiellement bonnes du savant, ses inventions ont un toujours aspect sinistre et malsain.

1. Réparation et amélioration :

Qu'il soit ou non diplômé d'une école, le personnage est un brillant praticien. Il a peut-être même exercé en tant que chirurgien pendant la guerre et amputé, parfois sauvé, de nombreux soldats. À ce titre, il bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il s'agit de diagnostiquer un mal, d'identifier les traces d'une intervention médicale ou de pratiquer la médecine pour stabiliser une blessure ou soigner un malade.

2. Réanimation du corps :

Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé d'une table munie de sangles et surplombée de bobines Tesla et d'antennes générant des arcs électriques et capables de capter l'énergie de la foudre. Moyennant une intervention d'une durée de 1D4 heures et un jet d'INT réussi difficulté 10, le personnage est capable de réanimer la dépouille d'un animal ou d'un homme. Chaque échec au jet d'INT prolonge l'intervention de

1D4 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, l'opération se solde par la fonte des tissus musculaires, obligeant le personnage à se procurer un autre corps. Toutefois, la créature réanimée n'est dotée d'aucune conscience et sera uniquement guidée par ses besoins les plus primitifs (se nourrir, se reproduire, dormir, faire ses besoins, se battre). Au mieux, il peut être dressé comme un animal domestique.

3. Greffe contre-nature :

Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé. Le personnage est désormais capable de pratiquer des greffes d'organes et de membres, que ce soit pour soigner un sujet vivant ou pour composer un être réanimé à partir de multiples greffes d'organes et de membres. Pour que la greffe prenne, il doit s'agir d'un membre de la même espèce (une patte de chien sur un chien, une main humaine sur un humain). En revanche, le genre ou l'ethnie du donneur d'organe ou de membre importe peu.

4. Réanimation de l'âme :

Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé d'une table munie de sangles et surplombée de bobines Tesla et d'antennes générant des arcs électriques et capables de capter l'énergie de la foudre. Au terme d'une intervention d'une durée de 2D6 heures et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 20, le personnage est capable de ramener à la vie un être humain doté d'une conscience. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 2D6 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, l'opération se solde par un la fonte des tissus musculaires et le sujet est irrémédiablement perdu, corps et âme. Le ressuscité retrouve toutes ses facultés intellectuelles. Si la cible est un assemblage de



plusieurs greffes d'organes et de membres, celle-ci peut se retrouver affublée de plusieurs consciences / personnalités qu'il revient au meneur de jeu, et éventuellement au joueur, de déterminer. Le nombre de consciences habitant le corps peut être déterminé aléatoirement en jetant 1D6.

5. Créature abominable : Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé d'une table munie de sangles et surplombée de bobines Tesla et d'antennes générant des arcs électriques et capables de capter l'énergie de la foudre. Au terme d'une opération d'une durée de 4D6 heures et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 25, le personnage peut mêler à son gré greffes d'organes et de membres humains et animaux afin de créer la monstruosité de ses rêves. Peu

importe l'espèce, la forme ou la taille de la créature. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 4D6 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, l'opération est un la fonte des tissus musculaires et le personnage doit se procurer de nouveaux « composants ». Si le personnage maîtrise également les 5 niveaux de la voie de la machine, il peut allier chair et machine pour créer une abomination dont le monde se souviendra avec effroi... Par exemple, il peut s'agir d'un tronc humain sur lequel sont greffés deux ou trois têtes humaines et plusieurs bras au bout desquels sont cousus des armes à feu et des armes blanches. Il peut aussi s'agir de cerveaux humains greffés dans des corps d'animaux ou inversement. →

Anna Petrovskaja en pleine opération

LES ORGANISATIONS SECRÈTES

Vous trouverez dans ce chapitre une description des agences de l'Union et de la Confédération. Les organisations clandestines et les groupes criminels qui tentent d'influer sur le cours de l'histoire de COW seront détaillés dans un prochain numéro.

L'UNION

PINKERTON NATIONAL DETECTIVE AGENCY OU L'AGENCE PINKERTON

La fameuse agence de détectives privés est créée par Allan Pinkerton en 1950. Ses missions ne cessent de se diversifier au cours des décennies suivantes, souvent afin de suppléer les agences gouvernementales, notamment les US Marshals, dont la capacité opérationnelle est limitée par leur budget. Une des principales occupations de l'agence est de faire respecter la loi dans les territoires de l'Ouest sous contrôle de l'Union. Toutefois, la liberté d'action et la recherche du profit des Pinkertons sont tels qu'ils donnent lieu à de nombreux abus et font trop souvent pencher la balance du côté du plus puissant.

En 1861, l'agence contrecarre le fameux « *complot de Baltimore* » qui vise à assassiner le président Lincoln nouvellement élu. Dès lors, ses agents sont chargés de la protection rapprochée du président. Lorsque la guerre civile éclate, ce dernier confie à l'agence un rôle de premier plan dans le domaine du renseignement.

Depuis l'assassinat de Lincoln et le cessez-le-feu en 1865, l'agence, qui compte près de 10 000 agents, inquiète certains hommes politiques par sa position quasi hégémonique.

De plus, les revenus insuffisants générés par ses contrats de maintien de l'ordre dans l'ouest ont amené les fils d'Allan Pinkerton, Robert et William, à accepter de jouer un rôle trouble en se mettant au service des capitaines d'industrie nordistes. Officiellement, il s'agit d'identifier les espions sudistes infiltrés parmi les ouvriers des usines et chantiers et de les neutraliser avant que ces derniers ne sabotent les installations ou ne sapent la bonne entente entre ouvriers et patrons en poussant les premiers à la grève.

Dans les faits, cette activité ressemble moins à une mission de contre-espionnage qu'à une entreprise destinée à briser les grèves et éliminer les leaders du syndicalisme naissant au cœur d'une industrie nordiste qui peine à se remettre de la guerre civile. À leurs risques et périls, certains élus n'hésitent pas à accuser les Pinkertons de coopérer avec la pègre afin de remplir ses juteuses obligations contractuelles. En dépit d'une accumulation d'indices de plus en plus compromettante, l'influence de l'agence, qui s'étend des milieux d'affaires au bureau ovale, semble la rendre intouchable.

LA SECRET SERVICE DIVISION (SSD) OU LE SERVICE SECRET

En février, le premier service de renseignement militaire est créé par le colonel George H. Sharpe avec l'assistance d'un ancien cadre de l'agence Pinkerton, John C. Babcock. Ce service de renseignement, baptisé Bureau of Military Information (BMI) emploie jusqu'à 70 agents sur le terrain. Une dizaine d'entre eux perdent la vie au cours des deux années d'activité du BMI. Ce dernier

est finalement dissout peu après la signature du cessez-le-feu pendant l'été 1865. Le BMI est devenu obsolète depuis la création récente d'une nouvelle agence de renseignement.

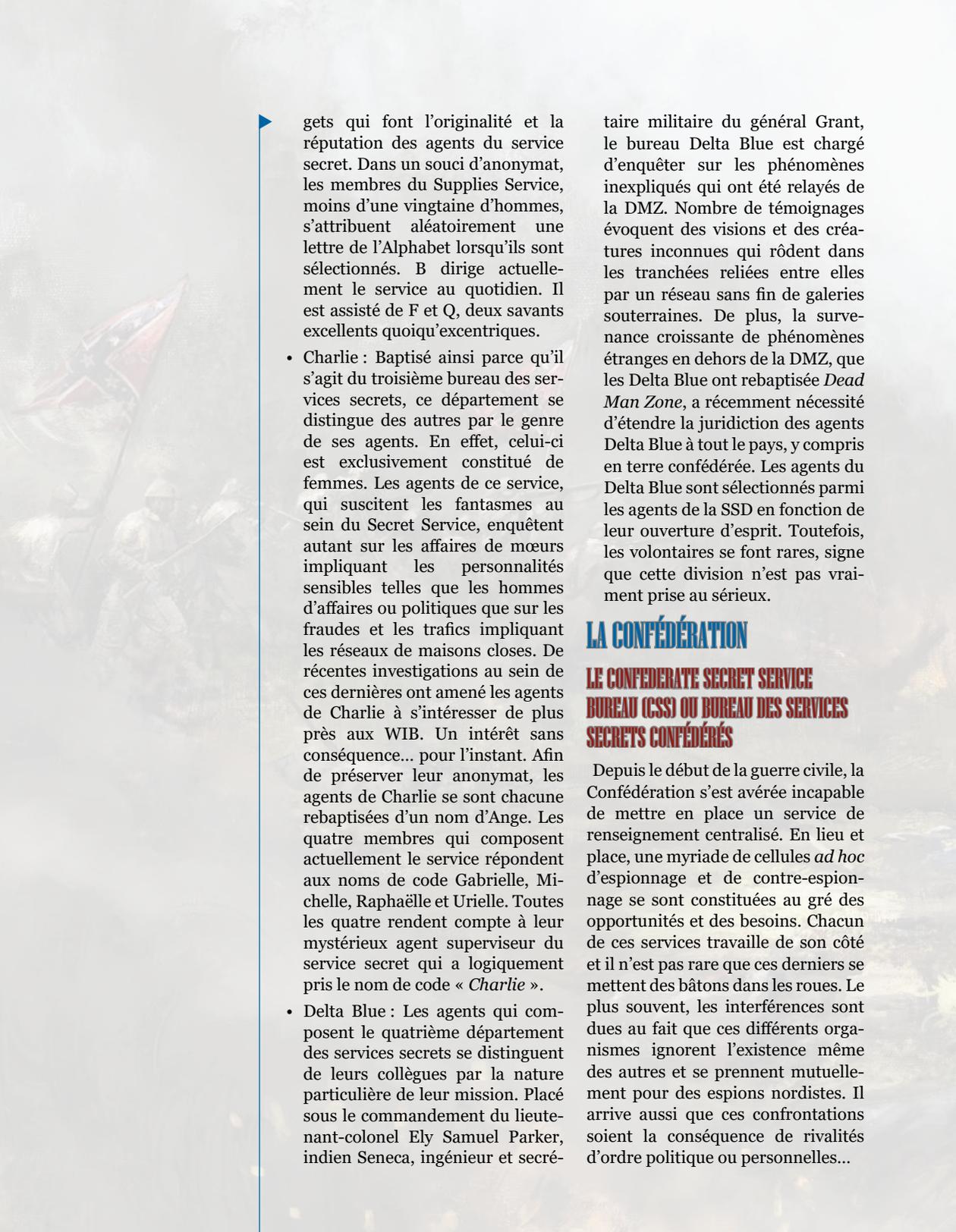
En effet, le 14 avril 1865, quelques heures seulement avant d'être assassiné, le président Abraham Lincoln signe la loi créant la division du Service Secret (SSD). La première mission de cette agence gouvernementale, placée sous la responsabilité du département du Trésor, est de lutter contre le fléau de la fausse monnaie. En effet, au moment du cessez-le-feu, près d'un tiers de la monnaie en circulation est contrefaite. Le mobile des faussaires n'est pas toujours crapuleux. Les services secrets sudistes cherchent à affaiblir l'économie nordiste en décrédibilisant sa monnaie. Le directeur du SSD, le charismatique US Marshal William P. Wood, est un homme de terrain âgé de 52 ans qui déteste la paperasse. Les grands espaces lui manquent. Il est apprécié de ses subordonnés qui savent qu'ils peuvent compter sur lui et réciproquement.

Officieusement, le but du US Marshall P. Wood est de damer le pion aux Pinkertons et les renvoyer aux affaires de maris trompés et de mauvais payeurs qui devrait être le seul lot d'une agence de détectives privés. Le service secret installe son QG à Washington. Des bureaux locaux sont ouverts en coopération avec les US Marshals sur tout le territoire nordiste. Une centaine d'agents seulement composent actuellement le Service Secret. La plupart sont d'anciens représentants de la loi, d'anciens militaires, plus rarement d'anciens Pinkertons déçus par les méthodes de l'Agence. Afin de pallier ces effectifs limités, les agents du service ont accès aux dernières technologies. Les fonds ne sont pas un problème du fait

de l'appartenance du service au Département du Trésor.

En trois ans seulement, les missions de l'agence se sont multipliées au point de nécessiter une réorganisation de la division en plusieurs bureaux :

- Le « *Secret Service* » : Fort d'une soixantaine d'individus, ce bureau est celui qui correspond le mieux à l'idée que s'en font ceux qui ont entendu parler des services secrets. Ses membres sont toujours chargés de lutter contre la fausse monnaie, les réseaux de contrebande d'opium, d'armes et d'alcool, les incursions du Ku Klux Klan sur son territoire, les fraudes sur les titres fonciers, la corruption et, désormais, l'espionnage et le contre-espionnage. Généralement attentifs à leur apparence et téméraires jusqu'à l'arrogance, les flamboyants agents du Secret Service agissent sous leur propre nom. Certains d'entre eux cultivent même leur image en travaillant de près avec la presse à sensation. Ils rivalisent d'ingéniosité pour parvenir à leurs fins et s'appuient volontiers sur les gadgets développés par les savants fous du bureau des fournitures.
- Le « *Supplies Service* » : Derrière le nom anodin de « *bureau des fournitures* » se cache le laboratoire de recherche et développement des services secrets. Ce dernier, installé dans un immeuble flambant neuf sur les rives du Potomac, dans la banlieue de Washington, est le fruit d'une association entre le département de la défense et le département du trésor. Le bâtiment a obtenu son surnom de « *Pentacle* » en raison de sa forme d'étoile à cinq branches. Dans la plus grande confidentialité, des savants fous élaborent les multiples gad- ➔



gets qui font l'originalité et la réputation des agents du service secret. Dans un souci d'anonymat, les membres du Supplies Service, moins d'une vingtaine d'hommes, s'attribuent aléatoirement une lettre de l'Alphabet lorsqu'ils sont sélectionnés. B dirige actuellement le service au quotidien. Il est assisté de F et Q, deux savants excellents quoiqu'excentriques.

- Charlie : Baptisé ainsi parce qu'il s'agit du troisième bureau des services secrets, ce département se distingue des autres par le genre de ses agents. En effet, celui-ci est exclusivement constitué de femmes. Les agents de ce service, qui suscitent les fantasmes au sein du Secret Service, enquêtent autant sur les affaires de mœurs impliquant les personnalités sensibles telles que les hommes d'affaires ou politiques que sur les fraudes et les trafics impliquant les réseaux de maisons closes. De récentes investigations au sein de ces dernières ont amené les agents de Charlie à s'intéresser de plus près aux WIB. Un intérêt sans conséquence... pour l'instant. Afin de préserver leur anonymat, les agents de Charlie se sont chacune rebaptisées d'un nom d'Ange. Les quatre membres qui composent actuellement le service répondent aux noms de code Gabrielle, Michelle, Raphaëlle et Urielle. Toutes les quatre rendent compte à leur mystérieux agent superviseur du service secret qui a logiquement pris le nom de code « *Charlie* ».
- Delta Blue : Les agents qui composent le quatrième département des services secrets se distinguent de leurs collègues par la nature particulière de leur mission. Placé sous le commandement du lieutenant-colonel Ely Samuel Parker, indien Seneca, ingénieur et secré-

taire militaire du général Grant, le bureau Delta Blue est chargé d'enquêter sur les phénomènes inexplicables qui ont été relayés de la DMZ. Nombre de témoignages évoquent des visions et des créations inconnues qui rôdent dans les tranchées reliées entre elles par un réseau sans fin de galeries souterraines. De plus, la surveillance croissante de phénomènes étranges en dehors de la DMZ, que les Delta Blue ont rebaptisée *Dead Man Zone*, a récemment nécessité d'étendre la juridiction des agents Delta Blue à tout le pays, y compris en terre confédérée. Les agents du Delta Blue sont sélectionnés parmi les agents de la SSD en fonction de leur ouverture d'esprit. Toutefois, les volontaires se font rares, signe que cette division n'est pas vraiment prise au sérieux.

LA CONFÉDÉRATION

LE CONFEDERATE SECRET SERVICE BUREAU (CSS) OU BUREAU DES SERVICES SECRETS CONFÉDÉRÉS

Depuis le début de la guerre civile, la Confédération s'est avérée incapable de mettre en place un service de renseignement centralisé. En lieu et place, une myriade de cellules *ad hoc* d'espionnage et de contre-espionnage se sont constituées au gré des opportunités et des besoins. Chacun de ces services travaille de son côté et il n'est pas rare que ces derniers se mettent des bâtons dans les roues. Le plus souvent, les interférences sont dues au fait que ces différents organismes ignorent l'existence même des autres et se prennent mutuellement pour des espions nordistes. Il arrive aussi que ces confrontations soient la conséquence de rivalités d'ordre politique ou personnelles...

Depuis le cessez-le-feu, Judah Philip Benjamin est l'homme qui tente de consolider en une seule organisation les diverses cellules de renseignement qui agissent pour la Confédération. Avocat et ancien sénateur de Louisiane, Judah fait partie de la garde rapprochée du président Davis. Il a rejoint le cabinet de ce dernier dès 1862 et occupe depuis le poste de secrétaire d'État. Paradoxalement, cette tâche est beaucoup plus politique que logistique, tant les égos rendent difficile le lâcher-prise aux meneurs des différentes cellules. De plus, certaines rivalités rendent difficile toute coopération entre les diverses personnalités de ce milieu anarchique. Ce n'est donc pas un hasard si cette lourde tâche a été confiée à un homme politiquement aussi habile que Judah Benjamin.

La Confédération dispose désormais d'un service de renseignement. Celui-ci a été baptisé Bureau des Services Secrets Confédérés (CSS). Son champ d'action englobe tout le renseignement et le contre-espionnage civil et militaire. Sa mission est double. D'une part, il s'agit de renseigner le Sud sur les activités (mouvement de troupes et nouvelles armes) du Nord et des autres puissances hostiles. D'autre part, l'objectif est de démanteler les réseaux d'espions nordistes ou étrangers infiltrés dans la Confédération.

Dans les faits, le CSS a tout d'un club de gentlemen select puisqu'il est principalement composé de propriétaires terriens et bourgeois du sud. Pour intégrer le Bureau, il faut montrer patte blanche. Ces derniers sont régulièrement appuyés dans leurs missions par des conseillers spéciaux du RIS anglais. Entre les deux agences de renseignement, l'échange d'information est d'ailleurs chose commune. Quant au KKK, les illustres agents du CSS ne dissimulent

pas leur mépris pour les méthodes et la basse extraction sociale des hommes du colonel Bedford Forrest.

Au bout de trois ans d'efforts, le succès du CSS est toutefois mitigé. Toutes les bonnes volontés ont accepté de se mettre au service du Bureau. Ces derniers comptent notamment les Signal Corps, dévoués →



Jacqueline Hamilton, agent du CSS



► aux communications et aux interceptions, ou les agents étrangers en poste en France et au Royaume-Uni, chargés d'échanger des armes et des fournitures militaires contre du coton. Restent quelques fortes têtes. Sur la douzaine de cellules de renseignement connues, un bon quart refuse obstinément de rejoindre le CSS. Parmi ces derniers, les Troyens de Shenandoah ne sont pas les moindres. Deux raisons expliquent principalement ce rejet de l'alliance. D'une part, le fait que Judah soit juif est réhibitoire aux yeux de certains confédérés. Pour ses adversaires politiques, volontiers antisémites, un juif ne peut pas être digne de confiance, surtout avec pareil prénom. D'autre part, nombreux sont ceux qui ne veulent pas travailler pour le président Davis, fut-ce indirectement. Ceux-ci considèrent que le président a commis une trahison

en laissant les anglais débarquer sur la terre des hommes libres du Sud. *A fortiori*, ceux-ci excluent de rejoindre une organisation qui coopère aussi étroitement avec les services de renseignement britanniques et n'hésite pas à accuser Judah d'être un espion à la solde des britanniques.

Cette situation, même si elle est moins chaotique qu'à ces débuts, entrave l'efficacité des services de renseignement confédérés. Certains dirigeants de cellules, membres ou non de l'alliance, continuent de se faire concurrence et préfèrent parfois voir un rival échouer qu'un allié réussir, fut-ce au détriment des intérêts de la Confédération. Par ailleurs, il arrive encore que l'existence d'une cellule inconnue jusqu'alors surgisse au détour d'une opération menée avec succès ou, comme cela arrive plus souvent, d'un fiasco retentissant.



LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Les personnages pré-tirés qui vous sont suggérés ci-dessous ne constituent naturellement pas une liste exhaustive. Ils sont destinés à vous donner une idée rapide du type de personnage que vous pouvez interpréter. Ils sont classés en trois catégories correspondant aux trois angles d'approche du jeu.

Afin de donner un caractère héroïque aux personnages de *COW* dès le niveau 1, tous les personnages bénéficient dès le niveau 1 de 4 points de capacité dont une capacité au rang 2. En compensation, les

personnages de la catégorie réflexion bénéficient des mêmes avantages que les aventuriers (Dé de vie 1D8 et 2 PC supplémentaires). Enfin, les personnages de la catégorie action bénéficient de 2 points de bonus à répartir entre leur ATC et leur ATD tandis que les personnages aventuriers se voient attribuer 1 point de bonus à répartir entre ATC et ATD. Les personnages réflexion se voient attribuer 1 point en ATM. N'hésitez pas à vous baser sur ces règles lorsque vous créez vos propres personnages.

ARCHÉTYPES « WAR COW »

PATRICK MURPHY, AGENT DU SSD

Vous êtes l'agent secret flamboyant des romans à dix cents qui triomphent des menaces ennemies et font se pâmer celles et ceux sensibles à votre charme irrésistible. Vous incarnez ce héros que le petit irlandais des quartiers pauvres de Boston que vous étiez rêvait de devenir. Vos bonnes manières et votre forme physique sont complétées par les derniers gadgets mis au point par les savants fous du Service des Fournitures. Vous êtes le rempart qui protège les États-Unis des machinations infâmes des confédérés et autres fêlés qui rêvent d'asservir le monde. Bientôt, vos coups d'éclats seront régulièrement relatés dans les médias. Vous êtes un héros ! Et un peu une diva aussi.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	28 ans	FOR	14 +2	Contact	+3
Taille	1,78 m	DEX	12 +1	Distance	+1
Poids	80 kg	CON	12 +1	Magique	+1
Langues	Anglais, Gaélique	INT	10 +0	Défense	11
Trait	Belle gueule	PER	12 +1	PV	9
		CHA	12 +1	PC	5

CAPACITÉS D'AGENT DU SSD

Voie de l'espion

Connaissance des services de renseignement :

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

Lutteur émérite : +2 ATC

Coup assommant pendant 1D6 minutes avec jet d'ATC -4 (jet de CON Diff 14 pour la cible)

Voie de l'investigation

Esprit d'analyse : +1 par rang aux tests de recherche d'indices

Voie des gadgets

Lunettes indiscretes : permettent de voir le métal à travers les objets

Bombe de gousset : 3D6 DM. Déclenchement au bout de 3 secondes en appuyant 2 fois sur la couronne ou réglable à l'avance en appuyant 3 fois sur la couronne

ÉQUIPEMENT

Pistolet lourd

Lunettes

Montre à gousset

Costume élégant et stetson à large bord

Beau destrier et selle de qualité

Argent : 60 \$



JACQUELINE HAMILTON, AGENTE DU CSS

S'il est une chose que les yankees n'auront jamais, c'est la noblesse d'âme et les valeurs des gens du Sud. Pour vous, la consolidation des services secrets sudistes n'a rien changé. Vous avez quitté votre belle plantation familiale dès la signature du cessez-le-feu afin de servir le drapeau confédéré en tant qu'agent de renseignement. Sur le terrain ou en société, vous savez toujours bien vous comporter et ne perdez jamais de vue votre éthique et votre mission : tout faire pour que la Confédération remporte la guerre et existe à jamais.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	31 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,67 m	DEX	16 +3	Distance	+4
Poids	57 kg	CON	12 +1	Magique	+1
Langues	Anglais, Français	INT	12 +1	Défense	13
Trait	Caméléon	PER	11 +0	PV	8
		CHA	12 +1	PC	5

CAPACITÉS D'AGENT DU CSS

Voie de l'espionnage

Connaissance des services de renseignement :

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

Voie du pistoler

Plus vite que son ombre : Dégainer et tirer en une même action.

S'il a déjà dégainé, +2 au jet d'ATD ou +2 au jet d'initiative

Voie des voyages

Débrouillardise : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue

+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports et pas de pénalité de fatigue pendant les longs voyages
+5 à tous les jets de pilotages et d'équitation

ÉQUIPEMENT

Pistolet moyen

Sacoche de voyage

Vêtements féminins

Vêtements masculins de voyage

Cartes de l'Union et de la Confédération

Argent : \$ 30



ARCHÉTYPES « WILD COW »

ADAM BLACK, CHASSEUR DE PRIMES

Les temps sont durs dans les territoires sauvages, mais moins que dans la plantation de coton où vous meniez une vie d'esclave avant de vous échapper. Dans le grand ouest, les paysages sont à couper le souffle et la solitude bienvenue au retour du fracas de la guerre. Votre métier est sans doute le plus approprié pour un afro-américain misanthrope : Décrocher les avis de recherche placardés dans la région ; traquer seul le criminel à travers les grandes plaines ; tout au plus poser quelques questions pour retrouver sa trace ; l'appréhender mort ou vif et remettre ce qui en reste au shérif local. Toucher la prime et repartir aussitôt pour éviter de se faire tirer dans le dos. L'ironie de votre sort ? L'ancien esclave fugitif que vous êtes pourchasse désormais des criminels en majorité blancs.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	34 ans	FOR	12 +1	Contact	+2
Taille	1,74 m	DEX	16 +3	Distance	+4
Poids	75 kg	CON	14 +2	Magique	-1
Langues	Anglais, Créole	INT	10 +0	Défense	13
Trait	Chasseur	PER	12 +1	PV	10
		CHA	9 -1	PC	3

CAPACITÉS DE CHASSEUR DE PRIMES

Voie de l'ouest sauvage

L'Éclaireur : Jet de PER difficulté 10 pour s'orienter, camper et trouver à manger dans la nature
Pas de fatigue due à la vie dans la nature
+1 par rang à ses jets de PER

Voie du pistoler

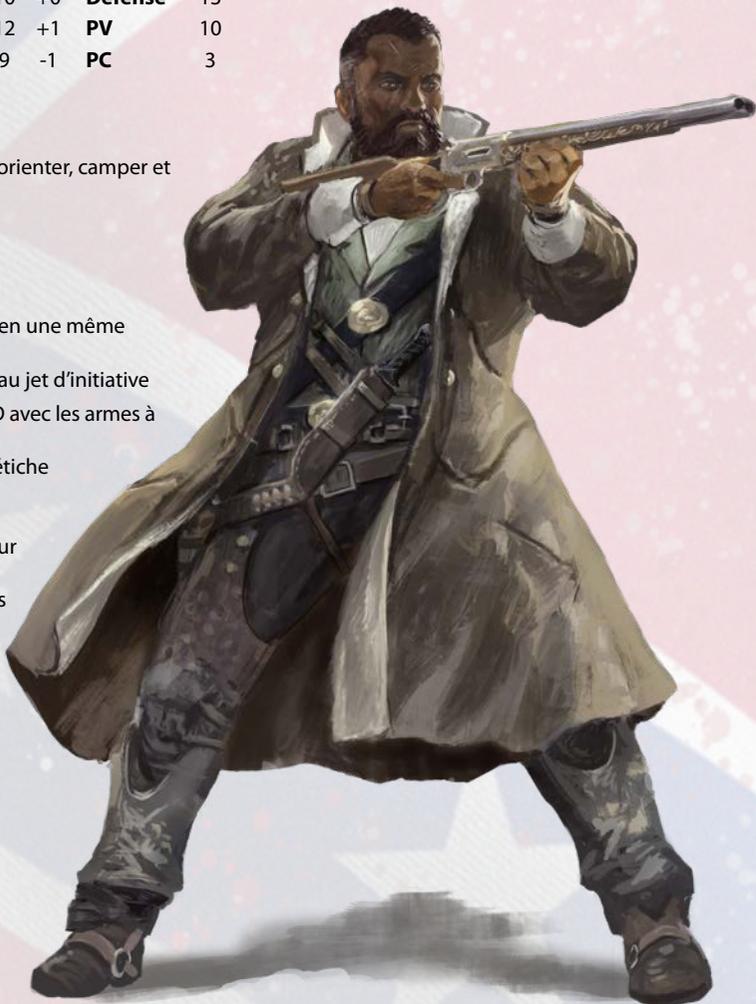
Plus vite que son ombre : Dégainer et tirer en une même action
S'il a déjà dégainé, +2 au jet d'ATD ou +2 au jet d'initiative
Arme fétiche : +1 par range aux tests d'ATD avec les armes à feu
+2 par rang aux tests d'ATD avec l'arme fétiche

Voie des voyages

Débrouillardise : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue
+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

ÉQUIPEMENT

Arme fétiche : fusil de chasse
Couteau de chasse
Vêtements de cowboy
Nécessaire de camping
Cheval et selle
Argent : \$ 15



QUANAH JONES, GUERRIER COMANCHE

Ceux de votre tribu qui pensent que la paix avec les colons blancs est une option crédible sont des imbéciles et des traîtres qui ne valent pas mieux que les chefs des cinq tribus dites « civilisées ». Vous faites partie de ceux qui ont compris qu'il s'agit d'un combat à mort. Ceux d'entre vous qui ne seront pas exterminés par les armes seront noyés dans la masse des colons et traités comme des bêtes de foire dans leur propre pays. Pour autant, pas question de se suicider dans une charge héroïque. La guerre contre les colons blancs sera impitoyable mais intelligente. Au quotidien, vous ferez bonne figure, quitte à adopter le mode de vie des colons, et prendrez votre temps. Vous ne frapperez que lorsque la cible en vaudra la peine et veillerez à ne pas être démasqué. Les blancs ont l'avantage du nombre et vous finirez sans doute par perdre. Mais leur victoire aura le goût amer du sang.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D10
Age	24 ans	FOR	16 +3	Contact	+5
Taille	1,68 m	DEX	12 +1	Distance	+1
Poids	64 kg	CON	12 +1	Magique	+0
Langues	Anglais, Comanche	INT	10 +0	Défense	11
Trait	Endurant	PER	12 +1	PV	11
		CHA	10 +0	PC	2

CAPACITÉS DE GUERRIER INDIEN

Voie de l'ouest sauvage

L'Éclaireur : Jet de PER difficulté 10 pour s'orienter, camper et trouver à manger dans la nature
Pas de fatigue due à la vie dans la nature
+1 par rang à ses jets de PER

L'Éleveur : Test de CHA difficulté 10 pour dresser et s'occuper d'un animal
+1 par rang ATC avec un tomahawk
+1 / rang ATD avec un arc

Voie de la furtivité

Discrétion : +2 / rang aux tests de DEX pour passer inaperçu

Voie du corps-à-corps

Arts martiaux : DM mains nues D4 au rang 1, D6 au Rang 3, D8 au rang 5
+1 / rang à la DEF contre ATC et esquive

ÉQUIPEMENT

Tomahawk
Arc et 10 flèches
Vêtements d'homme blanc
Vêtement et maquillage guerrier comanche
Cheval et selle
Argent : \$ 15



ARCHÉTYPES « WEIRD COW »

ANNA PETROVSKAÏA, SAVANTE FOLLE

La prison ou le Pentacle ! Le choix ne fut pas difficile, d'autant que vous étiez à la rue après que votre dernière expérience ait soufflé le toit de votre immeuble et les vitres du quartier. Depuis, votre vie a changé. Les moyens dont dispose le laboratoire de Washington DC dépassent vos espoirs les plus fous. Certes, vos collègues sont excentriques mais vous avez un nouveau foyer et, enfin, une « famille » qui vous comprend. Nuit et jour, la poursuite de la science vous emporte dans un monde dans lequel le ciel est la seule limite. Votre défunt père, dont vous avez hérité cette soif de connaissance et cette passion pour la science, serait fier de vous.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	25 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,58 m	DEX	10 +0	Distance	+0
Poids	44 kg	CON	10 +0	Magique	+2
Langues	Anglais, Polonais	INT	16 +3	Défense	10
Trait	Nerd	PER	12 +1	PV	8
Folie	Soif de connaissance 2	CHA	14 +2	PC	6

CAPACITÉS DE SAVANT FOU

Voie du danger

Même pas peur : +1 / rang aux tests de caractéristique en cas de danger mortel et aux tests de choc

Voie de la machine

Connaissance de la machine : Jet d'INT difficulté 15 pour comprendre la nature et le fonctionnement d'une machine

Jet d'INT difficulté 15 pour réparer un type de machine inférieur ou égale au rang du personnage

Gadget improbable : 1PC + Jet d'INT difficulté 15 et 2D6 heures pour créer un gadget à partir d'un objet commun.

Voie des sciences

Formation scientifique : +1 / rang sciences

ÉQUIPEMENT

Trousse à outil
Blouse de scientifique
Manuels de mécanique
Pistolet léger
Argent : \$ 30



JULIAN PAYNE, AGENTE DE DELTA BLUE

Trop académique. Pas assez charismatique. Vous vous souvenez avec une humiliante acuité des mots qui vous coûtèrent ce poste d'agent des services secrets. Le rêve d'une vie semblait compromis lorsqu'on vous proposa un poste au sein d'un nouveau département, plus adapté à votre profil. D'évidence, il s'agissait d'un pis-aller, mais tout plutôt que de retourner à la vie provinciale de Virginie. Quelle erreur de jugement ! Aucun poste au monde ne vaut celui qui est aujourd'hui le vôtre. Chaque mission est plus étonnante que la précédente. Jour après jour, vous en apprenez davantage sur les machinations des uns et les bizarreries des autres. Plus l'affaire est étrange et plus il y a de chances qu'elle soit pour vous.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	23 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,65 m	DEX	14 +2	Distance	+3
Poids	65 kg	CON	12 +1	Magique	+1
Langues	Anglais, Allemand	INT	10 +0	Défense	12
Trait	Futé	PER	14 +2	PV	9
		CHA	12 +1	PC	5

CAPACITÉS D'AGENT DE DELTA BLUE

Voie de l'investigation

Esprit d'analyse : +1 / rang aux tests de recherche d'indices

Voie des voyages

Débrouillardise : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue

+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

Gadget improbable : 1PC + Jet d'INT difficulté 15 et 2D6 heures pour créer un gadget à partir d'un objet commun.

Voie des gadgets

Lunettes indiscreètes : permettent de voir le métal à travers les objets

L'electro-fer à cheval : déplacer ou projeter les objets métalliques de moins de 2 kilos à 30 mètres de distance (1D6 DM)

Le chapolyglotte : permet de comprendre de façon rudimentaire une personne et de donner des ordres basiques à un animal (pas obligé d'obéir)

Le bulbe oublieux : fait oublier les dernières 30 minutes – INT aux personnes illuminées par le bulbe

ÉQUIPEMENT

Sacoche de voyage

Chapeau melon et monocle

Costume de pied-tendre

Électro-fer à cheval

Appareil photo et bulbe oublieux

Argent : \$ 30



JOUER À COW, LA SUITE

Ce chapitre présente quatre nouvelles Voies, les Voies de la croyance. À la fin de cette partie de COW, deux nouveaux personnages pré-tirés, archétypes de pratiquants de la magie, dont les redoutables veuves en noir (Widow In Black ou WIB), seront également proposés.

LES VOIES DE LA CROYANCE

Les Voies détaillées dans ce numéro permettent de couvrir l'éventail des pouvoirs des veuves en noir et des chamans indiens ainsi que des prêtres chrétiens et vaudous. Le nature des pouvoirs que les pratiquants de la magie du monde de COW développent varient en fonction de leur culture et de leurs intentions. Des recommandations sont faites en ce sens pour chaque voie.

VOIE DES ENCHANTEMENTS

Cette Voie s'adresse essentiellement aux veuves en noir. À l'issue d'un rituel d'une durée de 1d6 heures et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 20, le personnage est capable d'enchanter un objet. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet d'un jour. En cas d'échec critique, l'objet ne peut plus être enchanté et il faudra en trouver un autre. À la différence des philtres, les enchantements d'objets sont permanents.

1. Ouija : Les Ouijas permettent aux veuves en noir de communiquer entre elles à distance. Afin de fonctionner, chaque Ouija doit être enchanté avec l'essence corporelle de son interlocutrice cible. À cette effet, les veuves en noir

échantent régulièrement mèche de cheveux et tissu taché de sang par courrier. Un Ouija peut être enchanté avec l'essence corporelle de plusieurs interlocuteurs cibles. Le Ouija ne peut être utilisé qu'au lever et au coucher du soleil et requiert que les correspondants l'utilisent simultanément. Pour se connecter au Ouija, un jet de CHA difficulté 15 est nécessaire. En cas de succès, chaque interlocutrice ressent l'éventuelle présence de l'autre à travers l'artefact. Pour recevoir un message, il suffit de se laisser guider par le Ouija. En cas d'échec, la veuve en noir peut effectuer autant de tentatives, à raison d'une toutes les 5 minutes, que son niveau de CHA. Un échec critique signifie qu'elle a contacté un mauvais esprit. La nature de ce dernier et les conséquences de cette rencontre sont laissées à l'imagination du meneur de jeu.

2. Miroir magique : Le personnage enchante un miroir à l'aide d'un objet personnel ou l'essence corporelle de la cible (mèche de cheveux, salive, sang). Ce pouvoir permet au personnage de percevoir à travers les sens d'une cible consentante. Le personnage peut outrepasser le consentement de la cible moyennant un jet d'opposition de CHA aggravé d'un malus de -5. Sans pouvoir se l'expliquer (sauf à avoir connaissance de ce pouvoir), celle-ci aura la conviction qu'on est en train de l'épier et que son intimité est violée.

3. Arme maudite : Quiconque se sert de cette arme bénéficie d'un bonus de +10 à l'attaque. En retour, l'utilisateur de l'arme subit la moitié des dommages →

QU'EST-CE QUE COW ?

Chroniques Oubliées West (COW) est un supplément à *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. Un module qui est décliné dans *Casus* en trois parties. La première partie, reprenant l'introduction, le contexte, la majorité des règles spécifiques et des descriptions des sociétés secrètes, ainsi que les six personnages pré-tirés, a été publiée dans *Casus Belli#30*. La troisième est à venir dans *Casus Belli#32*.

COW est un univers uchronique qui se déroule dans le contexte de la guerre civile américaine. Situé en 1868, l'action mêle espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Ce cocktail particulier autorise différents tons et différents styles de jeu entre lesquels vous êtes libre de choisir.

Auteur : Mehdi Sahmi
Illustrateur : Benjamin Gilette

que l'attaque inflige à sa cible. La même blessure, en moins grave, apparaît donc sur le corps du porteur de l'arme. L'armure du porteur de l'arme est ignorée.

4. Gargouille : Le personnage donne vie à une sculpture façonnée par un autre ou par lui-même, s'il dispose d'une telle compétence. La sculpture peut-être celle d'une créature réelle ou fantastique. Sa taille ne peut pas être inférieure à 1 centimètre et ne peut pas excéder 10 x (modificateur de CHA du personnage) centimètres. La « *gargouille* » s'anime soit à la demande expresse du personnage, soit afin de remplir une mission prédéterminée. Par exemple, si la gargouille a reçu l'ordre de protéger un lieu, elle s'anime dès qu'un intrus y pénétrera. Les ordres transmis à la gargouille doivent être simples : Attaquer, défendre, aller chercher un objet visible de la gargouille, harceler une cible, faire diversion, transporter quelque chose...

5. Change-forme (Skin Walker) : Le personnage acquiert la capacité de prendre la forme d'un animal dont il a enchanté la peau à l'issue d'un rituel d'une durée de 1d6 heures. Cette transformation demande 1d6 minutes pour faire effet et est effective pendant une durée maximale de 1d6 heures. Le personnage acquiert alors toutes les caractéristiques de l'animal dont il a pris la forme. Si l'animal qu'il incarne est tué, le personnage meurt et son corps reprend sa forme d'origine.

VOIE DES PHILTRES, DES POUDRES ET DES ONGUENTS

Cette Voie s'adresse aux veuves en noir ainsi qu'aux prêtres vaudous « *Bokor* » et « *Mambo* ». Toutefois, rien ne vous empêche d'imaginer

qu'un apprenti alchimiste soit parvenu à mettre la main sur le savoir d'un sorcier indien. À l'issue d'un rituel d'une durée de 1d4 heures et moyennant un PC et un jet de CHA réussi difficulté 15, le personnage est capable de composer une dose d'un philtre au choix. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1d4 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, deux options se présentent : soit le personnage ne dispose plus des ingrédients nécessaires à la concoction du philtre et doit s'en procurer de nouveau, soit le MJ décide secrètement que le philtre n'aura pas d'effet ou qu'il aura un effet inattendu à sa discrétion. Parce que leurs effets se dissipent dans les 24 heures qui suivent leur concoction, produire des philtres à l'avance et en quantité ne présente aucun intérêt. Les effets possibles des philtres sont nombreux. La liste suivante n'est donc pas exhaustive. Contrairement aux Voies traditionnelles, il n'existe pas de hiérarchie entre les rangs de cette Voie. Pour chaque rang acquis dans cette Voie, le joueur peut sélectionner deux philtres de son choix dans la liste ci-dessous ou en inventer de nouveaux en coopération avec son MJ.

- **Diminution :** Ce philtre, composé d'os ou de cerveau humain desséché, prend la forme d'une poudre à diluer dans un liquide. La poudre d'os diminue les aptitudes physiques de la victime tandis que la poudre de cerveau réduit ses capacités mentales. S'il s'agit d'un philtre physique, la victime subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques pendant [24-CON] heures. La cible se sent fébrile. Le moindre effort lui paraît titanesque. S'il s'agit d'un philtre mental, la victime subit un malus

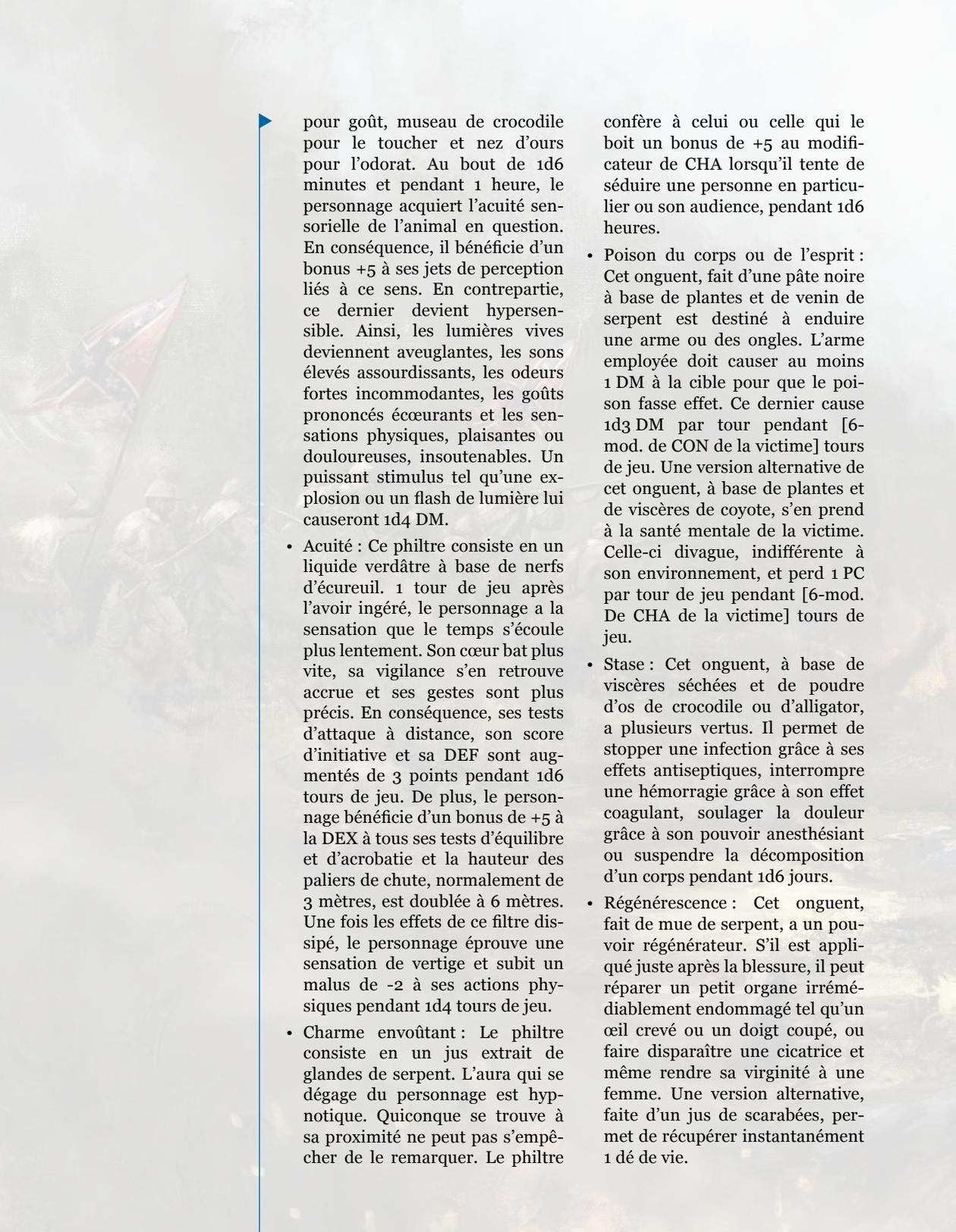
de -5 à toutes ses actions mentales pendant [24-CHA] heures. La cible se sent confuse. Il résulte notamment de cet état qu'elle est facilement influençable.

- **Bave du crapaud** : Ce philtre, composé de crapauds mâles et femelles broyés vifs, prend la forme d'un épais jus marron. Un crapaud se forme au bout de 1d6 minutes dans l'œsophage de la personne qui a bu ce philtre. Une fois formé, celui-ci s'agite et empêche la victime de respirer. Celle-ci doit parvenir à expulser le crapaud par la bouche sous peine de mourir étouffée. Trois jets de CON difficulté 10 réussis sont nécessaires pour recracher le crapaud. La victime subit 1d4 DM dû à l'asphyxie par tour de jeu tant que le crapaud est encore dans sa gorge.
- **Vigueur extraordinaire** : Ce philtre prend la forme d'un morceau de cœur de cheval gorgé de sang, généralement contenu dans une fiole et mélangé à un anticoagulant à base de plantes. Une force bestiale coule dans les veines de celui qui consomme le morceau de cœur. Ses modificateurs de FOR et de CON sont augmentés de 5 points tandis qu'il gagne temporairement 10 PV pendant [30-CON] minutes. Une fois les effets de ce philtre dissipés, le personnage reperd les 10 PV qu'il avait gagné, avec toutes les conséquences que cela implique, et est physiquement épuisé. Il subit un malus de -2 à tous ses jets de dés pendant [30-CON] minutes.
- **Empreinte mortelle** : Ce puissant mais dangereux philtre consiste en un morceau de charogne desséché de hibou ou de chouette flottant dans une liqueur de peyotl. En consommant la liqueur, le personnage acquiert un sens

morbide qui lui permet de sentir la présence d'une mort récente dans un rayon de 30 mètres pendant 24-CHA heures. Sur un jet de PER difficulté 10 réussi, il est capable de retrouver un cadavre, même caché ou enterré, et est en mesure de dire s'il s'agit d'une dépouille humaine ou animale. Sur un jet de PER difficulté 20 réussi, il peut déterminer la cause et l'heure de la mort à 1 heure près. En cas de réussite critique à ce jet, il peut remonter la trace du défunt une heure avant et une heure après son trépas. À la discrétion du MJ, le personnage peut même avoir quelques visions floues des événements et entrevoir un indice (le reflet d'un objet précis, la silhouette de l'assassin...). Sur un échec critique, le spectre de la victime le hante désormais. À la discrétion du MJ (mais pas plus d'une fois par séance de jeu), ce dernier peut apparaître à un moment où celui-ci est en danger. Le choc qui en résulte à chaque fois vaut un malus de -5 aux actions du personnage pendant le tour de jeu concerné. Tout se passe comme si le spectre souhaitait causer la mort du personnage afin que ce dernier le rejoigne dans le trépas. Il revient au MJ et au joueur de déterminer ensemble comment mettre fin à cette hantise. Au choix, ce phénomène peut prendre fin de lui-même à la fin du scénario ou bien il peut nécessiter un exorcisme ou encore d'aider le spectre à trouver le repos en lui rendant justice ou en venant au secours de ses proches.

- **Augmentation des sens** : Ce philtre consiste en une poudre concoctée à partir d'un des organes suivants : œil de félin pour la vue, oreille de chouette pour l'ouïe, langue de cochon →





pour goût, museau de crocodile pour le toucher et nez d'ours pour l'odorat. Au bout de 1d6 minutes et pendant 1 heure, le personnage acquiert l'acuité sensorielle de l'animal en question. En conséquence, il bénéficie d'un bonus +5 à ses jets de perception liés à ce sens. En contrepartie, ce dernier devient hypersensible. Ainsi, les lumières vives deviennent aveuglantes, les sons élevés assourdissants, les odeurs fortes inconfortables, les goûts prononcés écœurants et les sensations physiques, plaisantes ou douloureuses, insoutenables. Un puissant stimulus tel qu'une explosion ou un flash de lumière lui causeront 1d4 DM.

- **Acuité** : Ce philtre consiste en un liquide verdâtre à base de nerfs d'écureuil. 1 tour de jeu après l'avoir ingéré, le personnage a la sensation que le temps s'écoule plus vite, sa vigilance s'en retrouve accrue et ses gestes sont plus précis. En conséquence, ses tests d'attaque à distance, son score d'initiative et sa DEF sont augmentés de 3 points pendant 1d6 tours de jeu. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +5 à la DEX à tous ses tests d'équilibre et d'acrobatie et la hauteur des paliers de chute, normalement de 3 mètres, est doublée à 6 mètres. Une fois les effets de ce filtre dissipés, le personnage éprouve une sensation de vertige et subit un malus de -2 à ses actions physiques pendant 1d4 tours de jeu.
- **Charme envoûtant** : Le philtre consiste en un jus extrait de glandes de serpent. L'aura qui se dégage du personnage est hypnotique. Quiconque se trouve à sa proximité ne peut pas s'empêcher de le remarquer. Le philtre

confère à celui ou celle qui le boit un bonus de +5 au modificateur de CHA lorsqu'il tente de séduire une personne en particulier ou son audience, pendant 1d6 heures.

- **Poison du corps ou de l'esprit** : Cet onguent, fait d'une pâte noire à base de plantes et de venin de serpent est destiné à enduire une arme ou des ongles. L'arme employée doit causer au moins 1 DM à la cible pour que le poison fasse effet. Ce dernier cause 1d3 DM par tour pendant [6-mod. de CON de la victime] tours de jeu. Une version alternative de cet onguent, à base de plantes et de viscères de coyote, s'en prend à la santé mentale de la victime. Celle-ci divague, indifférente à son environnement, et perd 1 PC par tour de jeu pendant [6-mod. De CHA de la victime] tours de jeu.
- **Stase** : Cet onguent, à base de viscères séchées et de poudre d'os de crocodile ou d'alligator, a plusieurs vertus. Il permet de stopper une infection grâce à ses effets antiseptiques, interrompre une hémorragie grâce à son effet coagulant, soulager la douleur grâce à son pouvoir anesthésiant ou suspendre la décomposition d'un corps pendant 1d6 jours.
- **Régénérescence** : Cet onguent, fait de mue de serpent, a un pouvoir régénérateur. S'il est appliqué juste après la blessure, il peut réparer un petit organe irrémédiablement endommagé tel qu'un œil crevé ou un doigt coupé, ou faire disparaître une cicatrice et même rendre sa virginité à une femme. Une version alternative, faite d'un jus de scarabées, permet de récupérer instantanément 1 dé de vie.

VOIE DE LA POUPEE

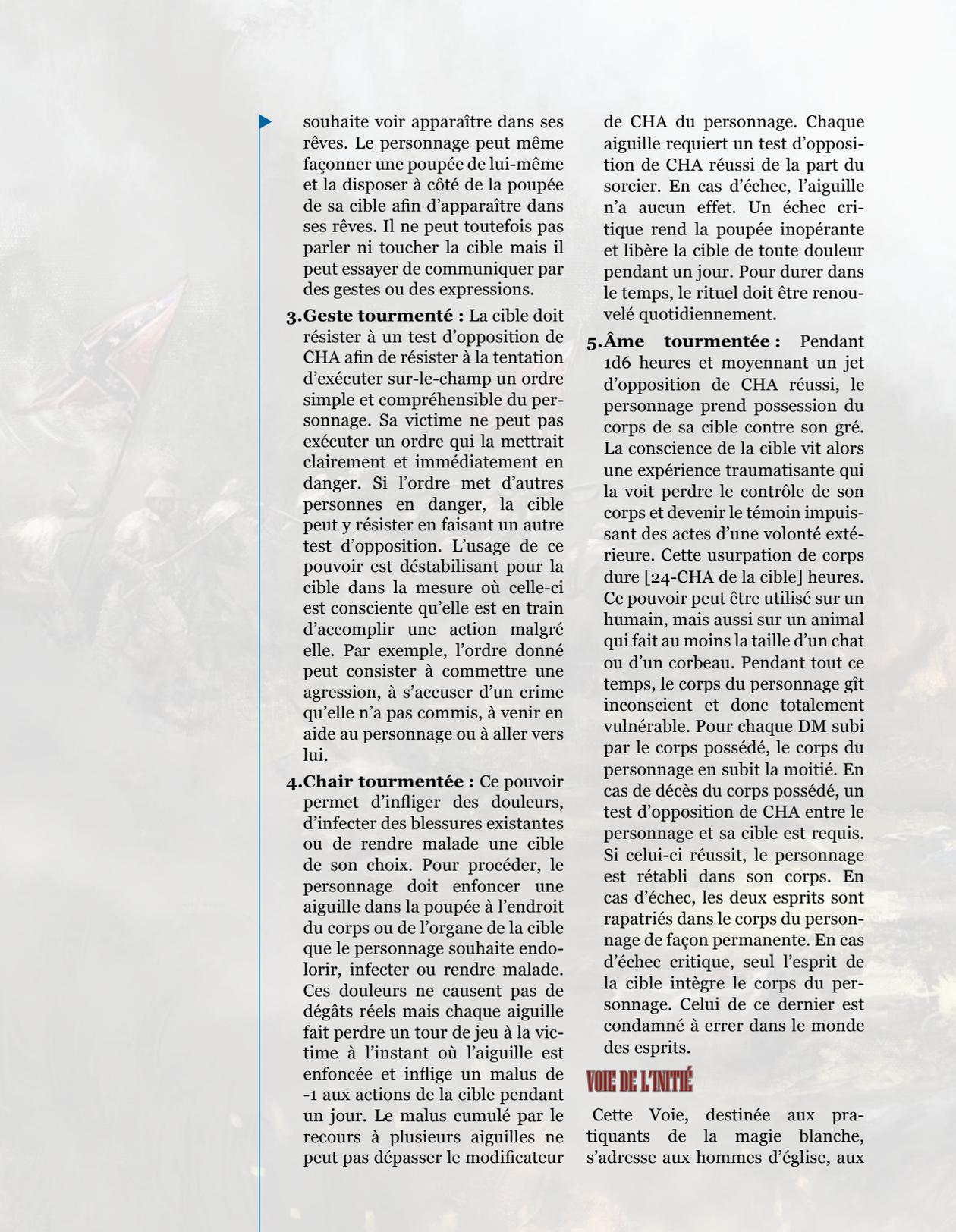
Cette Voie, destinée aux pratiquants de la magie noire, s'adresse aux veuves en noir et aux prêtres vaudous « *Bokor* ». Le personnage doit façonner une poupée dont l'apparence évoque la silhouette de la cible, ses éventuels traits distinctifs et son style vestimentaire. De plus, celle-ci doit être imprégnée par l'essence corporelle de la cible (mèche de cheveux, salive, sang). Le nombre de poupées que le personnage peut avoir ne peut pas être supérieur à son modificateur de CHA. Pour utiliser une poupée, le personnage doit tenir cette dernière dans ses mains, et son usage équivaut à une action d'attaque.

1. Cœur tourmenté : Une fois par jour, le personnage a le pouvoir de manipuler les émotions et les sentiments de sa cible (peur, colère, tristesse, joie, amour, haine, méfiance, confiance...) en remportant un test d'opposition de CHA. La cible est alors contrainte d'agir en cohérence avec le sentiment qu'elle éprouve. Le rituel fait effet pendant un jour mais peut être prolongé tant que le personnage le répète quotidiennement, jusqu'à concurrence son modificateur de CHA. Le personnage peut utiliser des objets ou d'autres poupées pour les lier aux sentiments qu'il souhaite susciter chez sa cible. Par exemple, si le personnage façonne 2 poupées et les place côte à côte lors du rituel, il peut influencer sur les sentiments que les deux cibles éprouvent l'une pour l'autre. En plaçant un objet ou la représentation d'un objet ou d'un lieu près de la poupée, il peut influencer sur le sentiment que la cible éprouve à l'égard de l'objet ou du lieu.

2. Sommeil tourmenté : Le personnage se sert de la poupée pour hanter les rêves de sa cible et la priver d'un sommeil réparateur. Les rêves de la cible sont si troublés qu'elle subit les malus de -1 à tous ses jets de dés pendant le jour qui suit. Si le personnage accomplit ce rituel quotidiennement, le malus augmente chaque jour de -1 jusqu'à concurrence son modificateur de CHA. Le personnage peut se servir de la poupée afin de lui communiquer des messages subliminaux. Il peut, par exemple, entourer la poupée d'objets ou de représentations d'objets ou de lieux qu'il →



Poupée vaudou



souhaite voir apparaître dans ses rêves. Le personnage peut même façonner une poupée de lui-même et la disposer à côté de la poupée de sa cible afin d'apparaître dans ses rêves. Il ne peut toutefois pas parler ni toucher la cible mais il peut essayer de communiquer par des gestes ou des expressions.

3. Geste tourmenté : La cible doit résister à un test d'opposition de CHA afin de résister à la tentation d'exécuter sur-le-champ un ordre simple et compréhensible du personnage. Sa victime ne peut pas exécuter un ordre qui la mettrait clairement et immédiatement en danger. Si l'ordre met d'autres personnes en danger, la cible peut y résister en faisant un autre test d'opposition. L'usage de ce pouvoir est déstabilisant pour la cible dans la mesure où celle-ci est consciente qu'elle est en train d'accomplir une action malgré elle. Par exemple, l'ordre donné peut consister à commettre une agression, à s'accuser d'un crime qu'elle n'a pas commis, à venir en aide au personnage ou à aller vers lui.

4. Chair tourmentée : Ce pouvoir permet d'infliger des douleurs, d'infecter des blessures existantes ou de rendre malade une cible de son choix. Pour procéder, le personnage doit enfoncer une aiguille dans la poupée à l'endroit du corps ou de l'organe de la cible que le personnage souhaite endolorir, infecter ou rendre malade. Ces douleurs ne causent pas de dégâts réels mais chaque aiguille fait perdre un tour de jeu à la victime à l'instant où l'aiguille est enfoncée et inflige un malus de -1 aux actions de la cible pendant un jour. Le malus cumulé par le recours à plusieurs aiguilles ne peut pas dépasser le modificateur

de CHA du personnage. Chaque aiguille requiert un test d'opposition de CHA réussi de la part du sorcier. En cas d'échec, l'aiguille n'a aucun effet. Un échec critique rend la poupée inopérante et libère la cible de toute douleur pendant un jour. Pour durer dans le temps, le rituel doit être renouvelé quotidiennement.

5. Âme tourmentée : Pendant 1d6 heures et moyennant un jet d'opposition de CHA réussi, le personnage prend possession du corps de sa cible contre son gré. La conscience de la cible vit alors une expérience traumatisante qui la voit perdre le contrôle de son corps et devenir le témoin impuissant des actes d'une volonté extérieure. Cette usurpation de corps dure [24-CHA de la cible] heures. Ce pouvoir peut être utilisé sur un humain, mais aussi sur un animal qui fait au moins la taille d'un chat ou d'un corbeau. Pendant tout ce temps, le corps du personnage gît inconscient et donc totalement vulnérable. Pour chaque DM subi par le corps possédé, le corps du personnage en subit la moitié. En cas de décès du corps possédé, un test d'opposition de CHA entre le personnage et sa cible est requis. Si celui-ci réussit, le personnage est rétabli dans son corps. En cas d'échec, les deux esprits sont rapatriés dans le corps du personnage de façon permanente. En cas d'échec critique, seul l'esprit de la cible intègre le corps du personnage. Celui de ce dernier est condamné à errer dans le monde des esprits.

VOIE DE L'INITIÉ

Cette Voie, destinée aux pratiquants de la magie blanche, s'adresse aux hommes d'église, aux

chamans indiens, aux veuves en noir et aux prêtres vaudous « *Mambo* ».

1. Béni : Une fois par séance de jeu, moyennant un court rituel ou une courte prière comptant comme une action gratuite, le personnage peut jeter deux d20 au lieu d'un seul à sa prochaine action et garder le meilleur résultat. Alternativement, le personnage peut demander à ce que ses éventuels antagonistes jettent deux d20 au lieu d'un et conserver le plus faible résultat.

2. Guérisseur : À l'occasion d'un rituel d'une durée de 2d6 heures (par exemple un rituel d'exorcisme, une prière ou un rituel chamanique) et moyennant un jet d'INT difficulté 15, le personnage peut guérir la cible de son choix du mal dont elle est atteinte. S'il s'agit d'une blessure, la cible récupère le résultat du jet d'un dé de vie. S'il s'agit d'une infection, d'une maladie ou d'un poison, celles-ci sont neutralisées. S'il s'agit d'une possession, l'exorcisme est un succès. En cas d'échec critique, le mal est transféré du corps de la cible à celui du personnage. L'éventuelle perte de points de vie est limitée à 1d6 DM.

3. Saint : Au cours d'une cérémonie rituelle d'une durée de 1d4 heures et moyennant un jet de CHA difficulté 15 réussi, le personnage peut bénir un objet (par exemple donner un bonus de +5 à la précision d'une arme), une personne (par exemple pour lui

donner un bonus de +5 à un jet de résistance à la tentation), ou un lieu (par exemple pour y interdire d'accès les mauvais esprits ou y rendre plus difficile la pratique des autres formes de magie par un malus de +5). Cette bénédiction dure 1d6 jours.

4. Prophète : Une fois par séance, le personnage a le pouvoir de subjuguer son audience par un discours d'une éloquence extraordinaire. Celle-ci bénéficie alors, en fonction de l'intention du personnage, d'un bonus ou d'un malus de +5 à tous ses jets pendant la scène qui suit tant que ces jets servent les intérêts du personnage.

5. Élu : Une fois par scénario, un miracle se produit qui change le cours des événements à un moment critique. En accord avec le meneur de jeu, le joueur peut modifier le résultat d'un jet de dés ou inventer un événement qui le sauve *in extremis* (ou sauve un ou plusieurs autres personnages) d'une situation difficile. Par exemple, il peut s'agir d'une porte ou d'une trappe qui n'était pas prévue et qui permet aux joueurs de s'échapper, d'une corde de gibet qui rompt, d'un succès ou d'un échec critique garanti de n'importe quel jet de dés, d'un ciel qui se couvre subitement avant qu'un éclair ne frappe une cible de son choix, d'un déluge de pluie qui transforme un cours d'eau en torrent dévastateur pour l'ennemi... →

ORGANISATIONS SECRÈTES

Ce chapitre détaille de nouvelles organisations clandestines et groupes criminels qui tentent d'influer sur le cours de l'histoire de COW.

ORGANISATIONS CLANDESTINES DE L'UNION

LES BLUE BUCS OU BOUCANIERS BLEUS

En 1862, suite à l'affaire du Trent, le blocus maritime des côtes de la Confédération par la marine de États-Unis ne s'applique plus au port de la Nouvelle-Orléans en Louisiane et de Galveston au Texas. Afin de pallier ces deux failles de taille dans leur dispositif, le corps de Marine des corsaires de l'Union, autobaptisés Blue Buccaneers, est créé en toute confidentialité par Lincoln. Ces derniers vivent à bord de bateaux légers et de petits Ironclads qui ont tous en commun d'être rapides et facilement manœuvrables. Dissimulés le long des côtes caraïbes et des rives du Mississippi, ces derniers ont pour mission d'espionner et d'attaquer les navires confédérés et anglais, qui vont et viennent entre les deux ports du golfe du Mexique et le vieux continent.

Depuis le cessez-le-feu, les opérations des corsaires de l'Union n'ont pas cessé, même si elles sont désormais plus limitées. Cette moindre activité s'explique par le désengagement de certains corsaires mais également parce que nombre d'entre eux ont été capturés et leurs vaisseaux coulés. Quelques-uns se sont même fait passer pour mort afin de se lancer à leur compte dans la piraterie. Ceux qui sont restés fidèles à leur poste remplissent

essentiellement des missions d'espionnage, d'infiltration et de sabotage.

Le terrain d'opération est désormais principalement concentré dans les eaux du Mississippi et prend surtout pour cible les troupes et les navires de la Royal Navy. La discrétion des petits ironclads corsaires est préférée aux bateaux. Ces derniers permettent aux Boucaniers Bleus de remonter le Mississippi très en amont, à travers le Tennessee, voire de circuler entre le nord et le sud à travers la DMZ, afin de faire passer hommes, matériel et information. Une telle opération demeure toutefois risquée, tant les eaux de la grande rivière sont imprévisibles et infestées de pirates et de patrouilles confédérées.

LA BLACK BRIGADE (LA BRIGADE NOIRE)

Officiellement, la Brigade Noire est une bande de déserteurs nordistes qui vit de pillages sur le territoire confédéré, entre le Mississippi, l'Alabama et la Géorgie. Ses membres sont majoritairement des Freedmen, d'anciens esclaves noirs, qui ont fui le Tennessee pour le nord au moment où l'État a fait sécession. En réalité, la brigade agit bel et bien pour le compte de l'Union. L'unité de vétérans est basée dans les montagnes et forêts de l'est du Tennessee, dont la population est globalement plus favorable à l'Union. La Brigade effectue diverses missions d'espionnage ainsi que certaines opérations commando dans les États sudistes du Middle-west.

Le reste du temps, les soldats, dirigés par le Lieutenant-Colonel John Freeman, sont libres de leurs actes et mouvements. Ils consacrent

généralement leurs efforts à aider leurs frères à s'affranchir de leur sort, allant jusqu'à attaquer certaines plantations quand l'occasion se présente. Ceux des esclaves libérés qui ont l'âge et les qualités physiques sont recrutés par la brigade tandis que les autres sont escortés vers le Nord. Certains acceptent même de retourner en captivité afin de permettre à la Brigade noire de développer un précieux réseau d'informateurs parmi les esclaves du Sud.

Depuis le retrait forcé des troupes yankees et le cessez-le-feu, les troupes confédérées et anglaises tiennent le Tennessee sous une surveillance particulière. Dernier État à avoir fait sécession, le Tennessee compte peu de plantations du fait de sa topographie et une large partie des habitants blancs de l'est de l'état étaient et demeurent favorables à l'Union. Dernièrement, le KKK a commencé à s'en prendre à ces derniers, multipliant les exactions au nom de la chasse aux traîtres pro-yankee. Le Ku Klux Klan est rapidement devenu la bête noire de la Brigade Noire depuis que les crimes ignobles des hommes de Forrest sont parvenus aux oreilles du Lieutenant-Colonel John Freeman. De même, les cavaliers fantômes avaient entendu parler de la Brigade Noire mais avaient mis son existence sur le compte de « *nègres affabulateurs* ».

Jusqu'ici, les vastes territoires couverts par les deux groupes les ont tenus éloignés l'un de l'autre mais une confrontation à venir paraît inévitable. En effet, la Brigade ne compte pas rester indifférente au sort des blancs du Tennessee qui les soutiennent politiquement et logistiquement.

ORGANISATIONS CLANDESTINES DE LA CONFÉDÉRATION

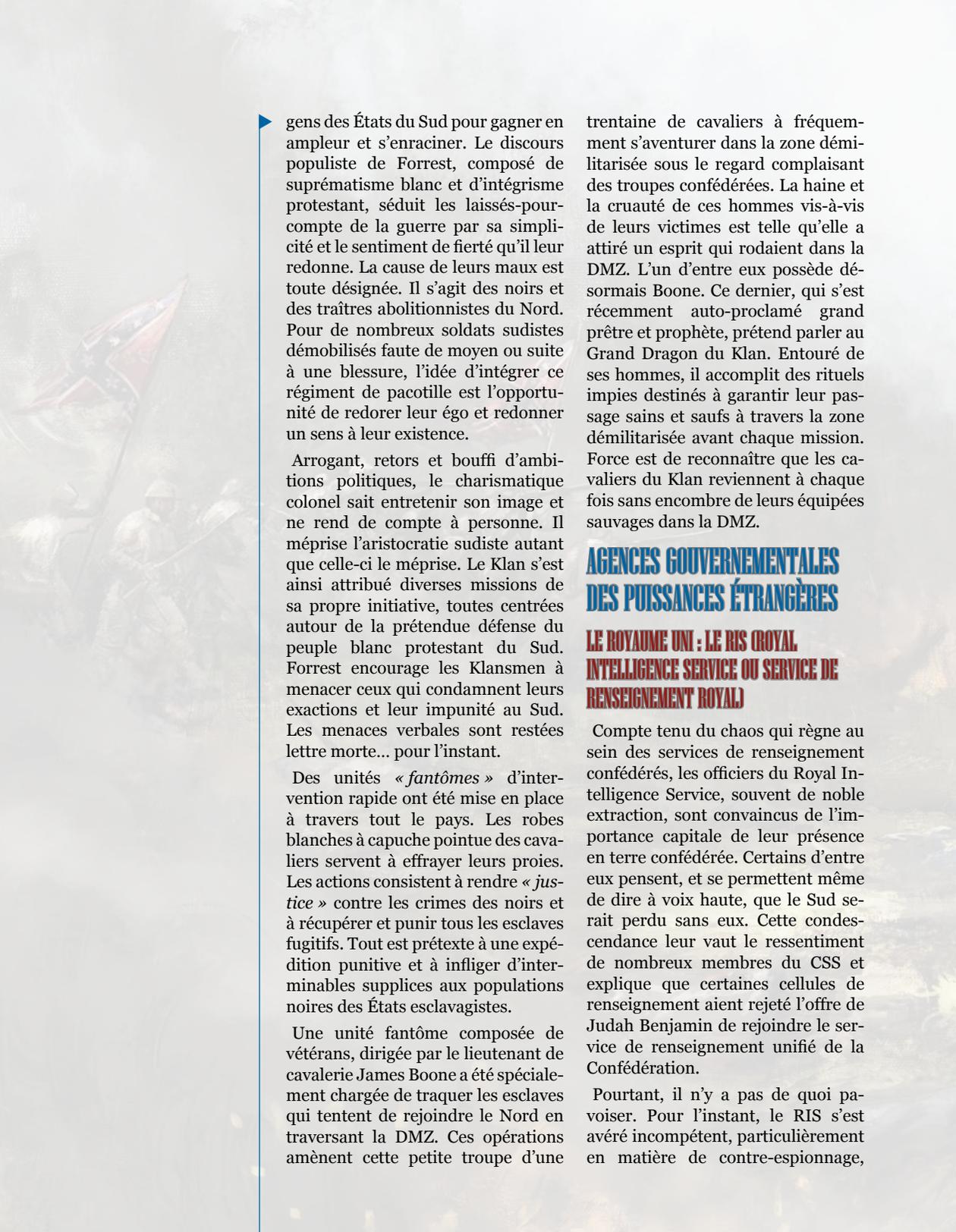
LES VIRGINIA WOLVES OU LOUPS DE VIRGINIE

Actifs derrière les lignes ennemies depuis 1862, les loups n'ont jamais cessé leurs actions de guérilla. Le cessez-le-feu était inacceptable à leurs yeux puisqu'il consacrait la mainmise de l'Union sur la Virginie. Depuis, ce groupe de bushwackers fanatisé continue, entre autres opérations clandestines, de détruire des dépôts de munitions et de commettre des assassinats ciblés d'officiers de l'Union et de tout civil « *collaborant* » avec l'ennemi.

Les Yankees ont beau avoir mis leur tête à prix, les loups bénéficient de la complaisance voire la complicité active de la majorité des habitants de l'État de Virginie et vivent cachés dans les montagnes des Appalaches et les forêts de la vallée de Shenandoah. Certains, au Sud, pensent que leur action menace le cessez-le-feu et que les loups pourraient mieux utiliser leur position favorable derrière les lignes ennemies pour se concentrer sur des opérations de renseignement. Hélas, La Veuve Jack, actuelle leader de la cellule des loups, ne voit pas les choses de cet œil – elle a été éborgnée lors d'une escarmouche – et dissimule à peine son mépris pour ceux qui, au Sud, ont lâché la Virginie pour devenir les chiots des anglais.

LE KKK (OU KLUX KLAN)

Depuis sa création au Tennessee le 24 décembre 1865 par le colonel Nathan Bedford Forrest, l'organisation a déjà acquis une réputation sulfureuse. Le groupuscule ethno-religieux a su tirer profit du chaos de la guerre et de la crise économique qui frappe durement les petites →



gens des États du Sud pour gagner en ampleur et s'enraciner. Le discours populiste de Forrest, composé de suprématisme blanc et d'intégrisme protestant, séduit les laissés-pour-compte de la guerre par sa simplicité et le sentiment de fierté qu'il leur redonne. La cause de leurs maux est toute désignée. Il s'agit des noirs et des traîtres abolitionnistes du Nord. Pour de nombreux soldats sudistes démobilisés faute de moyen ou suite à une blessure, l'idée d'intégrer ce régiment de pacotille est l'opportunité de redorer leur égo et redonner un sens à leur existence.

Arrogant, retors et bouffi d'ambitions politiques, le charismatique colonel sait entretenir son image et ne rend de compte à personne. Il méprise l'aristocratie sudiste autant que celle-ci le méprise. Le Klan s'est ainsi attribué diverses missions de sa propre initiative, toutes centrées autour de la prétendue défense du peuple blanc protestant du Sud. Forrest encourage les Klansmen à menacer ceux qui condamnent leurs exactions et leur impunité au Sud. Les menaces verbales sont restées lettre morte... pour l'instant.

Des unités « fantômes » d'intervention rapide ont été mise en place à travers tout le pays. Les robes blanches à capuche pointue des cavaliers servent à effrayer leurs proies. Les actions consistent à rendre « justice » contre les crimes des noirs et à récupérer et punir tous les esclaves fugitifs. Tout est prétexte à une expédition punitive et à infliger d'interminables supplices aux populations noires des États esclavagistes.

Une unité fantôme composée de vétérans, dirigée par le lieutenant de cavalerie James Boone a été spécialement chargée de traquer les esclaves qui tentent de rejoindre le Nord en traversant la DMZ. Ces opérations amènent cette petite troupe d'une

trentaine de cavaliers à fréquemment s'aventurer dans la zone démilitarisée sous le regard complaisant des troupes confédérées. La haine et la cruauté de ces hommes vis-à-vis de leurs victimes est telle qu'elle a attiré un esprit qui rodaient dans la DMZ. L'un d'entre eux possède désormais Boone. Ce dernier, qui s'est récemment auto-proclamé grand prêtre et prophète, prétend parler au Grand Dragon du Klan. Entouré de ses hommes, il accomplit des rituels impies destinés à garantir leur passage sains et saufs à travers la zone démilitarisée avant chaque mission. Force est de reconnaître que les cavaliers du Klan reviennent à chaque fois sans encombre de leurs équipées sauvages dans la DMZ.

AGENCES GOUVERNEMENTALES DES PUISSANCES ÉTRANGÈRES

LE ROYAUME UNI : LE RIS (ROYAL INTELLIGENCE SERVICE OU SERVICE DE RENSEIGNEMENT ROYAL)

Compte tenu du chaos qui règne au sein des services de renseignement confédérés, les officiers du Royal Intelligence Service, souvent de noble extraction, sont convaincus de l'importance capitale de leur présence en terre confédérée. Certains d'entre eux pensent, et se permettent même de dire à voix haute, que le Sud serait perdu sans eux. Cette condescendance leur vaut le ressentiment de nombreux membres du CSS et explique que certaines cellules de renseignement aient rejeté l'offre de Judah Benjamin de rejoindre le service de renseignement unifié de la Confédération.

Pourtant, il n'y a pas de quoi paivoiser. Pour l'instant, le RIS s'est avéré incompetent, particulièrement en matière de contre-espionnage,

tant la confédération est devenue un nid d'espions. Cette inefficacité s'explique sans doute par le fait que ses membres ne s'intéressent pas vraiment à ce qui se passe au Sud de la DMZ. Leur attention est plutôt tournée vers le Nord, ses richesses agricoles et sa puissante industrie. Or, pour cela, ils se concentrent sur l'infiltration d'agents près des cercles du pouvoir de l'Union.

Les britanniques ne cherchent à savoir ce que font les sudistes que dans la mesure où leurs actions sont susceptibles d'augmenter leurs chances de s'emparer un jour des territoires de l'Union. Or, pour cela, inutile d'avoir recours à ses services secrets. Judas Benjamin, qui envisage de s'établir en Grande-Bretagne si les choses tournaient mal pour la Confédération, partage volontiers ses informations avec ses conseillers. Les troupes britanniques présentes au Sud ont ainsi une excellente visibilité sur la situation.

Seules les actions du général de brigade Watie échappent pour l'instant aux britanniques. Les agents de Sa Majesté fautent une fois de plus par arrogance et négligent complètement le régiment indien du général Cherokee.

LA FRANCE : LE RÉSEAU LAFAYETTE

Officiellement, le Second Empire n'a dépêché aucun agent des services secrets français sur le territoire américain afin de préserver sa neutralité et ses bonnes relations avec les deux parties. Dans les faits, il en est évidemment autrement. La France se préoccupe notamment de la présence des britanniques et des prussiens des deux côtés de la ligne de démarcation. Une cellule confidentielle s'est donc constitué dont la mission principale est de tenir le gouvernement français informé de la situation en Amérique du nord, Ca-

nada et Mexique inclus. Le « *réseau Lafayette* », comme ses membres l'ont baptisé, se compose d'hommes et de femmes français ou sympathisants américains. Ces derniers échangent par télégraphe en recourant à un langage codé.

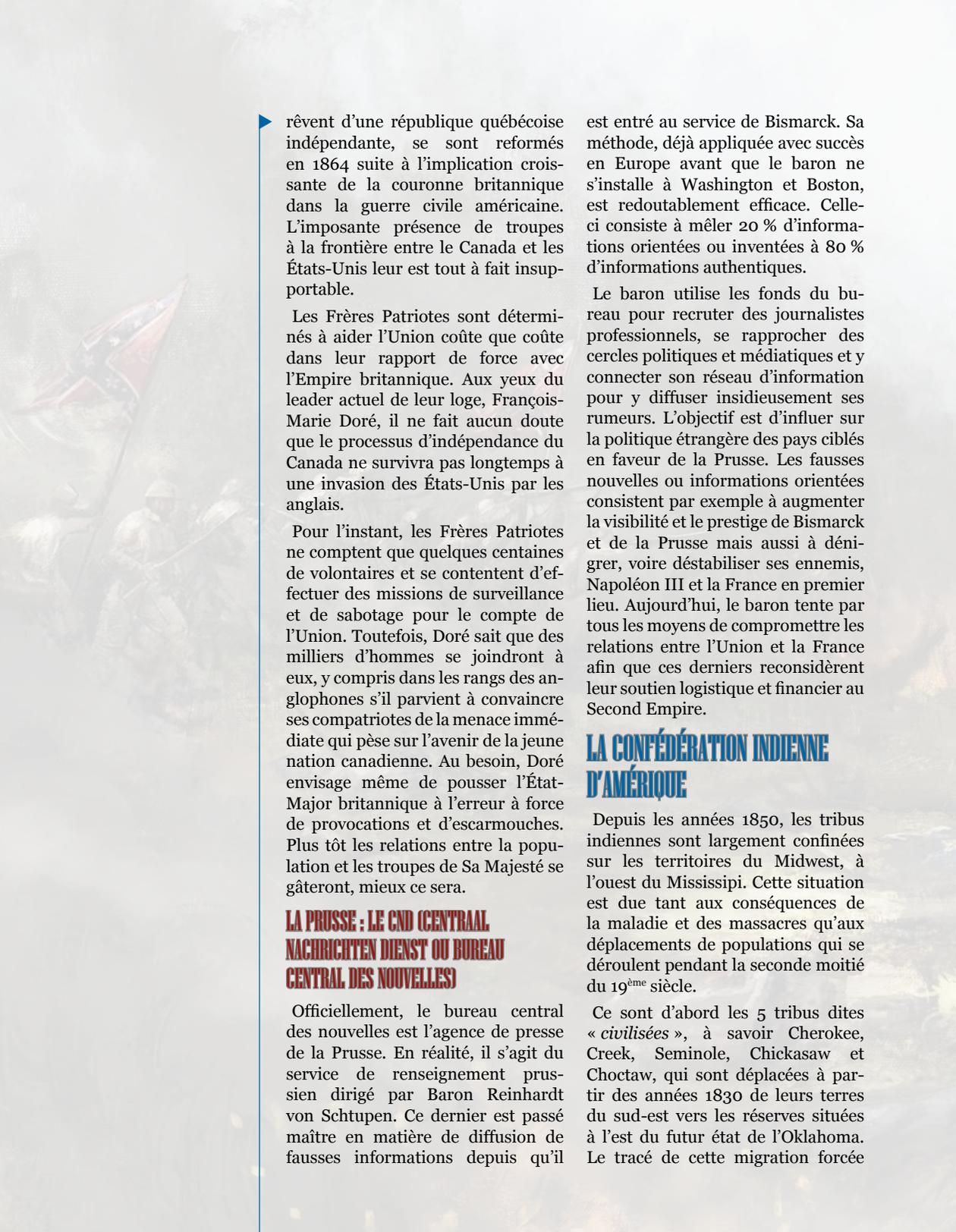
A priori, l'accès aux informations collectées est réservé aux services de renseignement de Napoléon III. Toutefois, une partie de celles-ci sont régulièrement partagées avec l'Union comme avec la Confédération, essentiellement afin de servir de monnaie d'échange pour d'obtenir un soutien logistique de la part des nordistes ou des informations sur les britanniques de la part des sudistes.

Au Mexique, les agents du réseau Lafayette renseignent régulièrement le gouvernement de Napoléon III sur la réalité, globalement alarmante, du terrain et les intrigues de palais et affaires de corruption qui sclérosent la cour de l'empereur Maximilien et compromettent l'avenir du jeune empire colonial.

Au Canada, les agents français se tiennent informés des mouvements de troupes britanniques et de leur nombre, largement avec l'aide des indépendantistes québécois. Leur présence sert à assurer ces derniers du soutien de la France face aux ambitions coloniales des britanniques. Enfin, le réseau Lafayette sert d'intermédiaire lors des opérations de fourniture d'armes et d'équipement par l'Union aux indépendantistes.

LE DOMINION DU CANADA : LES FRÈRES PATRIOTES

La milice des Frères Patriotes est directement inspirée des Frères Chasseurs qui avaient tenté de prendre le bas Canada, futur Québec, aux troupes britanniques durant la rébellion de 1838. Ces indépendantistes qui →



révènt d'une république québécoise indépendante, se sont reformés en 1864 suite à l'implication croissante de la couronne britannique dans la guerre civile américaine. L'imposante présence de troupes à la frontière entre le Canada et les États-Unis leur est tout à fait insupportable.

Les Frères Patriotes sont déterminés à aider l'Union coûte que coûte dans leur rapport de force avec l'Empire britannique. Aux yeux du leader actuel de leur loge, François-Marie Doré, il ne fait aucun doute que le processus d'indépendance du Canada ne survivra pas longtemps à une invasion des États-Unis par les anglais.

Pour l'instant, les Frères Patriotes ne comptent que quelques centaines de volontaires et se contentent d'effectuer des missions de surveillance et de sabotage pour le compte de l'Union. Toutefois, Doré sait que des milliers d'hommes se joindront à eux, y compris dans les rangs des anglophones s'il parvient à convaincre ses compatriotes de la menace immédiate qui pèse sur l'avenir de la jeune nation canadienne. Au besoin, Doré envisage même de pousser l'État-Major britannique à l'erreur à force de provocations et d'escarmouches. Plus tôt les relations entre la population et les troupes de Sa Majesté se gâteront, mieux ce sera.

LA PRUSSE : LE CND (CENTRAL NACHRICHTEN DIENST OU BUREAU CENTRAL DES NOUVELLES)

Officiellement, le bureau central des nouvelles est l'agence de presse de la Prusse. En réalité, il s'agit du service de renseignement prussien dirigé par Baron Reinhardt von Schtupen. Ce dernier est passé maître en matière de diffusion de fausses informations depuis qu'il

est entré au service de Bismarck. Sa méthode, déjà appliquée avec succès en Europe avant que le baron ne s'installe à Washington et Boston, est redoutablement efficace. Celle-ci consiste à mêler 20 % d'informations orientées ou inventées à 80 % d'informations authentiques.

Le baron utilise les fonds du bureau pour recruter des journalistes professionnels, se rapprocher des cercles politiques et médiatiques et y connecter son réseau d'information pour y diffuser insidieusement ses rumeurs. L'objectif est d'influer sur la politique étrangère des pays ciblés en faveur de la Prusse. Les fausses nouvelles ou informations orientées consistent par exemple à augmenter la visibilité et le prestige de Bismarck et de la Prusse mais aussi à dénigrer, voire déstabiliser ses ennemis, Napoléon III et la France en premier lieu. Aujourd'hui, le baron tente par tous les moyens de compromettre les relations entre l'Union et la France afin que ces derniers reconsidèrent leur soutien logistique et financier au Second Empire.

LA CONFÉDÉRATION INDIENNE D'AMÉRIQUE

Depuis les années 1850, les tribus indiennes sont largement confinées sur les territoires du Midwest, à l'ouest du Mississippi. Cette situation est due tant aux conséquences de la maladie et des massacres qu'aux déplacements de populations qui se déroulent pendant la seconde moitié du 19^{ème} siècle.

Ce sont d'abord les 5 tribus dites « civilisées », à savoir Cherokee, Creek, Seminole, Chickasaw et Choctaw, qui sont déplacées à partir des années 1830 de leurs terres du sud-est vers les réserves situées à l'est du futur état de l'Oklahoma. Le tracé de cette migration forcée

est connu sous le nom de piste des larmes (Trail of Tears).

Les cinq tribus civilisées sont dénommées ainsi par les colons anglo-européens dès le 18^{ème} siècle, notamment parce qu'elles adoptent rapidement le mode de vie occidental. Très vite, ces tribus souveraines se dotent de gouvernements centraux, d'une culture littéraire, d'un système économique élaboré et de constitutions écrites. Ouvertes et tolérantes, les citoyens des cinq tribus se laissent christianiser, autorisent les mariages entre indiens et européens et recourent même à l'esclavage dans leurs vastes plantations. L'europanisation des tribus indiennes était alors vu par le gouvernement américain, dont Thomas Jefferson, comme le seul moyen de permettre une cohabitation pacifique avec les colons blancs.

LA STRATÉGIE DU GÉNÉRAL WATIE

Pendant la guerre civile, les 5 tribus signent un traité de paix avec les confédérés et s'allient à ces derniers, notamment parce qu'ils les traitent mieux que les nordistes. Le Général de Brigade Stand Watie prend le commandement des troupes confédérées de la Nation Cherokee. Depuis le cessez-le-feu, les 5 tribus continuent d'entretenir de bonnes relations avec les sudistes. Il faut dire que ces derniers n'ont pas les moyens de s'en faire des ennemis et comptent sur eux pour maintenir le Nord sous pression.

À cet égard, la stratégie de Watie tient en deux points. D'une part, il souhaite trouver le moyen d'apaiser les tensions récurrentes entre les 5 tribus et les indiens des plaines du sud. Ces derniers, considérés comme « *sauvages* » par les confédérés, se composent des Kiowa, Comanche mais aussi des Apache, des Cheyenne et des Arapaho. Tant qu'ils ne seront

pas alliés aux 5 tribus, ils continueront d'être traités comme des sauvages, autrement dit comme une menace à éliminer. Ils sont notamment une cible privilégiée des Texas Scalpers. D'autre part, Watie est déterminé à aider les tribus des plaines du nord à résister à l'inexorable grignotage de leurs terres par les colons fermiers et chercheurs d'or venus de la côte nord-est. Sioux, Crows et Blackfeet sont régulièrement repoussés et massacrés par les troupes de l'Union, les colons et les milices à la légitimité douteuse.

Le but du général de Brigade est de fonder une nation des tribus indiennes à l'échelle de tout le pays. Watie est conscient de l'extrême difficulté de la tâche mais il est convaincu que le temps est compté. S'ils ne parviennent pas à s'intégrer à la nation américaine en adoptant son mode de vie, les indiens connaîtront tous un destin funeste lorsque le Nord et le Sud feront la paix. Hélas, en dépit de pourparlers réguliers, les avancées sont maigres. En effet, les indiens des plaines du sud comme du nord tiennent à leur liberté et à leur identité culturelle par-dessus tout. À leurs yeux, il est exclu de se laisser dénaturer et déporter comme les 5 tribus dites civilisées l'ont été.

LES AUTRES PERSONNALITÉS NATIVES-AMÉRICAINES

Watie n'est pas le seul à souhaiter fédérer les tribus indiennes du Midwest. D'autres personnalités influentes de la société native-américaine cherchent à peser sur le destin des tribus d'Amérique.

NIXKAMICH (GRAND-PÈRE)

La sagesse et l'habileté politique du chef indien Blackfoot est reconnue et respecté par toutes les tribus indiennes des territoires sauvages du nord-ouest. Aujourd'hui, →



Nixkamich est inquiet. Il craint que le crépuscule de sa vie ne coïncide avec celui de son peuple. À force d'obstination, le chef indien est parvenu à tisser des liens tant avec les chefs des autres tribus qu'avec les représentants des États-Unis dans la région. Le but de Nixkami-

ch est de fonder une confédération des tribus indiennes d'Amérique dont l'indépendance et l'intégrité territoriale seraient reconnue par les États-Unis via des traités de paix et des accords commerciaux. Ces accords garantiraient un droit de passage des colons, à cheval ou en ligne de chemin de fer, vers la côte ouest et laisseraient le soin à la confédération indienne de sécuriser leur territoire et de l'administrer à leur guise. Quant aux terres cultivables, seuls des fermiers indiens seraient habilités à cultiver le blé que les États-Unis achèteraient en exclusivité. Une solution amiable serait recherchée pour les colons déjà installés. Aux yeux de Nixkamich, ce projet auquel il travaille depuis des années est le seul qui ait une chance d'aboutir. Pour préserver leur existence et maintenir leurs traditions en place, les tribus indiennes doivent rechercher la paix, endiguer le flot de colons et contrôler un territoire doté de frontières reconnues et respectées. Hélas, quand bien même Nixkamich est respecté, autant parmi les siens qu'à la chambre des représentants des États-Unis, la volatilité politique de la jeune démocratie américaine et les aspirations de la jeune génération indienne menacent de compromettre ses plans.

WACHIWI (FILLE QUI DANSE) / DEUX DOLLARS

Petite fille d'un influent chaman Sioux Lakota et fille d'un pasteur blanc et d'une Squaw Sioux, celle qui se fait appeler aujourd'hui Wachivi (fille qui danse) a connu un destin marquant. Elle est revendue à un bordel du Montana à l'âge de 8 ans par la bande de chercheurs d'or renégats qui pillent son village de fermiers et massacrent ses parents sous ses yeux. Les deux dollars payés par « Mad Lyne »,



la tenancière, pour l'extraire des griffes de ses ravisseurs deviennent son nom de « scène ». Dès lors, la jeune métisse reçoit plusieurs éducations : celle de prostituée et séductrice, celle de femme cultivée et indépendante et, enfin, celle de WIB lorsque Mad Lyne en devient membre. La petite fille de chaman Lakota apprend vite et impressionne ses consœurs. Deux Dollars vient à peine de fêter son vingtième anniversaire lorsque des visions récurrentes la convainquent d'user de son charisme et ses connaissances pour améliorer le sort du peuple Lakota dont le sang coule dans ses veines. Avec l'appui des WIB, elle reprend contact avec sa tribu et décide de devenir chaman. À son retour de retraite solitaire, elle ajoute à son nom celui de Wachiwi (« celle qui danse » en Lakota) et prétend être habitée par l'esprit d'Anog Ite, la Femme au Double Visage, figure centrale des mythes Lakota. L'esprit et Deux Dollars ont bien des choses en commun, à commencer par leur dualité. Du fait de la notoriété de son grand-père et de son exceptionnel talent de voyante-guérisseuse, Wachiwi accède au statut de Wicasa Wacan et gagne très vite en influence. Aujourd'hui âgée de 29 ans, son objectif est de sauver ses frères et sœurs en commençant par réformer de l'intérieur les tribus indiennes d'Amérique. À ses yeux, la seule chance de survie des indiens passe par l'émancipation des femmes indiennes et blanches, la fusion des cultures indigènes et européennes et l'adoption des outils de ces derniers, à commencer par leurs armes... Dans son projet, Wachiwi peut compter sur le soutien, notamment logistique, des WIB ainsi que sur une faction grandissante de jeunes guerriers Sioux, Crows et Blackfeet qui ne croient ni au projet des cinq tribus civilisées ni

à celui de Nixkamich, le vieux chef Blackfoot.

ITZA-CHU (GRAND FAUCON)

Certains, parmi les comanches, les Iowa, les cheyennes et les apaches, pensent que le sort des tribus indiennes est scellé depuis l'arrivée des hommes blancs. À leurs yeux, ces derniers ne sont que des voleurs et des assassins sans foi ni loi qui se serviront de leur supériorité démographique et technologique pour les décimer ou, pire, les réduire à la misère avant de les enfermer dans des prisons à ciel ouvert appelée « réserves ». Hélas, ce ne sont pas les exemples leur donnant raison qui manquent. Itza-Chu, guerrier apache et chef charismatique de l'alliance des faucons, pense qu'une guerre à mort contre les envahisseurs blancs est la seule issue possible. Soit les indiens mourront debout soit ils s'imposeront aux hommes blancs par la crainte. Sans surprise, Itza-Chu considère que les cinq tribus ne sont plus que l'ombre dénaturée de leurs ancêtres. Ce sont des faibles voire, à l'instar de Watie, des traîtres qui méritent la mort. L'alliance des faucons, qui réunit aujourd'hui plusieurs centaines de guerriers issus de plusieurs tribus des territoires sauvages du sud-ouest, multiplie les opérations de guérilla contre toutes sortes de cibles ennemies, colons européens ou membres des cinq tribus, souvent de façon spectaculaire et sanglante afin de marquer les esprits. Croire que ces attaques sont désordonnées serait une erreur. Itza-Chu souhaite tirer profit de la faiblesse temporaire des hommes blancs divisés par la guerre civile pour entraîner les tribus indiennes, y compris les cinq tribus dans une guerre totale avec la confédération puis l'Union. →



SOCIÉTÉS SECRÈTES ET GROUPES CRIMINELS

LES VEUVES EN NOIR (WOMEN / WHORES / WIDOWS IN BLACK OR WIB)

Le plus vieux métier du monde est omniprésent au pays des hommes libres. Dans les grandes villes de la côte comme dans les bourgs isolés de l'ouest sauvage, la misère sexuelle et l'hypocrisie inhérente à une société puritaine poussent des hommes en mal de « *réconfort* » à passer la porte d'un bordel pour dilapider leurs dollars durement acquis, parfois volés, dans les bras d'une fille de joie. Les uns ne perçoivent en ces prostituées rien d'autres que des objets sexuels tandis que les autres ne voient en elles que des pécheresses ou, plus rarement, des victimes de la lubricité masculine. Tous se trompent.

La première raison tient à la place de la prostitution dans le tissu social américain. En effet, le rôle que les prostituées jouent n'est pas limité au soulagement de la misère sexuelle. Les profits générés par les travailleuses du sexe sont colossaux. Or avec l'argent viennent le développement économique et l'influence politique. Dans les petits bourgs miniers, les prostituées se retrouvent fréquemment au cœur de l'économie locale. Elles financent les écoles et font tourner les commerces, et pas uniquement les vendeurs de crinoline. La clientèle qu'elles attirent fait les beaux jours des saloons et des propriétaires de drugstore. Il n'est pas rare que les tenancières de bordel aient leur mot à dire quant à la gestion de la ville, et pas seulement parce qu'elles en savent assez sur les infidélités des notables locaux. Même si, en apparence, les hommes ont le dernier mot, l'avis de ces dames est plus écouté qu'il n'y paraît.

INDUSTRIALISATION DU MÉTIER

Plus encore que la conquête de l'Ouest et la ruée vers l'or, la guerre civile voit la prostitution prendre des proportions inédites, quasi industrielles. La misère et le veuvage poussent des milliers de jeunes filles et de femmes matures, blanches et de couleur, à suivre les régiments de soldats, Yankee comme confédérés, d'un champ de bataille à l'autre. Lorsque le conflit se fige le long de la future DMZ, les prostituées font de même. Les abords de villes autrefois « *respectables* », tel Richmond au Sud, sont bientôt alignés de bars louches et de bordels par dizaines. Rares sont les soldats qui ne les fréquentent pas et nombreux sont les vols de fournitures dans les casernes afin de payer les passes. La situation est similaire dans les grandes villes du Nord, tel Washington ou New York, qui comptent plusieurs centaines de maisons closes. D'une côte à l'autre du continent, la prostitution connaît un essor sans précédent.

L'autre raison est de nature surnaturelle. L'idée de tisser un réseau sacrilège de sorcières à travers tout le pays naît en 1864 dans l'esprit de celles qui se font désormais appeler les « *sœurs de Boston* ». Emma et Marie-Jeanne Fitzgerald partagent un vaste appartement situé dans le centre de Boston depuis le décès de l'époux d'Emma et frère de Marie-Jeanne. Mark Fitzgerald, médecin bien établi, était un pervers narcissique qui tourmentait psychologiquement sa jeune épouse et sa sœur. Il reprochait à cette dernière, chroniquement sujette à des crises d'épilepsie, d'être un parasite à sa charge. Le docteur Fitzgerald est terrassé par un mal soudain et inexpliqué pendant l'hiver 1861.

Malgré les soupçons, rien ne permet de démontrer un empoisonnement.

Pendant les cinq années qui suivent, les deux belles-sœurs fournissent en chair fraîche et désespérée les soirées libertines des notables de la ville. Au début, cette activité doit leur permettre de joindre les deux bouts et d'aider quelques filles des refuges de Boston où elles font du volontariat. Mais progressivement, le duo développe un business lucratif et tisse un impressionnant réseau relationnel. Ferventes supportrices des droits de la femme, la veuve Fitzgerald et sa belle-sœur sont convaincues que leur sexe, loin d'être faible, recèle un grand pouvoir contrarié par la domination masculine, mais elles ignorent comment en tirer avantage.

NAISSANCE DES WID

C'est alors que l'intérêt de Marie-Jeanne pour le spiritisme et l'occultisme, né de ses « visions » qu'elle avait lors de ses crises et, sans doute aussi, de sa prise régulière d'Opium pour apaiser son mal trouve un sens. Dans un premier temps, les séances de spiritisme, en vogue dans la bonne société bostonienne, leur servent surtout à soutirer de l'argent à une clientèle mondaine en quête de sensations fortes. Les choses prennent une tournure inattendue lorsque de véritables esprits s'invitent aux séances que les belles-sœurs animent régulièrement. Nous sommes alors en 1864, les combats dans la DMZ battent leur plein, tuant des soldats par milliers chaque semaine. Les invités d'Emma et MJ sont principalement des mères de soldats morts au combat. Ce sont ces fils perdus qui répondent à l'appel de leur proches par l'entremise des deux belles-sœurs maquerelles.

Au départ prises au dépourvu, Emma et MJ ne tardent pas à se plonger dans l'étude des sciences occultes. Leurs connaissances et leur

pratique s'affinent et leur réputation grandit avec dans les cercles mondains de Boston. Bientôt, les deux femmes sont consultées par tous ceux qui se posent des questions ou souhaitent régler un problème...

Les belles-sœurs réalisent alors qu'elles tiennent là une opportunité unique de mettre entre les mains des femmes les plus opprimées d'Amérique, les prostituées, un pouvoir →

Les Belles sœurs Fitzgerald



LES FEMMES HOMMES ET LES HOMMES FEMMES... EN NOIR.

Dans l'Amérique des années 1860, l'habit suffit à faire le moine. Les femmes qui décident, ou se voient contraintes par les aléas, de vivre une vie d'hommes s'habillent comme ces derniers afin d'être traitées comme tel. Quand bien même ces messieurs voient bien qu'ils ont affaire à une femme, le fait que cette dernière ait abandonné la robe pour adopter les manières et le pantalon du sexe dit fort lui vaut d'être considérée comme telle. C'est pourquoi les WIB en mission portent des vêtements masculins, bien évidemment noirs.

La logique inverse s'applique aux hommes. La prostitution n'est pas seulement le fait des femmes aussi il n'est pas rare de trouver des hommes travestis en femmes dans les bordels des bourgs miniers de l'Ouest, surtout lorsque les femmes y sont une « *denrée* » rare. Ces derniers sont alors traités comme des femmes, à la fois par leurs consœurs et par une partie des clients. Naturellement, cette prostitution masculine permet de répondre à une demande plus répandue que le tabou sur le sujet et l'homophobie de l'époque ne le laisse penser. Les WIB sont, *a priori*, une organisation exclusivement féminine et pourtant, des hommes en font partie. Ceux-ci se déguisent en femme, se conduisent comme telles et adoptent un prénom féminin. Certains d'entre eux occupent même des postes de responsabilité au sein des WIB tandis que d'autres, de par leur genre ou leur force physique, s'avèrent bien utiles lors de certaines missions de terrain. Dans un tel cas, ces derniers n'hésitent pas à reprendre temporairement leur identité masculine et un accoutrement d'homme, bien entendu noir.

extraordinaire. Elles mettent à profit leur réseau personnel afin de contacter d'autres maquerelles et initier celles qui croient en leur projet aux arts occultes. Dans un premier temps limité à Boston, le cercle s'étend vite à travers le pays.

Des grandes villes aux bourgs isolés, le long de la piste de l'or et de la DMZ, de bordel en maison close, des « *envoyées* », anciennes prostituées vêtues de noir car souvent veuves de soldats tombés au front, ont pour mission de recruter et former de nouvelles initiées aux arts occultes dans la plus grande discrétion. Le fait de créer un couvent de sorcières dans le pays des sorcières de Salem justifie la prudence de la démarche. Le but originel des Veuves en Noir ou WIB, comme elles se baptisent, est d'user de tous les moyens à leur disposition pour se protéger dans un monde largement dominé par les hommes.

Aujourd'hui, les WIB cherchent encore leur voie. Beaucoup hésitent, entre mercenariat auprès du plus offrant, intérêts personnels, vengeance, reprise des bordels des mains des hommes, activité d'espionnage ou engagement politique au service des droits des

femmes. À ce sujet, le débat est animé mais résolument démocratique et chacune est libre de ses choix. Toutefois, une certitude demeure : l'esprit de corps et le plus grand secret sont de mise. Gare à celles qui l'oublieraient...

Nul ne sait encore si les WIB formeront un jour une force unie dans une même direction. Toutefois, leur position singulière leur donne accès à des informations privilégiées et le fait qu'elles puissent communiquer entre elles par l'intermédiaire de ouija et de miroirs magiques leur confère un avantage considérable. Leurs pouvoirs occultes leur ouvrent de nouvelles perspectives. Celles qui louent leurs services occultes se font payer en numéraire et peut-être même en âme...

LE BOSTON LUNATIC ASYLUM

C'est la guerre civile américaine qui est à l'origine de l'essor considérable des techniques d'embaumement et de maquillage du corps tel qu'on les connaît aujourd'hui. Cette pratique, dite de la thanatopraxie, devient vite systématique pendant la guerre, en particulier dans l'Union, à cause des délais de rapatriement des corps des soldats morts sur le front auprès de



leurs familles et afin que ces dernières puissent les voir une dernière fois et, accessoirement, les reconnaître...

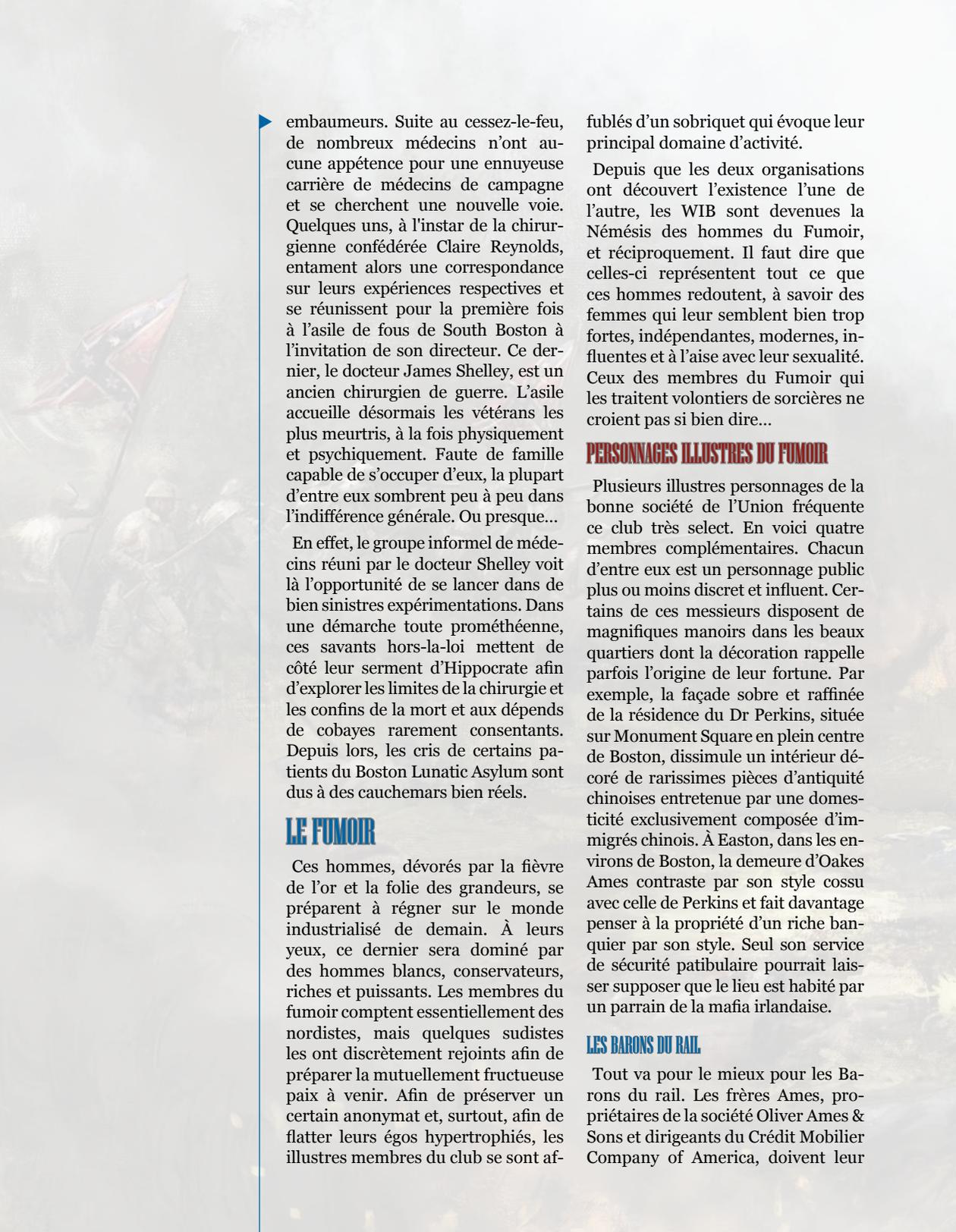
Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les blessures reçues sur le champ de bataille n'étaient pas la première cause de mortalité des soldats. La majorité d'entre eux mouraient des suites d'infections contractées des instruments ou des mains mêmes de médecins aux pratiques sanitaires inexistantes et aux compétences limitées. Les Embaumeurs prenaient alors en charge les corps des malheureux afin de les préparer au mieux, souvent à la chaîne. La première étape consistait à remplacer les fluides corporels par un mélange chimique à base de phénol, sulfate de créosote, alun, acétate de plomb, sulfate de zinc, par voie fémorale ou carotidienne. Cette solution permettait de suspendre le processus de décomposition. Une seconde étape, d'ordre

cosmétique, consistait à maquiller le visage et masquer les blessures, parfois terribles, du défunt.

Les soldats mutilés mais toujours vivants étaient quant à eux soit renvoyés chez eux, soit internés dans un hôtel pour invalides sinistre, lorsqu'aux blessures de la chair s'ajoutaient celles de l'âme. Dans les années 1860, les traumatismes de guerre ne sont pas encore reconnus. Chez certains, le syndrome post traumatique se manifeste par divers troubles de la personnalité dont des cauchemars, phobies, névroses, crises d'hystérie et accès de violence. D'autres, en revanche, semblent devenus apathiques, indifférents à tout. Parfois catatoniques, comme pris d'une étrange mélancolie, ils semblent avoir perdu tout goût à la vie.

Ce degré inédit de proximité avec la mutilation du corps humain, la folie et la mort exerce une fascination morbide sur certains chirurgiens et →

Le boudoir de Marie Jeanne Fitzgerald



► embaumeurs. Suite au cessez-le-feu, de nombreux médecins n'ont aucune appétence pour une ennuyeuse carrière de médecins de campagne et se cherchent une nouvelle voie. Quelques uns, à l'instar de la chirurgienne confédérée Claire Reynolds, entament alors une correspondance sur leurs expériences respectives et se réunissent pour la première fois à l'asile de fous de South Boston à l'invitation de son directeur. Ce dernier, le docteur James Shelley, est un ancien chirurgien de guerre. L'asile accueille désormais les vétérans les plus meurtris, à la fois physiquement et psychologiquement. Faute de famille capable de s'occuper d'eux, la plupart d'entre eux sombrent peu à peu dans l'indifférence générale. Ou presque...

En effet, le groupe informel de médecins réuni par le docteur Shelley voit là l'opportunité de se lancer dans de bien sinistres expérimentations. Dans une démarche toute prométhéenne, ces savants hors-la-loi mettent de côté leur serment d'Hippocrate afin d'explorer les limites de la chirurgie et les confins de la mort et aux dépens de cobayes rarement consentants. Depuis lors, les cris de certains patients du Boston Lunatic Asylum sont dus à des cauchemars bien réels.

LE FUMOIR

Ces hommes, dévorés par la fièvre de l'or et la folie des grandeurs, se préparent à régner sur le monde industrialisé de demain. À leurs yeux, ce dernier sera dominé par des hommes blancs, conservateurs, riches et puissants. Les membres du fumoir comptent essentiellement des nordistes, mais quelques sudistes les ont discrètement rejoints afin de préparer la mutuellement fructueuse paix à venir. Afin de préserver un certain anonymat et, surtout, afin de flatter leurs égos hypertrophiés, les illustres membres du club se sont af-

flublés d'un sobriquet qui évoque leur principal domaine d'activité.

Depuis que les deux organisations ont découvert l'existence l'une de l'autre, les WIB sont devenues la Némésis des hommes du Fumoir, et réciproquement. Il faut dire que celles-ci représentent tout ce que ces hommes redoutent, à savoir des femmes qui leur semblent bien trop fortes, indépendantes, modernes, influentes et à l'aise avec leur sexualité. Ceux des membres du Fumoir qui les traitent volontiers de sorcières ne croient pas si bien dire...

PERSONNAGES ILLUSTRÉS DU FUMOIR

Plusieurs illustres personnages de la bonne société de l'Union fréquente ce club très select. En voici quatre membres complémentaires. Chacun d'entre eux est un personnage public plus ou moins discret et influent. Certains de ces messieurs disposent de magnifiques manoirs dans les beaux quartiers dont la décoration rappelle parfois l'origine de leur fortune. Par exemple, la façade sobre et raffinée de la résidence du Dr Perkins, située sur Monument Square en plein centre de Boston, dissimule un intérieur décoré de rarissimes pièces d'antiquité chinoises entretenue par une domesticité exclusivement composée d'immigrés chinois. À Easton, dans les environs de Boston, la demeure d'Oakes Ames contraste par son style cosu avec celle de Perkins et fait davantage penser à la propriété d'un riche banquier par son style. Seul son service de sécurité patibulaire pourrait laisser supposer que le lieu est habité par un parrain de la mafia irlandaise.

LES BARONS DU RAIL

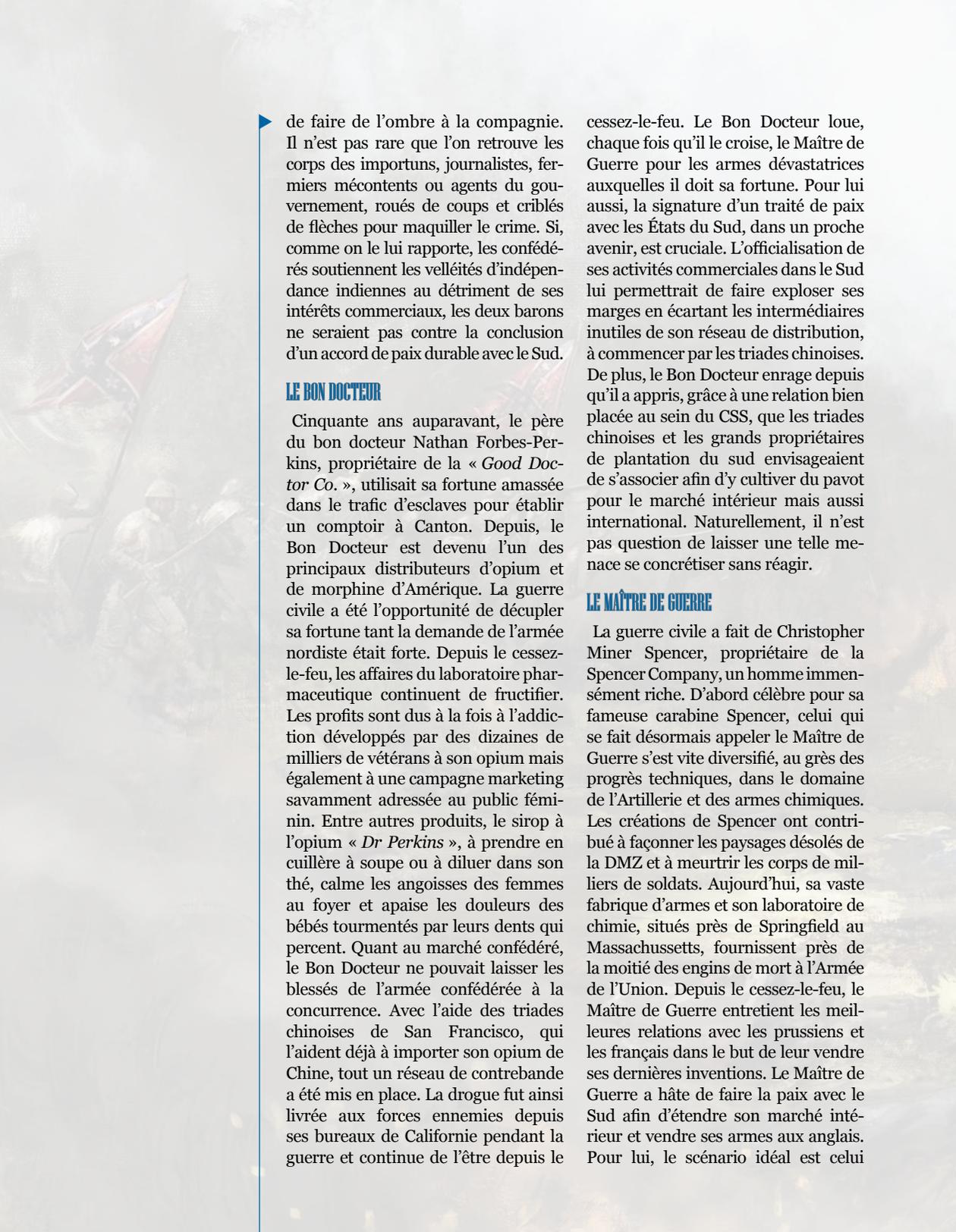
Tout va pour le mieux pour les Barons du rail. Les frères Ames, propriétaires de la société Oliver Ames & Sons et dirigeants du Crédit Mobilier Company of America, doivent leur



prospérité à la popularité des pelles que fabriquaient leur père pendant la ruée vers l'or. Pendant la guerre civile, les frères Ames amassent une fortune en fournissant en épées et divers outils les troupes de l'Union. Mais ce qui fait qu'Oakes Ames et son frère Oliver Ames Jr comptent aujourd'hui parmi les hommes les plus influents de l'Union est la construction de la ligne de chemin de fer Union Pacific. Ce projet titanesque, qui doit bientôt interconnecter la Central Pacific de Leland Stanford et l'Union Pacific, est le fruit d'un contrat d'exclusivité scandaleusement surfacturé par lequel le gouvernement des États-Unis a confié la construction de la ligne au Crédit Mobilier. Comme si cela ne suffisait pas, les barons ont bâti un empire foncier en s'appropriant les terres indiennes le long de la ligne de chemin de fer et ont maximisé leurs profits en s'appuyant sur une main

d'œuvre sous-payée et corvéable à merci, fournie par les gangs irlandais. Afin de défendre ses sources de revenu, Oakes Ames, par ailleurs membre du parti républicain et élu du Massachusetts à la chambre des représentants, s'est doté d'une armée privée faite de vétérans démobilisés de l'Union. La mission de ces derniers est de protéger les biens et les employés de la compagnie (mais surtout les biens). Dans les faits, cette protection consiste principalement à traquer et massacrer les indiens qui leur tombent sous la main. À défaut, ils les affament en tentant de réduire à néant la population de bisons ou les rendent malades en leur distribuant des couvertures infectées avec le virus de la variole. Quand ils ne sont pas occupés à supplicier des « *sauvages* », les hommes du Baron s'en prennent volontiers aux lignes de chemin de fer concurrentes et intimident ceux qui tenteraient →

Le docteur Claire Reynolds procède à d'inavouables expériences sur les corps de soldats tombés pendant la guerre civile



de faire de l'ombre à la compagnie. Il n'est pas rare que l'on retrouve les corps des importuns, journalistes, fermiers mécontents ou agents du gouvernement, roués de coups et criblés de flèches pour maquiller le crime. Si, comme on le lui rapporte, les confédérés soutiennent les velléités d'indépendance indiennes au détriment de ses intérêts commerciaux, les deux barons ne seraient pas contre la conclusion d'un accord de paix durable avec le Sud.

LE BON DOCTEUR

Cinquante ans auparavant, le père du bon docteur Nathan Forbes-Perkins, propriétaire de la « *Good Doctor Co.* », utilisait sa fortune amassée dans le trafic d'esclaves pour établir un comptoir à Canton. Depuis, le Bon Docteur est devenu l'un des principaux distributeurs d'opium et de morphine d'Amérique. La guerre civile a été l'opportunité de décupler sa fortune tant la demande de l'armée nordiste était forte. Depuis le cessez-le-feu, les affaires du laboratoire pharmaceutique continuent de fructifier. Les profits sont dus à la fois à l'addiction développée par des dizaines de milliers de vétérans à son opium mais également à une campagne marketing savamment adressée au public féminin. Entre autres produits, le sirop à l'opium « *Dr Perkins* », à prendre en cuillère à soupe ou à diluer dans son thé, calme les angoisses des femmes au foyer et apaise les douleurs des bébés tourmentés par leurs dents qui percent. Quant au marché confédéré, le Bon Docteur ne pouvait laisser les blessés de l'armée confédérée à la concurrence. Avec l'aide des triades chinoises de San Francisco, qui l'aident déjà à importer son opium de Chine, tout un réseau de contrebande a été mis en place. La drogue fut ainsi livrée aux forces ennemies depuis ses bureaux de Californie pendant la guerre et continue de l'être depuis le

cessez-le-feu. Le Bon Docteur loue, chaque fois qu'il le croise, le Maître de Guerre pour les armes dévastatrices auxquelles il doit sa fortune. Pour lui aussi, la signature d'un traité de paix avec les États du Sud, dans un proche avenir, est cruciale. L'officialisation de ses activités commerciales dans le Sud lui permettrait de faire exploser ses marges en écartant les intermédiaires inutiles de son réseau de distribution, à commencer par les triades chinoises. De plus, le Bon Docteur engrage depuis qu'il a appris, grâce à une relation bien placée au sein du CSS, que les triades chinoises et les grands propriétaires de plantation du sud envisageaient de s'associer afin d'y cultiver du pavot pour le marché intérieur mais aussi international. Naturellement, il n'est pas question de laisser une telle menace se concrétiser sans réagir.

LE MAÎTRE DE GUERRE

La guerre civile a fait de Christopher Miner Spencer, propriétaire de la Spencer Company, un homme immensément riche. D'abord célèbre pour sa fameuse carabine Spencer, celui qui se fait désormais appeler le Maître de Guerre s'est vite diversifié, au grès des progrès techniques, dans le domaine de l'Artillerie et des armes chimiques. Les créations de Spencer ont contribué à façonner les paysages désolés de la DMZ et à meurtrir les corps de milliers de soldats. Aujourd'hui, sa vaste fabrique d'armes et son laboratoire de chimie, situés près de Springfield au Massachussets, fournissent près de la moitié des engins de mort à l'Armée de l'Union. Depuis le cessez-le-feu, le Maître de Guerre entretient les meilleures relations avec les prussiens et les français dans le but de leur vendre ses dernières inventions. Le Maître de Guerre a hâte de faire la paix avec le Sud afin d'étendre son marché intérieur et vendre ses armes aux anglais. Pour lui, le scénario idéal est celui



d'une Amérique pacifiée au milieu d'un monde chroniquement à feu et à sang. Dans un premier temps, rien ne vaudrait une bonne guerre entre ses meilleurs clients en Europe. Et ensuite ? Le monde est si vaste, les gouvernements si aisément corrompibles et les conflits en gestation si nombreux...

LE COLONEL GEORGE ARMSTRONG CUSTER

Dans le monde de *COW*, le colonel Custer n'est pas mort lors de la bataille de Little Big Horn. Ce dernier a quitté l'armée de l'Union pour diriger la milice privée des Barons du rail en 1875. La généreuse aide logistique que le Baron lui a fournie a permis à Custer et ses hommes de remporter la bataille de Little Big Horn, même s'il s'en est fallu de peu. En effet, Custer s'est trouvé à la merci d'un indien juste assez longtemps pour que celui-ci le scalpe. Custer a survécu au prix de terribles souffrances et d'une santé mentale compromise. Sa haine

des indiens et sa cruauté sont ressorties décuplées de cet événement. Custer n'a désormais qu'une idée en tête : punir les indiens et récupérer son scalp.

LES TEXAS SCALPERS

Dirigés par Orwell Stalker, un ancien Texas Ranger, les Texas Scalpers comptent aujourd'hui près de 200 hommes. Ces criminels de la pire espèce ont gagné leur nom et leur terrifiante réputation à force de scalper ou décapiter des indiens en échange de prime versées par le gouvernement texan. Les tribus autochtones dans l'État étant largement décimées, les Scalpers n'hésitaient pas à traverser la frontière avec le Mexique pour y attaquer les locaux et faire croire que leurs scalps étaient ceux d'indiens dans le but de doper leurs profits.

Pendant la guerre civile, les Scalpers se reconvertissent en une unité →

Des partisans Sioux d'Uza Chu attaquent un train de la Central Pacific

de Bushwackers dont la cruauté fait parler d'elle jusqu'à Washington DC. Leurs opérations de guérilla, qui les mènent de l'Arkansas au Kentucky en passant par le Tennessee, laisse derrière eux une traînée sanglante de scalps yankee.

Démobilisés peu après le cessez-le-feu et priés de rentrer chez eux par les confédérés inquiétés par leur comportement imprévisible, les Texas

Scalpers vivent depuis de rapine, de contrebande et de meurtre rémunéré. Ils volent du bétail aux petits éleveurs mexicains, qu'ils n'hésitent pas à massacrer pour le plaisir, exproprient avec la même violence les petits fermiers pour le compte des grands propriétaires fonciers, pourchassent les « *traîtres* » unionistes parmi la population texane. Ils prennent également pour cible la communauté allemande du nord Texas, connue pour son hostilité à la sécession du Texas. Plus récemment, leur profonde détestation pour les français et l'empire fantoche de Maximilien, qu'ils perçoivent comme une menace pour le Texas, les a conduits à fournir des armes de contrebande, de mauvaise qualité pour maximiser leurs marges, aux républicains mexicains.

Il y a deux ans, les Texas Scalpers ont élu domicile dans une mine désaffectée creusée au milieu de ruines précolombiennes dans laquelle des amérindiens réduits en esclavage sont morts par milliers. Pour une raison inconnue, le lieu semble avoir une influence néfaste sur les Scalpers. Certains d'entre eux, dont la santé mentale laissait déjà à désirer, se sont mis à parler une langue inconnue tandis que d'autres se scarifient et mutilent atrocement leurs victimes...

LES GANGS IRLANDAIS

Contrebande, vol, racket, prostitution, combats clandestins (dont des combats d'automates) et jeux illégaux... Les gangs irlandais de la côte est sont de tous les mauvais coups. Initialement basés à South Boston, les hommes de Cillian Murphy ont étendu leurs activités à tout le territoire lors de la guerre civile. Le blocus des États confédérés par l'Union est une aubaine pour les affaires des gangs irlandais. La contrebande devient alors la principale activité criminelle des gangs, loin devant la prostitution



Le colonel Custer



et le vol. L'argent malhonnêtement gagné leur permet de s'armer, de s'organiser et d'éliminer la concurrence. Leur influence est telle que des hommes d'affaires et politiques de premier plan n'hésitent pas à faire appel à leurs services quand ils ont besoin d'exécuteurs de basses œuvres.

Par haine des anglais plus que par patriotisme, Murphy recourt volontiers à son réseau criminel afin de renseigner l'Union sur les mouvements des troupes britanniques et confédérées dans le Sud ou au Canada. En contrepartie, les autorités nordistes ont pour consigne de faire preuve d'un certain laxisme à leur égard.

Plus récemment, les gangs ont pris pied en Californie. Les irlandais, qui y étaient jusque-là maltraités, sont décidés à se faire respecter et à se tailler la part du lion dans cet État au potentiel prometteur. Les premières frictions avec les triades chinoises font sentir leurs effets. Pour l'instant, il ne s'agit que de petites escarmouches, mais les

choses pourraient prendre une toute autre dimension si les hommes de Murphy continuent de faire preuve d'autant d'arrogance.

Restent les WIB. Loin de constituer leur principale activité, les maisons closes tenues par les irlandais représentent une part non négligeable de leurs revenus. Or les veuves en noir considèrent que le monopole de cette activité devrait leur revenir, que ce soit parce qu'elles sont opposées à l'exploitation des femmes par les hommes et/ou parce que ce commerce constitue une source de revenus aussi précieuse que leur talent en sorcellerie. Les velléités de monopole des WIB sur la prostitution sont pour l'instant passées inaperçues, mais les choses changeront certainement quand Cillian Murphy prendra conscience que les accidents récemment survenus à certains de ses maquereaux n'en sont pas et que la perte de ses bordels prend des proportions anormales. →

Orwell Stalker et son effroyable "Tableau de chasse"



LES TRIADES

En apparence, Xi Feng Li, le président de la puissante association des travailleurs chinois de San Francisco, a tout du vieux sage confucéen affable et bienveillant. En réalité, l'impitoyable chef de des triades chinoises de Californie tient plutôt de Richard III : Il peut tuer et il peut sourire, en même temps... Qu'il s'agisse de produits ou d'hommes, rien de ce qui débarque de Chine n'échappe au contrôle du vieil homme. Toutefois, si la guerre civile a été synonyme d'années fastes, Feng Li comprend que l'avenir sera sombre s'il ne prend pas le dragon par les cornes. En effet, les deux principaux pans de la rente criminelle des triades sont menacés à moyen terme.

D'une part, les revenus tirés des travailleurs bon marché et corvéable à loisir par les triades périclitent lentement depuis le cessez-le-feu. Les politiques anti-immigration chinoise de la Californie limite l'approvisionnement en chair fraîche et la demande en main d'œuvre dans les mines et sur les chantiers de chemins de fer ne cesse de baisser pour faire place à l'immigration anglo-européenne venue de l'est, en particulier irlandaise.

D'autre part, la proximité politique de la Californie avec l'Union a jusqu'ici contraint les confédérés à s'approvisionner en opium par contrebande sous le contrôle des triades. Or, en cas de paix, le bon docteur Forbes-Perkins n'aura plus besoin de passer par les triades pour distribuer l'opium dans tout le pays.

Feng Li a donc imaginé une solution susceptible de répondre à la fois à ses préoccupations et à celles de la confédération. Récemment, le vieil homme a multiplié les prises de contact confidentielles avec le gouvernement de Jefferson Davis afin de lui proposer de cultiver de l'opium dans les plantations du Sud. Le

commerce de l'opium est un marché juteux susceptible de rapporter des fonds dont les cultivateurs comme l'armée confédérée manquent cruellement. De plus, Feng Li sait qu'un éventuel traité de paix obligerait sans doute les États du Sud à renoncer à l'esclavage. Les triades combleraient volontiers de telles pertes en proposant de remplacer les esclaves noirs par des travailleurs chinois à bas coût. Reste qu'un tel projet déplairait fortement, à la fois aux industriels nordistes qui y perdraient un client important et aux britanniques qui verraient d'un mauvais œil l'émergence d'un concurrent sur le marché international de l'opium. Les confédérés sont conscients des risques et tentent au mieux de composer avec les pressions qui s'exercent dans les deux sens. L'opportunité est toutefois trop belle pour être ignorée.

LOS HERMANOS DE LA HOJA

Né en 1615, un des précurseurs de l'indépendance du Mexique, William Lamport alias Guillem Lombardo fonde une organisation clandestine baptisée « *Los Hermanos de la Hoja* ». Âgé d'une vingtaine d'années à peine, cet irlandais catholique quitte l'Angleterre pour l'Espagne à cause de ses positions politiques et religieuses. Après quelques années au service de la couronne ibérique, il embarque hâtivement pour le Mexique lorsque sa relation amoureuse avec l'épouse d'un marquis devient publique. Cultivé et éduqué, il travaille d'abord en tant qu'espion pour le compte de l'Espagne. Mais, très vite, il s'indigne du sort réservé aux indigènes et s'emploie à défendre leur cause et l'indépendance. Cet engagement lui vaut dix longues années de prison. Lorsqu'il recouvre la liberté, Il n'a pas renoncé à ses idées et fonde « *Los Hermanos de la Hoja* ».

L'organisation se concentre sur le trafic de tabac et de vin en Californie et à Vera Cruz afin de financer la future révolte pour l'indépendance du Mexique. Par ailleurs, les Hermanos s'en prennent aux aristocrates et protègent les pauvres, les veuves et les orphelins. Les Hermanos, qui s'habillent de noir et portent des masques afin de dissimuler leur identité, marquent leurs victimes d'un Z pour Ziza (de l'hébreu Ziyza, splendeur ou resplendeur). Lombardo est arrêté en 1652 après avoir été surpris avec la femme du Vice-Roi. Il meurt en 1659 dans un acte de foi après avoir été condamné pour hérésie par l'inquisition. Les activités de l'organisation perdurent après sa mort. Le dernier leader des Hermanos de la Hoja adhère à l'organisation en 1815. Son nom est Diego de la Vega...

50 ans plus tard, l'année du cessez-le-feu entre le Nord et le Sud, un groupe de rancheros californiens d'origine mexicaine, dont les propriétés ont été spoliées par les colons blancs en dépit des promesses faites, décident de redonner vie à l'organisation disparue. Celle-ci est renommée Hermanos de la Ziza en hommage aux splendeurs des temps passés. L'initiative de cette action vient d'un jeune ranchero issue de la vieille aristocratie mexicaine de Californie. Son nom est Emiliano de la Vega. L'objectif de l'organisation clandestine dirigée par Emiliano est de récupérer leurs terres et obtenir le rattachement, au moins partiel, de la Californie au Mexique.

Le modus Operandi des Hermanos s'inspire de leurs prédécesseurs. Il s'agit, d'une part de défendre les plus vulnérables, y compris les indiens décimés par les colons, et financer leur action en faisant du trafic d'or et, plus récemment, d'opium. Tous les moyens sont bons. Le plus souvent, ils attaquent des convois transportés

à cheval ou en train vers l'Est. L'or et l'opium volés sont ensuite revendus à vil prix, le plus souvent aux confédérés.

Par ailleurs, les membres de l'organisation s'engagent à défendre les indigènes et les plus vulnérables afin de gagner la sympathie de l'opinion publique. Enfin, les rancheros cherchent à se venger de ceux qui les ont spoliés. Leurs cibles sont autant les fermiers européens qui ont repris l'exploitation de leurs terres que les politiques qui ont trahit leurs engagements. Comme leurs prédécesseurs, les Hermanos sont vêtus de noir, mènent le plus souvent leurs opérations à la faveur de la nuit et marquent leurs ennemis d'un Z pour Ziza.

L'idée d'Emiliano est d'aider les républicains à chasser Maximilien du trône en échange de leur soutien afin de reprendre le contrôle de la Californie et déclarer son indépendance. Mais tous les rancheros ne penchent pas en faveur des républicains. Certains comptent davantage sur l'Empire de Maximilien et tentent discrètement de convaincre d'influents membres de sa cour de soutenir leur projet de rendre la Californie au Mexique.

Compte tenu de l'avantage démographique et militaire écrasant des États-Unis, les chances qu'un projet de rattachement de la Californie au Mexique devienne réalité sont plus que minces. Pour ajouter aux difficultés à venir, les Hermanos se sont attiré l'ire des triades de Feng Li depuis qu'ils s'en prennent à leurs opérations de contrebande d'opium. En réalité, la plupart des rancheros ont surtout rejoint les Hermanos afin de se refaire une santé financière et de se venger de ceux qui les ont ruinés et humiliés. Si déterminé soit-il, même Emiliano est conscient qu'il devra, au mieux, se contenter d'une scission de la Californie en deux entre sa moitié nord et sa moitié sud.

LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Retrouvez sur la page suivantes deux nouveaux personnages pré-tirés pour vos parties de COW.

ARCHÉTYPES « WEIRD COW »

MAGNOLIA, VEUVE EN NOIR

Au saloon, vous êtes Magnolia. Les chercheurs d'or, tout frais sortis du barbier après de longs mois de prospection, enfilent leur costume du dimanche et dépensent leurs plus belles pépites dans l'espoir de s'encanailier en votre compagnie. Depuis que la misère vous a fait passer la porte de ce bordel, vous avez toujours su vous appliquer. L'art de la séduction n'a pas de secret pour vous. Le lancer de couteaux non plus... Un mot de Madame Jacqueline et vous voilà partie remplir une funeste mission, accourée comme un homme. Le prochain « client » dont vous crèverez le cœur ne s'en remettra pas. Encore quelques missions de ce genre et, à votre tour, vous délaisserez le pantalon et les poignards pour la robe noire et les arts occultes.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	21 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,62 m	DEX	14 +2	Distance	+2
Poids	50 kg	CON	10 +0	Magique	+3
Langues	Espagnol, Anglais	INT	10 +0	Défense	12
Trait	Ésotériste	PER	12 +1	PV	8
Folie	Empire de la passion (vengeance) 2	CHA	16 +3	PC	7

CAPACITÉS DE WIB

Voie des filtres

Charme Envoûtant : +5 aux tests de CHA pour séduire ou manipuler pendant 1D6 heures

Régénérescence : Récupération de 1 dé de vie ou disparition de petite cicatrice / mutilation

Poison du corps : Cause 1D6 DM pendant [1D6-CON de la victime] tours dès lors qu'au moins 1 DM a été infligé par le poignard dont il est enduit

Acuité : +3 INIT et DEF et +5 aux tests de DEX pendant 1D6 tours
-2 actions physique pendant 1D4 tours

Voie des enchantements

Arme maudite : Poignard de lancer maudit (1D6 DM)

Voie de la psychologie

À l'écoute : +2 / Rang pour analyser les émotions et aux tests de CHA pour obtenir un aveu

ÉQUIPEMENT

Poignard de lancer maudit 1D6 DM

Pistolet léger

Tenue de voyage masculine

Trousse de toilette contenant des filtres

Tenue de soirée féminine

Argent : 15 \$



LUTHER ANGEL, PASTEUR ÉVANGÉLISTE

Ceux de votre village vous disaient fou. Quelle erreur. Quel manque de foi. Dès votre enfance, vous avez été touché par la grâce. Ces visions et ces crises étaient autant de messages du seigneur. Ces dernières se sont arrêtées et vos dons sont apparus dès que vous avez accepté ce que vous étiez. Un messager de Dieu ! Vous voyagez désormais tel un pèlerin au-devant de vos prochains afin de leur montrer le chemin de la vraie foi. Vous n'avez peur de rien car le seigneur est à vos côtés. Quelle meilleure preuve de Son existence que ces miracles qu'il vous permet d'accomplir. Bientôt, le monde saura que vous êtes son prophète ! Alors, nul ne se moquera plus de vous.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	24 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,77 m	DEX	12 +1	Distance	+1
Poids	62 kg	CON	10 +0	Magique	+2
Langues	Anglais, allemand	INT	12 +1	Défense	11
Trait	Volonté de fer	PER	12 +1	PV	8
Folie	Folie des grandeurs (célébrité) 2	CHA	14 +2	PC	6

CAPACITÉS DE PASTEUR ÉVANGÉLISTE

Voie de l'initié

Béni : Une fois par séance, jette 2D20 et garde le meilleur résultat pour soi ou le pire pour un adversaire lors d'un test

Guérisseur : Test INT diff 15 pour guérir la cible de son mal physique ou mental. Récupération de 1 dé de vie. Mal transféré sur le guérisseur en cas d'échec critique (1D6 DM max).

Voie des voyages

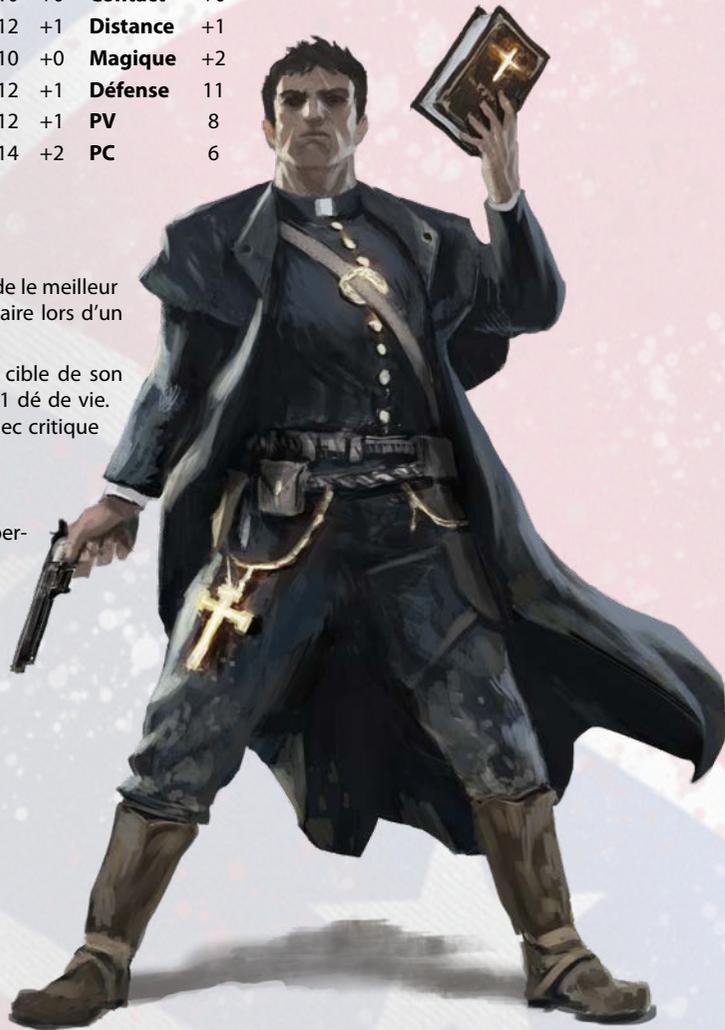
Débrouillardise : +1/rang pour négocier, hébergement. +5 coutumes locales

Voie du discours

Beau parleur : +1/rang aux tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir

ÉQUIPEMENT

Bible
Pistolet léger
Tenue de pasteur
Argent : 15 \$



JOUER À COW, LA SUITE

Ce petit chapitre complémentaire vous présente une règle alternative pour gérer l'initiative grâce au poker, des nouvelles règles avancées concernant les armes et l'équipement et deux nouveaux prétrisés.

RÈGLE ALTERNATIVE : POKER ET INITIATIVE

Afin de renforcer l'ambiance de vos parties de COW, vous pouvez choisir de déterminer l'initiative à l'aide d'un jeu de carte plutôt que d'utiliser la valeur d'initiative comme c'est le cas dans la règle normale. L'initiative n'est tirée qu'une seule fois. Afin de ne pas ralentir le déroulé de l'action, l'ordre de résolution des actions demeure le même à chaque tour jusqu'à la fin du combat. L'idée de cette petite règle maison a été honteusement piquée à Houari Benkhera, merci à lui.

La mécanique, qui consiste en une rapide partie de poker, est la suivante :

1. Le meneur de jeu tire 3 cartes et les dispose, face découverte, au milieu de la table.
2. Chaque joueur tire, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à la gauche du MJ, 3 cartes + un nombre de carte égal à son modificateur de DEX. Le meneur de jeu fait de même pour son ou ses PNJ.
3. Il est possible de dépenser 1 PC pour obtenir 2 cartes supplémentaires (donc piocher 5 cartes au lieu de 3).
4. Si un joueur a un modificateur de DEX négatif, il déduit ce dernier du nombre de cartes qu'il tire. Un personnage qui dispose d'un modificateur de -2 devra donc composer avec une main incomplète de 4 cartes.

5. Si des capacités spéciales octroient un bonus supplémentaire à l'initiative, le joueur tire un nombre de cartes supplémentaire égal à la valeur du bonus octroyée. Le MJ fait de même pour son ou ses PNJ.

6. Chaque joueur compose alors la meilleure main de 5 cartes possible en combinant ses cartes et les 3 cartes disposées sur la table.

7. Chaque joueur montre sa main, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à la gauche du MJ. Le MJ révèle sa main en dernier (pour le suspense) et prend note de l'ordre de résolution des actions.

8. Les actions se résolvent en commençant par la meilleure main et en finissant par la moins bonne. Un personnage peut choisir de retarder son action. Il agit au moment qui lui convient le mieux.

Au tour suivant, les actions sont résolues dans le même ordre, jusqu'à la fin de la scène de combat.

L'ordre des mains, classées de la plus faible à la plus forte, est le suivant :

1. Carte forte : Faute de jeu, c'est la carte la plus forte qui fixe la valeur de la main.

2. Paire : Il s'agit de 2 cartes identiques (forcément de couleurs différentes).

3. Deux paires : Le joueur dispose de 2 paires.

4. Brellan : Cette main se compose de 3 cartes identiques et de deux cartes dépareillées.

5. Quinte : Dans ce cas de figure, le joueur dispose de 5 cartes dont les valeurs se suivent mais qui sont de couleurs différentes. →

QU'EST-CE QUE COW ?

Chroniques Oubliées West (COW) est un supplément à *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. Un module qui est décliné dans *Casus* en trois parties. La première partie, reprenant l'introduction, le contexte, la majorité des règles spécifiques et des descriptions des sociétés secrètes, ainsi que les six personnages prétrisés, a été publiée dans *Casus Belli#30*. La deuxième, publiée dans *Casus Belli#31*, concernait quelques règles supplémentaires et surtout du background relatif aux principales forces en présence et les sociétés secrètes animant l'univers. Voici la troisième et dernière partie dont la majorité est occupée par un grand scénario pour se lancer. COW est un univers uchronique qui se déroule dans le contexte de la guerre civile américaine. Situé en 1868, l'action mêle espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Ce cocktail particulier autorise différents tons et différents styles de jeu entre lesquels vous êtes libre de choisir.

Auteur : Mehdi Sahmi
Illustrateur : Benjamin Giletti



Si tu ne sais pas qui est le pigeon...

- ▶ **6. Couleur :** La main se compose de 5 cartes de la même couleur qui ne se suivent pas.
- 7. Full :** Le joueur dispose d'un brellan et d'une paire.
- 8. Carré :** La main se compose de 4 cartes identiques.
- 9. Quinte Flush :** Le joueur dispose de cinq cartes de la même couleur qui se suivent
- 10. Quinte Flush royale :** La combinaison la plus prestigieuse au poker consiste en une quinte flush qui se termine par un as.

En cas de main identique mais de valeur différente, c'est la combinaison dont la valeur de la carte ou des cartes est la plus forte qui l'emporte. En cas de main identique en tout point, les joueurs comparent la valeur de leur DEX (ou de la caractéristique qu'ils utilisent pour déterminer leur initiative). Si ces dernières sont égales, les personnages agissent simultanément. C'est rare mais cela arrive.

LES ARMES DANS LE MONDE DE COW

Toute guerre se fait avec des armes. De ce point de vue, la guerre civile américaine fut bien pourvue. D'une part, l'industrie de l'armement était déjà florissante grâce au second amendement qui permettait à chacun de posséder des armes. D'autre part, le gouvernement fédéral disposait d'immenses stocks dans ses arsenaux. Malgré tout, Union et Confédération importèrent des armes d'Europe en quantité massive.

Il est à noter que les confédérés utilisaient le LeMat qu'ils importaient de France ainsi que des copies du Colt Navy produit par divers manufacturiers tel que Griswold & Gunnison, Leech & Rigdon ou Spiller & Burr. Quant aux fusils, les confédérés utilisaient les fusils Enfield pattern 1853 et une copie du Springfield 1861 produite dans les arsenaux de Fayetteville en Caroline du nord. Par ailleurs assez mal équipés en artillerie, les →

Armes blanches (a)	DM	Portée pratique	Poids moyen	Prix moyen	FOR	Exemple
Arme improvisée	1d4	5 (projectiles)	N/A	N/A	8	Tesson de bouteille, Caillou, Bâton
Arme blanche légère	1d6	20 (arc court)	0,5 kg	\$4	10	Poignard, Baïonnette, Arc court, Fouet
Arme blanche lourde	1d8	40 (arc long)	1,5 kg	\$8	12	Sabre, Tomahawk, Arc long
Arme blanche exceptionnelle	1d10	N/A	variable	inestimable	12	Sabre de facture exceptionnelle, Tronçonneuse à vapeur
Armes à feu	DM	Portée pratique	Poids moyen	Prix moyen	FOR	Exemple (*)
Pistolets et revolvers de petit calibre	1D8	10	1 kg	\$8	8	Derringer vest pocket 1863 (1) (b), Colt Navy 1851 (6)
Revolvers de gros calibre	1d10	20	1,5 kg	\$8	10	Colt Dragoon 1848 (6), LeMat 1856 (10) (c), Colt Army 1860 (6), Remington Double Derringer 1866 (2) (b)
Fusils et carabines	1d10	80	4 kg	\$16	10	Enfield 1853 (1), Sharps 1859 (1), Henry 1860 (15), Springfield 1861 (1), Spencer 1862 (7), Winchester 1866 (15)
Shotgun de calibre 12	1d12	40	4 kg	\$16	12	Fusil de chasse (2), Shotgun à canon scié (2) (d)
Armes lourdes	DM	Portée pratique	Poids moyen	Prix moyen	FOR	Exemple (*)
Grenade	3d6 (e)	10	1 kg	\$16	N/A	Grenade Ketchum 1861 (f)
Mitrailleuse	3d8	80	monté sur roues	\$1200	N/A	Mitrailleuse Colt Gatling 1862 (100 coups / minute), Mitrailleuse à vapeur (200 coups / minute)
Mortiers et canon de campagne	3d10 (g)	200	monté sur roues	\$800	N/A	Canon 12 livres Napoléon 1857, Canon d'ordonnance de 3 pouces, Canon 10 livres Parrott
Explosif et mines	variable (h)	N/A	variable	\$4 / unité	N/A	Poudre à canon, Bâton de dynamite Nobel 1866, Mine à horlogerie (i)

Notes

(*) la capacité du chargeur précisée entre parenthèse pour chaque arme

- (a) Le modificateur de force s'applique. Les armes contondantes infligent des DM temporaires
- (b) Les modèles Derringer tiennent dans une poche de veste et pèsent 500 g
- (c) La capacité du LeMat est de 9 coups + 1 coup de chevrotine calibre 16, tiré depuis le canon central (DM 1d12)
- (d) Le canon scié a une portée de 20 mètres et pèse 3 kg
- (e) Aire d'effet : -1 dé DM par mètre
- (f) La grenade Mitchum exige un test réussi avec une marge de 5 points pour tomber sur son déclencheur
- (g) Les DM sont de 6d10 pour les canons lourds et de siège
- (h) Les DM sont de 1d12 par bâton de dynamite ou par kilo de poudre à canon
- (i) Les mines à horlogerie causent 3d10 DM. Jetez 1d10 au moment du déclenchement. Sur un résultat de 1, la mine ne se déclenche pas. Ces mines coûtent \$100 l'unité

confédérés utilisaient surtout des copies du canon 12 livres Napoléon.

La guerre civile coïncide avec une évolution technique majeure des armes à feu. C'est à ce moment précis que l'armement passe du mousquet à silex à canon lisse et balles ronde au fusil à percussion à canon strié et balles cylindro-conique dites « *Minié* » du nom de leur inventeur français. Ces « *améliorations* », qui permettent d'augmenter fiabilité, précision, puissance de feu et cadence de tir, expliquent en grande partie le carnage caractéristique de cette première guerre moderne.

L'artillerie connaît également une évolution technique similaire pendant la guerre. L'intérieur de certains canons mobiles et fixes est également rayé et les projectiles sont rapidement conçus sur le modèle des balles « *Minié* ». Cette modification permet de doubler le poids des obus et, par conséquent, leur puissance de feu. Enfin, les armées fédérales et confédérées recourent largement aux mortiers. D'imposants modèles sont montés sur voie ferrée, annonçant les dispositifs d'artillerie mobile de la première guerre mondiale.

De nouveaux armements sont également développés, annonceurs des méthodes de combats destructrices des guerres du vingtième siècle, à l'instar des premières grenades à main, des mitrailleuses à manivelle et à vapeur ou, encore, des mines terrestres et maritimes. Historiquement, ces dernières consistent en des explosifs enterrés et déclenchés à distance par un artificier ou fixés sur la coque d'un navire par un plongeur. Dans le monde uchronique de COW, des mines dérivantes

ou enterrées existent déjà. Conçues par les savants fous de l'Union, elles sont actionnées par des déclencheurs sensibles à la pression ou aux chocs et actionnées par un mécanisme d'horlogerie sophistiqué. Compte tenu de leur prix, elles sont relativement rares. On les trouve surtout concentrées sur les sites les plus stratégiques comme le long de la DMZ, dans le Mississippi et au large des principaux ports de la Confédération.

Bien entendu, il ne s'agit pas de faire la liste de toutes les armes disponibles utilisées pendant la décennie 1860. La liste suivante est avant tout conçue pour vous fournir quelques références et statistiques approximatives concernant les armes à la disposition des protagonistes de vos aventures.

L'ÉQUIPEMENT DANS LE MONDE DE COW

En plus de vous fournir une liste de biens et services, ce paragraphe vous propose de gamifier ces derniers à l'aide de quelques mécanismes simples.

Le tableau ci-dessous vous permet de déterminer le prix d'un bien ou d'un service en fonction de sa qualité et de sa disponibilité. La qualité d'un bien dépendra de sa facture, celle d'un service des prestations qui la caractérisent. La disponibilité, autrement dit l'offre, a également une influence sur la valeur des choses.

Par exemple, le prix d'une robe faite d'un assemblage complexe par un tailleur réputé (x4) de textiles peu communs car importés d'Europe (x2 voire x4) coûte beaucoup plus cher qu'une robe de coton (x1) aux

Disponibilité \ Qualité	Médiocre	Correcte	Excellente
Commun	x1	x2	x4
Peu répandu	x2	x4	x8
Rare	x4	x8	x16

USD ? CSD ? GBP ?

Dans cette aide de jeu, tous les prix sont exprimés en dollar US (USD). Au début de la guerre, la Confédération lance sa propre monnaie, le Confederate States Dollar (CSD), afin de s'affranchir de la tutelle économique du Nord, mais aussi et surtout afin de financer son effort de guerre. Historiquement, cette monnaie se dévalue à mesure que les chances de l'emporter s'amenuisent. Le CSD perd ainsi jusqu'à 94 % de sa valeur avant de disparaître. Dans l'uchronie de COW, le CSD existe toujours, bien qu'il ait perdu 50 % de sa valeur. En effet, le cessez-le-feu et le soutien financier et militaire de l'Empire britannique permet pour l'instant à la monnaie de la Confédération de se maintenir à un niveau acceptable. En termes de jeu, doublez le prix de tous les produits payés en CSD, sachant que cette monnaie n'a aucune valeur au Nord tandis qu'au Sud, de nombreux commerçants confédérés n'acceptent que celle-ci par patriotisme.

Par ailleurs, dans les grandes villes du Sud et partout où les britanniques ont disposés des troupes, la livre sterling (GBP) est également acceptée par la plupart des commerçants. La parité entre le GBP et l'USD a considérablement fluctué pendant la guerre civile, entre 5 USD pour 1 GBP et 10 USD pour 1 GBP au plus fort de la guerre. Dans le monde de COW, compte tenu de la dévaluation des monnaies américaines causée par la crise économique et l'avenir incertain du cessez-le-feu, 1 GBP vaut 8 USD et 16 CSD. Ces taux de change encouragent la spéculation et le marché noir. Pour couronner le tout, cette situation, qui confère aux britanniques un considérable pouvoir d'achat, ajoute au ressentiment des sudistes qui voient dans la présence de la monnaie britannique une forme de recolonisation de leur pays.

coutures simples mais bien faite par la couturière du village (x2). De même, un billet de train de troisième classe (x1) coûtera moins cher qu'un billet de seconde (x2) ou première classe (x4). Et plus ces billets de train sont difficiles à obtenir, par exemple parce que le train est presque complet, plus ils sont chers.

En termes de jeu, les biens et services de médiocre qualité présentent systématiquement un défaut. À l'inverse, les biens et services d'excellente qualité octroieront des bonus. Les tableaux de biens et services détaillent les malus/bonus octroyés pour chaque élément. Vous êtes naturellement libre de vous servir de cette règle ou d'inventer d'autres malus et bonus. Afin d'éviter tout excès dans un sens ou un autre, il est important de tenir compte du fait que les malus et bonus ne sont pas cumulatifs. Si un personnage porte des vêtements accordant un bonus de +2 à son CHA, le bonus ne s'applique qu'une fois. S'il porte à la fois un vêtement qui lui accorde un bonus de +2 et un autre qui lui accorde un bonus de -2, les modificateurs

s'annulent. Il en va de même si le personnage prend un bon repas avec un excellent alcool, il ne gagne que 1 PC cette semaine-là.

Quant à la disponibilité des biens et services, n'hésitez pas à demander à vos joueurs de réussir un jet de CHA difficulté 10 (peu répandu) ou 15 (rare) afin de convaincre le fournisseur de faire jouer son réseau. Vous pouvez aussi jouer sur les délais. Un bien ou service peu commun demandera 1 semaine d'attente ou se trouve à une semaine du lieu où se trouve le personnage. Un bien ou service rare demandera 1 mois afin de l'obtenir ou se trouvera à un mois de distance du lieu où se trouve le personnage.

En principe, les prix devraient aussi varier selon que le personnage se trouve dans une grande ville du pays, dans une région habitée ou au milieu des territoires sauvages. Effectivement, ce paramètre joue positivement sur la disponibilité du bien mais celui-ci est contrebalancé par le fait que le coût de la vie dans les grandes villes est plus élevé. Le plus simple est donc de ne pas en tenir compte. →

Vêtements	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Chapeau	\$4,00	-2 aux jets de CHA. Chapeau mal ajusté ou troué	+2 aux jets de CHA. Chapeau élégant et seyant, à condition de le maintenir propre et en bon état
Tenue de voyage / de travail	\$4,00	-2 aux jets de CHA. Apparence de vagabond	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Robe	\$8,00	-2 aux jets de CHA. Tenue trop usée ou trop aguichante pour être «honnête»	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Dessous (bas, crinoline, corset...)	\$4,00	-2 aux jets de CHA. Tenue trop usée ou trop aguichante pour être «honnête»	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Holster	\$8,00	-2 aux jets d'initiative lorsque le personnage doit dégainer	+2 aux jets d'initiative lorsque le personnage doit dégainer
Bottes et chaussures	\$4,00	-2 aux jets de DEX liés à la course et l'équilibre. Bottes trop grandes ou qui baillent	+2 aux jets de DEX liés à la course et l'équilibre. Bottes élégantes et parfaitement ajustées
Costume de ville / du dimanche	\$8,00	-2 aux jets de CHA. Apparence de vagabond	+2 aux jets de CHA. Tenue élégante et seyante à condition de la maintenir propre et en bon état
Manteau cache-poussière	\$8,00	-2 aux jets de DEX dû à l'encombrement	+2 DEF. Le manteau ample rend le personnage moins facile à cibler
Manteau chaud	\$12,00	-2 aux jets de DEX dû à l'encombrement	+2 aux jets de CON contre le froid. Le manteau est particulièrement chaud

Objets	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Boussole	\$2,00	Jet 1d6. Indique la mauvaise direction sur un 1	Contre 1 PC, la jolie boussole de poche encaisse les dégâts à la place du personnage et est détruite
Montre de gousset	\$2,00	Jet 1d6. S'est arrêté et doit être remontée sur un jet de 1	Contre 1 PC, la belle montre de poche encaisse les dégâts à la place du personnage et est détruite
Longue-vue	\$4,00	-2 aux jets de PER. Lentilles mal alignées	+2 aux jets de PER. Longue-vue de facture exceptionnelle
Menottes et chaînes	\$2,00	Jet 1d6. Les menottes se détachent toutes seules sur un 1. Une tentative par jour et par nuit.	-2 aux jets de DEX ou de FOR pour crocheter les menottes ou briser les chaînes
Arme blanche	voir tableau d'armes	-1 aux DM. L'arme est émoussée et casse net sur un échec critique	+1 aux DM et +1 au jet d'attaque. L'arme est aiguisée et bien équilibrée
Arme à feu	voir tableau d'armes	-1 aux DM et -1 au jet d'attaque. L'arme est une pétoire imprécise	+1 aux DM et +1 au jet d'attaque. L'arme est une pièce d'orfèvrerie meurtrière
Arme lourde	voir tableau d'armes	L'arme explose en cas d'échec critique. La conception médiocre de l'arme la rend dangereuse	+1 dé de DM. L'excellence de la conception de l'arme la rend dévastatrice
Munitions (par recharge)	\$2,00	Sur un résultat de 2 lors du jet de tir, la balle ne part pas.	+2 DM. Munitions de très bonne qualité
Selle de cheval	\$4,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation
Lasso	\$2,00	-2 aux jets de DEX liés au maniement du lasso	+2 aux jets de DEX liés au maniement du lasso
Sac de couchage	\$2,00	-2 aux jets de CHA. Piqures de puces qui vivent dans le sac	Sac de couchage si confortable qu'elle repose autant qu'un vrai lit
Lampe à huile	\$2,00	Jet 1d6 à un moment choisi par le MJ. La lampe s'éteint sur un résultat de 1	Lampe à pétrole puissante avec dispositif anti-tempête. Pas de malus aux jets de PER
Appareil photo	\$8,00	Jet 1d6. La photo est floue sur un résultat de 1	Appareil photo et flash miniaturisé avec trépied télescopique. Le tout tient dans une sacoche
Tabac (boîte ou à chiquer)	\$1,00	-2 aux jets de CHA. Mauvaise haleine et dents noires	Produit agréable à consommer mais toujours aussi cancérigène. Le tabac est mauvais pour la santé !
Outil (marteau, pioche...)	\$1,00	Jet 1d6 par usage. La tête se détache du manche et heurte un objet ou une personne sur un 1	+2 aux jets de DEX lorsque l'outil est utilisé conformément à sa destination. Notamment, le bonus ne s'applique pas au combat

Jeu de cartes	\$0,50	Jeu usé. Risque d'être accusé de tricher car les cartes sont reconnaissables	+2 aux jets de PER liés aux jeux de cartes. Jeu impeccable dont seul vous pouvez reconnaître certaines cartes.
Kit de cuisine de voyage	\$2,00	Ensemble encombrant qui permet au mieux de concocter une cuisine médiocre	+1 PC une fois par semaine. Ensemble peu encombrant qui permet de concocter une cuisine excellente
Harmonica	\$2,00	-2 aux jets de CHA car l'instrument est désaccordé	+2 aux jets de CHA. Instrument de marque prestigieuse et parfaitement accordé
Guitare, violon ou trompette	\$4,00	-2 aux jets de CHA car l'instrument est désaccordé	+2 aux jets de CHA. Instrument de marque prestigieuse et parfaitement accordé
Piano	\$16,00	-2 aux jets de CHA car l'instrument est désaccordé	+2 aux jets de CHA. Instrument de marque prestigieuse et parfaitement accordé

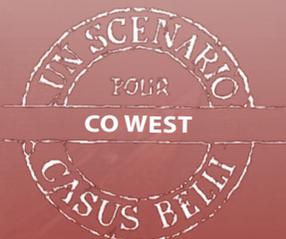
Services	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Chambre d'hôtel	\$2,00	-2 aux jets de CHA pendant 24H. Piqûres de puces qui vivent dans le sac	+2 CHA pendant quelques jours. Une nuit de repos dans des draps de soie remonte l'estime de soi
Repas	\$0,50	Jet de CON difficulté 5. Malade pendant 24H en cas d'échec (-2 à toutes les actions)	+1 PC une fois par semaine. Rien de tel qu'un bon repas pour se remonter le moral
Verre d'alcool	\$0,10	Jet de CON difficulté 5. Malade pendant 24H en cas d'échec (-2 à toutes les actions)	+1 PC une fois par semaine. L'alcool peut être réconfortant tant qu'on le consomme avec modération
Bouteille d'alcool	\$1,00	Jet de CON difficulté 5. Malade pendant 24H en cas d'échec (-2 à toutes les actions)	+1 PC une fois par semaine. L'alcool peut être réconfortant tant qu'on le consomme avec modération
Télégramme (par mot)	\$0,10	Jet 1d6. Machine défectueuse. Message incompréhensible sur un résultat de 1.	Service Premium. À réception, le télégramme est remis sans délai et en mains propres à son destinataire par l'employé du bureau de poste ou le gamin du village
Barbier	\$0,50	-2 aux jets de CHA pendant 24H. Le personnage est mal rasé et un peu coupé.	+2 aux jets de CHA. Rasage impeccable. Parfum agréable. Le PJ se sent comme un nouvel homme
Maréchal ferrant	\$1,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation pendant 1 semaine. Les fers mal posés indisposent le cheval	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation pendant 1 semaine.
Médecin / chirurgien	\$2,00	Jet de CON difficulté 5. Pas de récupération de PV en cas d'échec dû à des complications	Récupération de PV maximale en cas d'intervention réussie
Pompes funèbres	\$4,00	Cercueil trop petit ou qui cède sous le poids du corps. Corps mal préservé.	Service exceptionnel. Cercueil magnifique. Corps très bien préservé

Transport	Tarif (*)	Malus qualité médiocre	Bonus qualité excellente
Mule	\$40,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation. La mule est sourde et/ou aveugle et/ou elle boite	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation. Cette mule vous suivrait jusqu'en enfer
Cheval	\$80,00	-2 aux jets de DEX liés à l'équitation. Le cheval est une tête de mule.	+2 aux jets de DEX liés à l'équitation. Le cheval est toujours au bon endroit et vient quand vous le sifflez
Chariot	\$40,00	-2 aux jets de DEX liés à la conduite du chariot. L'essieu ou une roue casse en cas d'échec critique	+2 aux jets de DEX liés à la conduite du chariot. Produit haut de gamme livré avec toutes les options
Billet de train / bateau / Diligence (par mile)	\$0,20	Voyage en 3ème classe ou dans une diligence surchargée et inconfortable (repos impossible)	+1 PC une fois par semaine. Voyage en première classe ou dans une diligence confortable et spacieuse

(*) qualité médiocre

LA NUIT DES ARTIFICES

Ce scénario d'introduction est destiné à donner à vos joueurs un avant-goût de l'univers d'intrigues croisées de COW. Son ton volontairement léger permet aux personnages d'explorer la face cachée de la Nouvelle-Orléans de 1868.



En quelques mots...

Un mystérieux vol de feux d'artifices a eu lieu à la veille de la fête de l'indépendance à la Nouvelle-Orléans. Tous les mobiles du « crime » sont envisagés. Tout le monde est suspect. L'hystérie collective menace un ordre public déjà fragile. Aux PJ de désamorcer les tensions et sauver les célébrations en démêlant le vrai du faux. d'être capturés à leur tour ?

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Niveau 1

MJ • expérimenté
Joueurs • débutants

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LE MJ

L'approche du 4 juillet 1868, date anniversaire de l'indépendance des États-Unis et du cessez-le-feu, s'accompagne d'un regain de tension particulier à la Nouvelle-Orléans.

La présence de troupes britanniques sur le sol américain, déjà mal perçue d'ordinaire, est vécue comme une humiliation au moment symbolique de la fête d'indépendance. Pour bien des sudistes, il est difficilement acceptable de célébrer leur indépendance vis-à-vis des anglais sous les yeux de ces derniers.

Plus particulièrement, le déploiement plus marqué des troupes à la Nouvelle-Orléans renforce ces tensions. La ville sert de quartier général à la Royal Navy depuis près de 5 ans et son importance stratégique lui vaut une attention particulière, dont l'application de la loi martiale. Dans les faits, l'amiral Watson a imposé de nombreuses mesures disciplinaires aux habitants de la Nouvelle-Orléans afin de garder ses troupes sous contrôle. L'objectif moins avouable est de s'assurer que les locaux et d'éventuels agents ennemis ne s'en prennent aux intérêts de la couronne britannique. Au quotidien, ces restrictions sont vécues comme autant de vexations, d'autant que leur austérité toute victorienne contraste avec la culture de fête et

de joie de vivre décomplexée de la population locale.

LE VOL DES FEUX D'ARTIFICES

C'est dans ce contexte qu'une troupe de comédiens menée par Zachariah Miller, le fils du général de brigade confédéré Joseph Miller, vole le stock de feux d'artifices prévu pour la fête du 4 juillet pour en faire un usage personnel.

Un mois auparavant, le général Miller a coupé les vivres à son fils après que ce dernier lui ait annoncé qu'il renonçait à faire carrière dans l'armée confédérée afin de devenir comédien. C'est depuis la loge qu'il squatte au théâtre d'Orléans, salle de spectacle historique tombée en désuétude et située à l'angle de la rue Bourbon et de la rue St Anne, que le jeune homme a l'idée de voler les feux d'artifices du 4 juillet.

Sans se soucier des conséquences, celui qui se fait désormais appeler par son nom de scène « Zaza » prévoit de lancer sa carrière avec panache en mettant en scène une adaptation très personnelle d'Œdipe Roi de Sophocle. À ses yeux, la pièce est autant une allégorie de sa relation avec son père que de celle, non moins malsaine, qu'entretient la Confédération avec l'Empire britannique depuis le début de la guerre civile.

Le plan est de se substituer, par la force, à la troupe du Lyceum Theatre

venue de Londres afin de donner une représentation d'Antoine et Cléopâtre depuis une barge installée face à la résidence officielle de l'amiral Watson. Le spectacle doit être le clou de la réception que donne l'amiral le soir de la fête de l'indépendance et la commémoration du cessez-le-feu. Toute l'aristocratie locale, dont le général Miller, est conviée à la soirée. En guise de mise en scène, Zaza prévoit d'humilier son père à l'occasion d'un monologue pendant lequel les feux d'artifices, lancés depuis la barge, sont sensés évoquer la fureur de la guerre civile.

Accéder au dépôt de munitions dans lequel les feux d'artifices sont entreposés n'est pas une mince affaire. Toutefois, Zaza sait par expérience à quel point les officiers de l'armée confédérée qui fréquentent les tripots et bordels de la ville sont corruptibles. Sous une fausse identité, Zachariah propose une somme alléchante au sergent Hoffmann, responsable de la garde de nuit la veille du 4 juillet, afin qu'il ferme les yeux sur « *l'emprunt* » de quelques fournitures de l'armée. Il ne reste plus alors à Zaza et ses trois complices qu'à revêtir les costumes d'officiers confédérés disponibles dans la salle des accessoires du théâtre d'Orléans et se rendre au dépôt avec une charrette pour se servir.

Le sergent, aveuglé par la perspective de rembourser de lourdes dettes de jeu, réalise trop tard que les voleurs sont partis avec tout le stock de fusées et qu'il a été payé en faux billets de 5 dollars confédérés, également empruntés à la salle des accessoires du théâtre d'Orléans. En désespoir de cause, il tente de payer sa dette de jeu contractée auprès du Bayou barn, le tripot des redoutés cousins O'Sullivan, avec la monnaie contrefaite. Cette ultime mauvaise

idée lui vaut de passer un sale quart d'heure avant d'être enfermé dans une des cages à chien dans l'attente d'un sort encore plus douloureux.

Compte tenu des tensions actuelles, personne n'imagine que ce vol n'est que la conséquence d'un comportement aussi égocentrique qu'immature. Pour les PJ, il va s'agir de faire la lumière sur cette affaire et, peut-être, de sauver les célébrations du 4 juillet.

INTRODUCTION DES PJ

Deux préalables sont nécessaires afin d'intéresser les PJ à cette intrigue :

- D'une part, les personnages se trouvent à la Nouvelle-Orléans à quelques jours de la fête de l'indépendance. Il importe peu que ces derniers soient familiers ou non de la ville.
- D'autre part, les PJ ont une raison de s'intéresser au vol de feux d'artifices et/ou à tout ce qui est susceptible d'aggraver les tensions de plus en plus palpables en ville depuis quelques jours. Les profils suivants, que vous pouvez lire à vos PJ, se prêtent bien à ce scénario, mais cette liste n'est évidemment pas exhaustive :
 - ◇ Journaliste : Rien de tel qu'un fait divers pour augmenter le tirage du journal qui vous emploie. L'événement est suffisamment scandaleux en soi pour intéresser le lecteur. Qui plus est, celui qui éluciderait le mystère des feux d'artifices volés deviendrait à coup sûr le héros du jour. Et si le journaliste en question était un agent du CND ? À coup sûr, cette affaire serait l'occasion d'essayer de tirer quelques ficelles en faveur de Bismarck ?
 - ◇ Espion de l'Union : Voler les feux d'artifices afin de ➔



L'HEURE TOURNE !

Ce scénario ne fixe pas précisément l'ordre dans lequel certaines des pistes se présentent aux PJ. En cas de besoin, voici une chronologie par défaut des événements qui émaillent le récit.

Soirée du 3 juillet 1868

23H - Vol des feux d'artifices

Journée du 4 juillet 1868

6H - Découverte du vol

7H - Les PJ sont chargés de l'enquête

8H - Entretien avec les journaux

9H - Interrogatoire du caporal Daniels et du soldat Cole

10H - Piste du Jolly Jumper

11H - Piste irlandaise - Chez Mme O'Sullivan ou Bayou Barn

12H - Piste irlandaise - Chez Mme O'Sullivan ou Bayou Barn

13H - Déjeuner et premier compte rendu de l'enquête

14H - Piste Yankee

15H - Visite au Workhouse

16H - Piste chinoise

17H - Piste britannique

18H - Piste du théâtre d'Orléans

19H - Début de la réception donnée par l'amiral

19H30 - Piratage de la pièce de théâtre par Zaza

20H - Conclusion de l'intrigue

21H - Feux d'artifices officiels

dégrader les relations entre la population sudiste et les britanniques aurait été une idée machiavélique... si cela avait été la vôtre. Puisque ce ne sont pas les espions de l'Union, alors qui ? Et pourquoi ? Il ne faudrait pas que cet événement se transforme en une chasse à l'espion yankee. Libre à vous de procéder à votre guise, mais votre hiérarchie veut savoir ce qui se trame, quitte à laisser faire si cela peut finir par servir les intérêts de L'union.

- ◇ Agent du réseau Lafayette : Comment se peut-il que vous n'ayez pas eu vent de ce coup fourré ? Vous êtes pourtant censé avoir la confiance des agents de l'Union comme de ceux des confédérés. À croire que ces derniers ne savent plus faire leur travail. Soit l'un d'entre eux est derrière tout ça, soit ce sont les anglais. Qui d'autre ?
- ◇ Espion ou officier de la confédération : À coup sûr, c'est un coup des espions yankees. Mis à part ces crapules, qui serait capable de tomber assez bas pour s'en prendre à la fête de l'indépendance ? Leurs intentions sont aussi claires que diabolique. S'ils croient parvenir à jeter de l'huile sur le feu entre le peuple sudiste et les britanniques sans vous trouver sur leur chemin, ils se trompent lourdement !
- ◇ Espion ou officier britannique : Stupides sudistes ! Même leur fête d'indépendance tourne au fiasco. À tous les coups, ces ploucs ingrats vont chercher à vous mettre ça sur le dos. Si c'est un coup des nordistes, c'est bien joué en tout cas. La méfiance est toutefois de mise. L'amiral n'est pas dupe de l'antipathie de certains confédérés pour les britanniques. Ces derniers seraient

bien capables de se voler eux-mêmes pour soulever la population contre les vôtres. Quel que soit le responsable, il vous faut le retrouver. Les feux d'artifices du 4 juillet doivent avoir lieu.

- ◇ Membre de la pègre locale : Quelqu'un a volé quelque chose sur votre territoire sans votre autorisation ? Il est impensable que cela se soit déroulé sans qu'aucun d'entre vous n'y ait été mêlé. Trouvez-le et faites-le parler. Brisez-lui les doigts et les genoux si nécessaire mais retrouvez les feux d'artifices. Si la fête est gâchée, l'alcool ne coulera pas, les filles ne travailleront pas, l'opium ne partira pas en fumée. Si l'argent ne rentre pas, quelqu'un devra payer pour ça. Mieux vaut faire en sorte que ce ne soit pas vous.

LIER LES PJ ENTRE EUX

Discutez ouvertement avec vos PJ de la façon dont vous souhaitez procéder, s'agissant des liens éventuels que leurs personnages entretiennent.

Dans l'absolu, rien ne vous oblige à faire en sorte que les PJ se connaissent dès le début ou aient un objectif en commun. Si vos joueurs et vous êtes à l'aise avec cette possibilité, vos PJ peuvent même avoir des intérêts contradictoires et évoluer séparément ou s'entrecroiser jusqu'à la dernière partie du scénario. Le fait, par exemple, que deux de vos PJ se fréquentent tout en sachant que leurs intérêts ne sont pas toujours compatibles peut être l'occasion de créer une relation pleine de rebondissements. Avec leur complicité, vous pourrez créer des situations dans lesquelles, dans certains cas, ils s'aident et, dans d'autres, ils se mettent des bâtons dans les roues.

Toutefois, si cela vous paraît trop compliqué à gérer, mieux vaut que

vos PJ fassent équipe le plus tôt possible. Selon les cas de figure, vous pouvez imaginer qu'ils se connaissent déjà ou bien qu'ils soient présentés les uns aux autres par leurs contacts et supérieurs respectifs au début du scénario. Pour faire aussi simple que possible, assurez-vous qu'ils n'ont pas d'objectifs totalement incompatibles.

MODE D'EMPLOI ? UNE JOURNÉE EN ENFER

Ce scénario est assez court pour tenir sur un jour. Si vous vous en sentez capable, mettez en scène une enquête qui démarre à l'aube, se déroule sur la journée du 4 juillet à un rythme accéléré et finit en apothéose avec les feux d'artifices vers 21H.

En guise d'introduction, mettez en scène le réveil indolent des PJ dans la moiteur estivale de la Louisiane. Soit ces derniers vivent déjà à la Nouvelle-Orléans, soit ils sont arrivés récemment et résident dans un petit hôtel du quartier français. Toujours est-il qu'une longue journée les attend.

En effet, le stock de feux d'artifices qui devait servir lors de la fête de l'indépendance a disparu pendant la nuit. La nouvelle se répand comme une traînée de poudre. Pendant que tout le monde soupçonne tout le monde, il revient aux PJ de dénouer les fils de cette déroutante affaire et démasquer les auteurs du méfait. Plusieurs pistes méritent d'être explorées. Elles seront détaillées dans la partie suivante. Aux PJ de gérer ces dernières en fonction des intérêts de leurs commanditaires et de leurs préférences personnelles. Chaque PJ a ses raisons et ses accroches pour rentrer dans l'affaire et cela devrait naturellement les mener vers certaines informations en particulier. Les PJ devraient progressivement y voir plus clair jusqu'au moment

fatidique où ils démasquent les coupables.

Ce scénario est une enquête très ouverte. Il s'adresse plutôt à un meneur de jeu qui a de la bouteille et fonctionnera d'autant mieux que les joueurs sont proactifs. Si vous avez besoin de relancer vos joueurs, le plus simple est de leur coller dans les pattes un PNJ issu d'une des différentes pistes (un journaliste pour la piste de la presse, un membre de l'armée confédérée pour la piste des confédérés, etc.) pour engager la conversation et leur donner une information à même de faire rebondir votre groupe. À condition de ne pas en abuser, cette technique fonctionne très bien. Dans ce genre de scénarios, restez à l'écoute de vos joueurs et de leurs idées. Parfois, le meilleur moyen de s'amuser est de prendre leurs propositions et des intégrer au mieux à votre trame pour les amener là où vous le souhaitez.

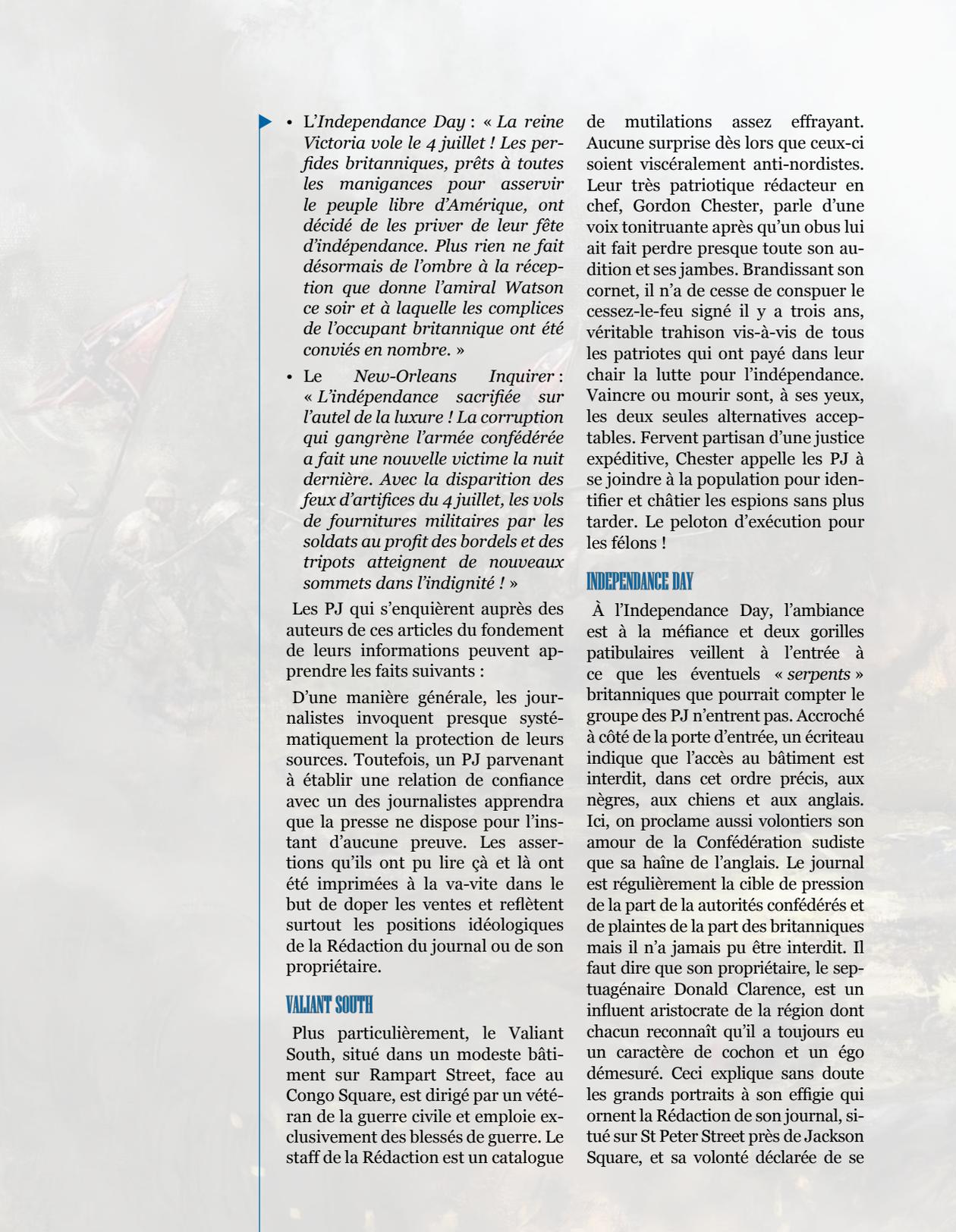
Enfin, tous les PNJ sont détaillés à la fin du scénario.

L'ENQUÊTE

LA PISTE DE LA PRESSE

L'incident fait les choux gras de la presse ce matin. Certains journaux jettent volontiers de l'huile sur le feu afin de faire monter leur tirage en sautant sur des conclusions dénuées de fondement. Les PJ peuvent notamment découvrir les gros titres suivants :

- *Le Valiant South* : « *Ils sont parmi nous ! Une cellule d'espions nordistes tente de saper le moral de la population en gâchant la fête de l'indépendance et la commémoration du cessez-le-feu. À vos yeux et vos oreilles citoyens ! Ensemble, dénichons ces rats que les autorités ne veulent pas voir !* » →

- 
- *L'Independance Day : « La reine Victoria vole le 4 juillet ! Les perfides britanniques, prêts à toutes les manigances pour asservir le peuple libre d'Amérique, ont décidé de les priver de leur fête d'indépendance. Plus rien ne fait désormais de l'ombre à la réception que donne l'amiral Watson ce soir et à laquelle les complices de l'occupant britannique ont été conviés en nombre. »*
 - *Le New-Orleans Inquierer : « L'indépendance sacrifiée sur l'autel de la luxure ! La corruption qui gangrène l'armée confédérée a fait une nouvelle victime la nuit dernière. Avec la disparition des feux d'artifices du 4 juillet, les vols de fournitures militaires par les soldats au profit des bordels et des tripots atteignent de nouveaux sommets dans l'indignité ! »*

Les PJ qui s'enquièreent auprès des auteurs de ces articles du fondement de leurs informations peuvent apprendre les faits suivants :

D'une manière générale, les journalistes invoquent presque systématiquement la protection de leurs sources. Toutefois, un PJ parvenant à établir une relation de confiance avec un des journalistes apprendra que la presse ne dispose pour l'instant d'aucune preuve. Les assertions qu'ils ont pu lire çà et là ont été imprimées à la va-vite dans le but de doper les ventes et reflètent surtout les positions idéologiques de la Rédaction du journal ou de son propriétaire.

VALIANT SOUTH

Plus particulièrement, le Valiant South, situé dans un modeste bâtiment sur Rampart Street, face au Congo Square, est dirigé par un vétéran de la guerre civile et emploie exclusivement des blessés de guerre. Le staff de la Rédaction est un catalogue

de mutilations assez effrayant. Aucune surprise dès lors que ceux-ci soient viscéralement anti-nordistes. Leur très patriotique rédacteur en chef, Gordon Chester, parle d'une voix tonitruante après qu'un obus lui ait fait perdre presque toute son audition et ses jambes. Brandissant son cornet, il n'a de cesse de conspuer le cessez-le-feu signé il y a trois ans, véritable trahison vis-à-vis de tous les patriotes qui ont payé dans leur chair la lutte pour l'indépendance. Vaincre ou mourir sont, à ses yeux, les deux seules alternatives acceptables. Fervent partisan d'une justice expéditive, Chester appelle les PJ à se joindre à la population pour identifier et châtier les espions sans plus tarder. Le peloton d'exécution pour les félons !

INDEPENDANCE DAY

À l'Independance Day, l'ambiance est à la méfiance et deux gorilles patibulaires veillent à l'entrée à ce que les éventuels « *serpents* » britanniques que pourrait compter le groupe des PJ n'entrent pas. Accroché à côté de la porte d'entrée, un écriteau indique que l'accès au bâtiment est interdit, dans cet ordre précis, aux nègres, aux chiens et aux anglais. Ici, on proclame aussi volontiers son amour de la Confédération sudiste que sa haine de l'anglais. Le journal est régulièrement la cible de pression de la part de la autorités confédérés et de plaintes de la part des britanniques mais il n'a jamais pu être interdit. Il faut dire que son propriétaire, le septuagénaire Donald Clarence, est un influent aristocrate de la région dont chacun reconnaît qu'il a toujours eu un caractère de cochon et un égo démesuré. Ceci explique sans doute les grands portraits à son effigie qui ornent la Rédaction de son journal, situé sur St Peter Street près de Jackson Square, et sa volonté déclarée de se



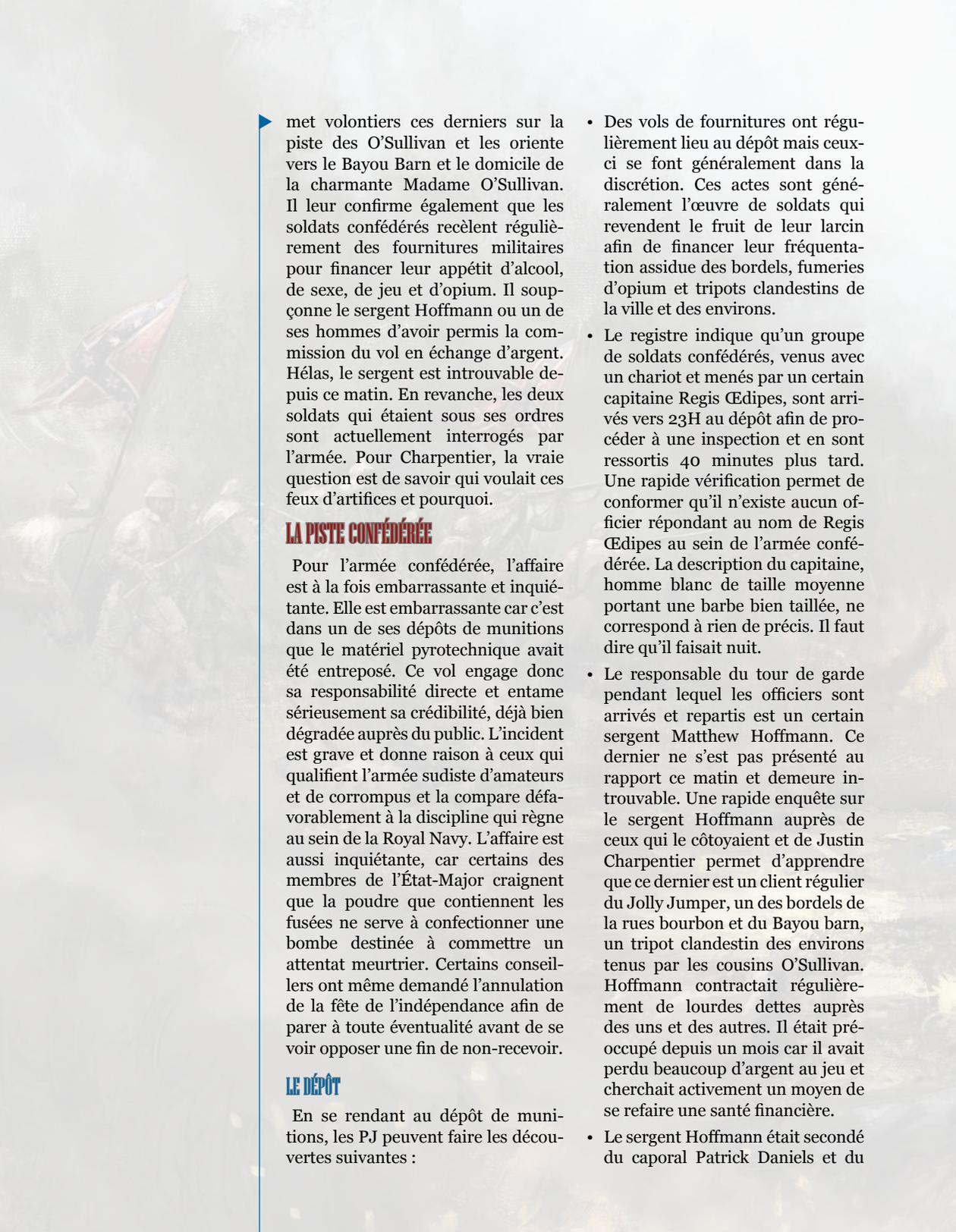
présenter aux prochaines élections présidentielles contre ce « *traître* » de Davis. Clarence pointe les PJ dans la direction de l'amiral. Il est convaincu que ce dernier a tout manigancé et dissimule les feux d'artifices dans la résidence qu'il a réquisitionné pour son usage personnel. Il voit la réception que l'amiral donne ce soir (et à laquelle il est fier de ne pas avoir été invité) comme une démonstration de plus de l'insidieuse mainmise des britanniques sur le peuple libre d'Amérique.

NO INQUIRER

Enfin, Le New-Orleans Inquirer appartient à la très bigote Meredith Coleman, veuve respectée de l'armateur et général Coleman. « *La Générale* », tel que ses détracteurs comme ses partisans la surnomment, est en première ligne de la lutte contre la luxure

qui gangrène la Nouvelle-Orléans depuis le début de la guerre civile. Son influence s'étend jusqu'au sein de la Mairie. Les maisons de passe, les tripots clandestins et les fumeries d'opium de la pègre locale figurent régulièrement en première page de son journal. La veuve Coleman n'a de cesse de réclamer des changements à la tête de l'État-Major de l'armée confédérée et l'instauration d'une discipline aussi stricte que celle de la Royal Navy au sein de la société civile. La Rédaction de l'Inquirer est confortablement installée dans une des maisons de style néoclassique de sa propriétaire à l'angle de Chesnut et First street. Justin Charpentier, le jeune journaliste d'investigation de l'Inquirer, auteur de l'article, est un spécialiste des milieux interlopes de la ville. Moyennant un échange de bons procédés sur les découvertes à venir des PJ, il →

Le tonitruant Gordon Chester, rédacteur en chef du Valiant South



met volontiers ces derniers sur la piste des O'Sullivan et les oriente vers le Bayou Barn et le domicile de la charmante Madame O'Sullivan. Il leur confirme également que les soldats confédérés recèlent régulièrement des fournitures militaires pour financer leur appétit d'alcool, de sexe, de jeu et d'opium. Il soupçonne le sergent Hoffmann ou un de ses hommes d'avoir permis la commission du vol en échange d'argent. Hélas, le sergent est introuvable depuis ce matin. En revanche, les deux soldats qui étaient sous ses ordres sont actuellement interrogés par l'armée. Pour Charpentier, la vraie question est de savoir qui voulait ces feux d'artifices et pourquoi.

LA PISTE CONFÉDÉRÉE

Pour l'armée confédérée, l'affaire est à la fois embarrassante et inquiétante. Elle est embarrassante car c'est dans un de ses dépôts de munitions que le matériel pyrotechnique avait été entreposé. Ce vol engage donc sa responsabilité directe et entame sérieusement sa crédibilité, déjà bien dégradée auprès du public. L'incident est grave et donne raison à ceux qui qualifient l'armée sudiste d'amateurs et de corrompus et la compare défavorablement à la discipline qui règne au sein de la Royal Navy. L'affaire est aussi inquiétante, car certains des membres de l'État-Major craignent que la poudre que contiennent les fusées ne serve à confectionner une bombe destinée à commettre un attentat meurtrier. Certains conseillers ont même demandé l'annulation de la fête de l'indépendance afin de parer à toute éventualité avant de se voir opposer une fin de non-recevoir.

LE DÉPÔT

En se rendant au dépôt de munitions, les PJ peuvent faire les découvertes suivantes :

- Des vols de fournitures ont régulièrement lieu au dépôt mais ceux-ci se font généralement dans la discrétion. Ces actes sont généralement l'œuvre de soldats qui revendent le fruit de leur larcin afin de financer leur fréquentation assidue des bordels, fumeries d'opium et tripots clandestins de la ville et des environs.
- Le registre indique qu'un groupe de soldats confédérés, venus avec un chariot et menés par un certain capitaine Regis Œdipes, sont arrivés vers 23H au dépôt afin de procéder à une inspection et en sont ressortis 40 minutes plus tard. Une rapide vérification permet de constater qu'il n'existe aucun officier répondant au nom de Regis Œdipes au sein de l'armée confédérée. La description du capitaine, homme blanc de taille moyenne portant une barbe bien taillée, ne correspond à rien de précis. Il faut dire qu'il faisait nuit.
- Le responsable du tour de garde pendant lequel les officiers sont arrivés et repartis est un certain sergent Matthew Hoffmann. Ce dernier ne s'est pas présenté au rapport ce matin et demeure introuvable. Une rapide enquête sur le sergent Hoffmann auprès de ceux qui le côtoyaient et de Justin Charpentier permet d'apprendre que ce dernier est un client régulier du Jolly Jumper, un des bordels de la rue Bourbon et du Bayou Barn, un tripot clandestin des environs tenus par les cousins O'Sullivan. Hoffmann contractait régulièrement de lourdes dettes auprès des uns et des autres. Il était pré-occupé depuis un mois car il avait perdu beaucoup d'argent au jeu et cherchait activement un moyen de se refaire une santé financière.
- Le sergent Hoffmann était secondé du caporal Patrick Daniels et du



soldat de première classe Barnard Cole. Ces derniers ont été arrêtés à leur caserne ce matin. Lors de son interrogatoire, le caporal Daniels a avoué qu'il était trop alcoolisé pendant sa garde pour prêter attention à quoi que ce soit. La bouteille de whisky était un cadeau du sergent Hoffmann qui connaissait son faible pour l'alcool. Le soldat de première classe Cole a, quant à lui, ajouté avoir remarqué certaines bizarreries que le sergent a balayé d'un revers de la main lorsqu'ils ont tenté d'attirer son attention dessus. Notamment, l'un des soldats avait un fort accent écossais et un autre était mulâtre. De plus, leurs uniformes ne semblaient pas bien cousus. Enfin, ces derniers ont paru décontenancés lorsque Cole leur a demandé de quel régiment ils étaient. Le capitaine Œdipes

l'a alors sèchement sommé de se mêler de ses affaires.

LA PISTE DU JOLLY JUMPER

En toute logique, les PJ devraient se rendre à la maison de passe que fréquente habituellement le sergent Hoffmann. Le Jolly Jumper est une coquette maison tenue par Madame Lafleur, une matrone créole. L'ambiance y est rendue intime par une lumière tamisée et de lourds rideaux de velours qui pendent aux fenêtres.

La favorite du sergent Hoffmann, Anna-May, est une petite blondinette au caractère jovial originaire de Caroline du nord. Si les PJ savent s'y prendre avec Anna-May, celle-ci leur fait les confidences suivantes. Dollars et courtoisie sont de loin les meilleurs moyens d'amadouer la jeune fille. →

Le charmant intérieur du Jolly Jumper

LA CHAMBRE ROUGE

Une des raisons pour laquelle Madame Lafleur ne tient pas à ce que les PJ fourrent leurs nez dans ses affaires tient au fait qu'elle est une WIB. Elle limite donc ses interactions et celles de ses filles avec les PJ au strict nécessaire. Pour en apprendre plus sur elle, il faudrait que les PJ décident de la surveiller de près pendant plusieurs jours au moins ou qu'ils s'introduisent par effraction dans son cabinet personnel situé à l'étage. Une fouille de cette pièce, dont la décoration est saturée de rouge, permettrait faire des découvertes surprenantes à son sujet. Outre le carnet avec lequel elle tient sa comptabilité, elle semble prendre des notes sur ses clients dans un langage codé. Plus étonnant encore, Madame Lafleur possède une inquiétante collection d'artefacts de magie Vaudou et un Ouija trône en bonne place sur sa maquilleuse dont le miroir est couvert d'étranges symboles tracés au rouge-à-lèvres.

- Anna-May confirme aux PJ que le sergent devait passer la voir tôt ce matin mais qu'elle est sans nouvelles de lui. Hoffmann lui rend visite presque quotidiennement et se confie volontiers à elle. La vie de ce dernier n'a rien de palpitant. Il est gentil, flemmard, pas très malin et un peu roublard mais, surtout, il est accro au poker et joue bien au-dessus de son talent et de ses moyens. Par conséquent, il est régulièrement endetté auprès du Bayou barn, le tripot clandestin tenu par deux voyous irlandais durs à cuire qu'il fréquente assidûment.
- Il y a environ une semaine, Hoffmann lui avait annoncé que ses problèmes d'argent seraient bientôt résolus et qu'il offrirait à cette dernière une belle robe repérée ensemble chez un tailleur. Anna-May tient particulièrement à sa robe et Hoffmann a intérêt à tenir sa promesse.
- Peu de temps avant, Anna-May avait surpris le sergent avec un client inconnu au bar du Jolly Jumper. Celui-ci était en tenue de capitaine et portait une barbe bien taillée. Evelyn dit ne pas connaître l'homme avec lequel le sergent parlait mais elle est convaincue que celui-ci était maquillé et que sa barbe était un postiche. Anna-May s'y connaît en maquillage et en postiches, entre les clients qui

portent des perruques et son court passé d'artiste. En effet, Anna-May était maquilleuse dans le théâtre avant d'entrer au service de Madame Lafleur

ANNA MAY

Interroger Anna-May au sujet de sa vie de prostituée ou au sujet du fonctionnement de la maison de passe n'est pas une bonne idée. Au mieux, Anna-May explique en toute sincérité que le Jolly Jumper est une bonne maison et qu'elle est plus libre et en sécurité que jamais depuis qu'elle y travaille.

Les PJ n'ont aucune difficulté à remarquer que la maîtresse des lieux ne les quitte pas du regard tout le temps que dure la conversation. Confortablement attablée dans un coin du salon, une tasse de thé à la main, Madame Lafleur, dans sa tenue noire de veuve, dégage une aura presque dérangeante, comme si elle voulait faire comprendre aux PJ que leurs indiscretions sont tout juste tolérées. À intervalle régulier, Anna-May jette un regard un peu inquiet en direction de sa matrone, comme pour y chercher l'approbation dont elle a besoin pour prolonger la conversation avec les PJ.

Si les PJ souhaitent interroger madame Lafleur, ils se rendent vite compte que celle-ci n'est pas diserte. Tout juste consent-elle à ajouter aux dires de Anna-May que le sergent

ET SI UN DE VOS PJ EST UNE WIB ?

Dans cette hypothèse, il se peut que votre PJ connaisse Mme Lafleur ou qu'il l'identifie comme une des leurs. Dans ce cas, un tête-à-tête avec la patronne du Jolly Jumper permet de confirmer qu'elle n'a rien à voir avec cette histoire et qu'Anna-May dit la vérité. Il se peut également que le PJ enquête sur cette affaire à la demande des WIB. Les troubles publics et une atmosphère de suspicion sont aussi néfastes pour les affaires des WIB que pour leurs petits secrets.



Hofmann n'a jamais posé de problème au Jolly Jumper, auprès duquel il n'a aucune dette puisque l'établissement ne fait pas crédit. Si les PJ se font trop pressants ou intrusifs, elle leur suggère de plutôt s'intéresser aux tripots clandestins ou aux fumeries d'opium chinoises du quartier français. Elle écoute alors la conversation et les invite à revenir un autre jour en tant que simples clients.

LA PISTE IRLANDAISE

Le vol et le recel sont la spécialité, pour ne pas dire l'exclusivité, du clan O'Sullivan. Il est donc peu probable que quelqu'un ait eu les moyens et l'audace d'écouler tout un stock de feux d'artifices sans le concours de membres du gang. Il s'agit donc de déterminer si les leaders du clan sont, de près ou de loin, mêlés à ce mauvais coup et pour quelle raison. Les PJ disposent de deux options,

éventuellement cumulables, pour explorer cette piste.

La première méthode consiste à aller directement à la rencontre des deux cousins Murrough et Seamus afin de les interroger. Aux PJ de décider de la forme, hostile ou amicale, qu'ils souhaitent donner à leur visite.

- Seamus est à son bureau au Bayou barn. En dépit d'un naturel méfiant, l'homme est facile d'accès pour peu qu'on lui explique la raison de sa visite. Il faut dire qu'entre les pots-de-vin qu'il verse aux autorités et ses nombreux hommes de main à la gâchette facile, il n'a rien à redouter. Fidèle à sa réputation, il est quasiment impossible de lui tirer le moindre vers du nez. Seamus se contente de nier toute participation à un acte aussi mauvais pour les affaires (ainsi qu'à toute activité →

Le moins charmant intérieur de la grange des O'Sullivan



criminelle), et souhaite aux PJ tout le succès qu'ils méritent dans la résolution de cette énigme. Si les PJ demandent à voir son cousin, Seamus les oriente vers la maison de la mère de Murrough en leur conseillant d'être polis avec elle. Dès que ses visiteurs partent, Seamus donne pour instructions à deux de ses hommes de les suivre afin d'en savoir plus sur eux et le fruit de leur enquête. Les deux gaillards ne sont pas fins et les PJ n'ont donc aucune difficulté à les repérer. Ces derniers tentent de s'enfuir comme des voleurs si les PJ décident de les aborder. S'ils parviennent à les faire parler, les deux bonhommes admettent qu'ils suivaient les PJ parce que leurs patrons veulent retrouver les auteurs du vol de feux d'artifices.

- Murrough a, quant à lui, prévu de passer la journée chez sa mère. Si les PJ se rendent au domicile de cette dernière, sur laquelle veillent discrètement quelques hommes de main, ils ont tout à gagner à bien se conduire. Dame charmante, Audrey les accueille avec le sourire et leur propose du thé. La petite maison, située à la périphérie du quartier français, a le charme suranné d'un domicile irlandais. Les papiers peints à motifs floraux résistent tant bien que mal à l'humidité ambiante. Mme O'Sullivan appelle son fils qui descend aussitôt. Toute conversation en présence de la chère maman du chef de clan se doit d'être courtoise et suffisamment cryptée sous peine de se faire un redoutable ennemi de Murrough. De toute manière, le fait qu'Audrey adore évoquer des anecdotes parfois embarrassantes relatives à l'enfance de son fils adoré devrait aider à détendre l'atmosphère. Si les PJ parviennent à gagner, au moins dans le cadre

de cette affaire, la confiance de Murrough et lui parlent du sergent Hoffmann, celui-ci leur répond sans détour qu'il n'a rien avoir dans cette ridicule affaire. En revanche, il leur propose de leur montrer quelque chose au Bayou barn. Si les PJ le suivent jusqu'à la grange de la ferme, ils y découvrent le sergent. Couvert d'hématomes, ce dernier est recroquevillé dans une des cages utilisées par les O'Sullivan pour enfermer leurs chiens de combat. Ces derniers aboient agressivement après Hoffmann depuis leurs cages voisines. Celles-ci sont situées sous des gradins qui surplombent une arène circulaire entourée d'une palissade. Le lieu accueille quotidiennement des combats de chiens et de boxe clandestins.

LE BAYOU BARN

La seconde méthode consiste à s'introduire dans le Bayou Barn afin d'y rechercher la trace des feux d'artifices. Mieux vaudrait alors ne pas se faire prendre. Le bayou barn compte huit brutes antipathiques au possible armés de fusils et une meute de chiens entraînés au combat. Deux issues sont possibles :

- Les PJ se font prendre : Quiconque tombe entre les mains des O'Sullivan se retrouve dans l'arène où Murrough ne tarde pas à débarquer pour l'interroger. Si les circonstances s'y prêtent (autrement dit si un des PJ sait se battre à mains nues), vous tenez là l'occasion d'un combat de boxe avec le chef des O'Sullivan. Qu'importe le gagnant. La violence brute est, avec une attitude respectueuse de sa mère, le meilleur moyen de gagner le respect de Murrough. Dans ce cas aussi, l'irlandais extirpe sans ménagement un sergent Hoffmann amoché et entassé dans

une cage à chien dissimulée sous les gradins.

- Les PJ ne se font pas prendre : Dans ce cas précis, deux découvertes attendent les PJ. La première se trouve dans la grange. Il s'agit du sergent en piteux état dans la cage à chien. La seconde se trouve dans le bureau de Seamus. Il s'agit d'une grosse liasse de faux billets qui traîne sur son bureau. Si les PJ parviennent à s'enfuir avec le sergent et/ou s'ils pensent à le fouiller, celui-ci possède encore un faux billet froissé et ensanglanté dans une de ses poches.

Que ce soit par Hoffmann ou par eux-mêmes, les PJ finissent par apprendre que le sergent a été payé en monnaie de singe avec lequel il a tenté de payer sa dette, d'un montant de 280 dollars, auprès de Seamus et Murrough. L'artifice n'a pas fait long feu et les deux hommes lui ont mis le grappin dessus. C'est la raison pour laquelle celui-ci est introuvable depuis la nuit dernière.

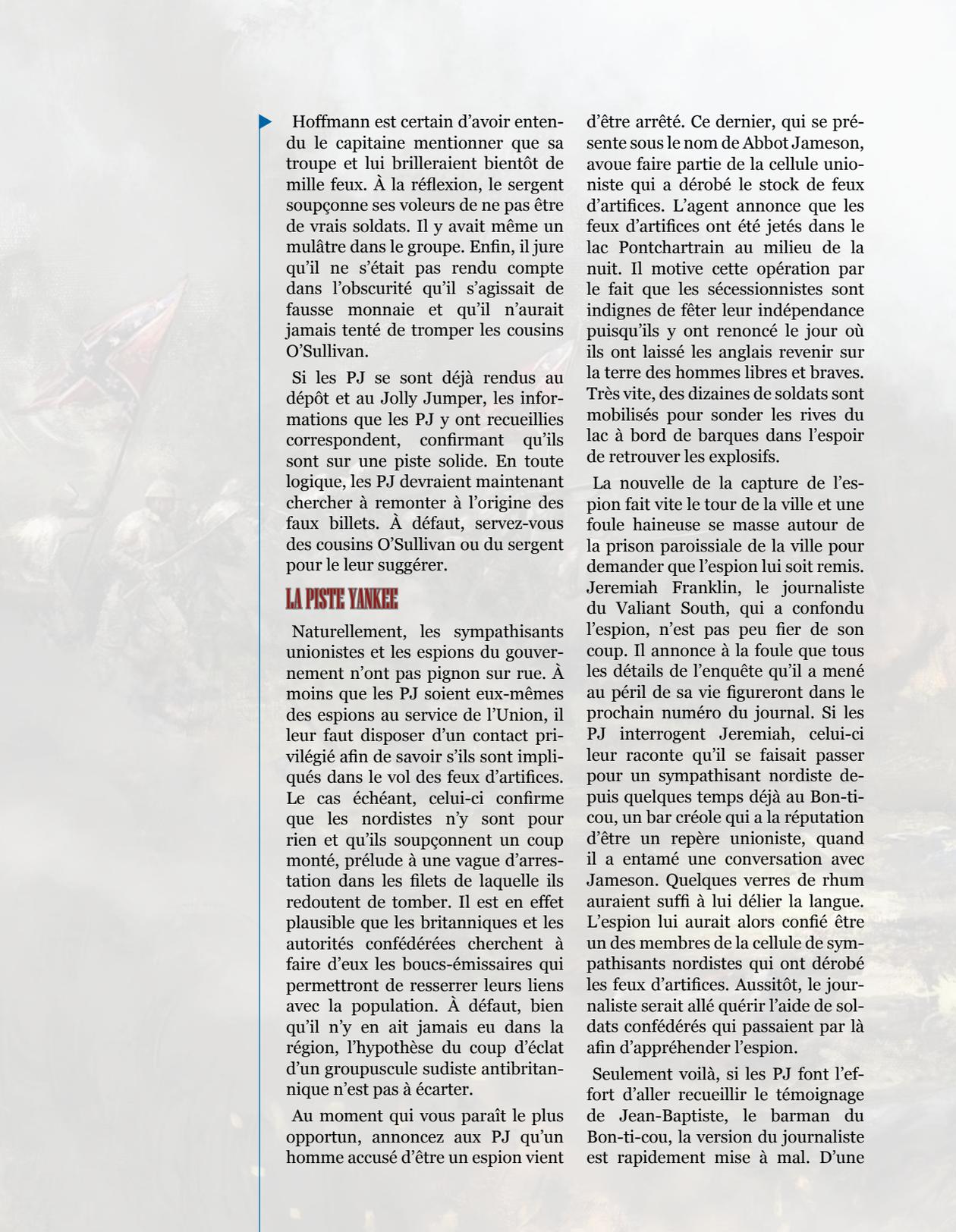
Si le sergent est encore entre ses mains, Murrough hésite entre lâcher ses chiens sur lui ou le jeter en pâture à Pepe, l'impressionnant alligator qui traîne toujours dans les eaux qui bordent la ferme. Si les PJ sont parvenus à gagner le respect de Seamus et Murrough, ces derniers peuvent même emmener ce dernier avec eux s'ils s'engagent à payer sa dette dans les 2 jours.

Quoi qu'il en soit, le sergent est aux abois et est prêt à répondre à toutes les questions des PJ pourvu qu'ils le protègent. Avant tout, il admet qu'il a accepté l'argent en raison de ses dettes de jeu pour fermer les yeux sur un vol de matériel. Ce n'est pas la première fois qu'il fait cela et ose même avouer qu'il l'a déjà fait pour les cousins O'Sullivan.

Le deal qui a abouti au vol des feux d'artifices a été conclu quelques jours plus tôt avec un certain capitaine Édipes au Jolly Jumper, une maison de passe dont il est un habitué. Il affirme que Madame Lafleur et sa chère Anna-May peuvent le confirmer. La description qu'il en fait correspond à celle qui a été faite par Anna-May et le soldat Cole. Le sergent jure ses grands dieux qu'il ne pensait pas qu'ils emporteraient le stock de matériel pyrotechnique. Il n'a jamais été question de priver la ville de ses feux d'artifices du 4 juillet.

Le professeur
Hammond et Hygos





Hoffmann est certain d'avoir entendu le capitaine mentionner que sa troupe et lui brilleraient bientôt de mille feux. À la réflexion, le sergent soupçonne ses voleurs de ne pas être de vrais soldats. Il y avait même un mulâtre dans le groupe. Enfin, il jure qu'il ne s'était pas rendu compte dans l'obscurité qu'il s'agissait de fausse monnaie et qu'il n'aurait jamais tenté de tromper les cousins O'Sullivan.

Si les PJ se sont déjà rendus au dépôt et au Jolly Jumper, les informations que les PJ y ont recueillies correspondent, confirmant qu'ils sont sur une piste solide. En toute logique, les PJ devraient maintenant chercher à remonter à l'origine des faux billets. À défaut, servez-vous des cousins O'Sullivan ou du sergent pour le leur suggérer.

LA PISTE YANKEE

Naturellement, les sympathisants unionistes et les espions du gouvernement n'ont pas pignon sur rue. À moins que les PJ soient eux-mêmes des espions au service de l'Union, il leur faut disposer d'un contact privilégié afin de savoir s'ils sont impliqués dans le vol des feux d'artifices. Le cas échéant, celui-ci confirme que les nordistes n'y sont pour rien et qu'ils soupçonnent un coup monté, prélude à une vague d'arrestation dans les filets de laquelle ils redoutent de tomber. Il est en effet plausible que les britanniques et les autorités confédérées cherchent à faire d'eux les boucs-émissaires qui permettront de resserrer leurs liens avec la population. À défaut, bien qu'il n'y en ait jamais eu dans la région, l'hypothèse du coup d'éclat d'un groupuscule sudiste antibritannique n'est pas à écarter.

Au moment qui vous paraît le plus opportun, annoncez aux PJ qu'un homme accusé d'être un espion vient

d'être arrêté. Ce dernier, qui se présente sous le nom de Abbot Jameson, avoue faire partie de la cellule unioniste qui a dérobé le stock de feux d'artifices. L'agent annonce que les feux d'artifices ont été jetés dans le lac Pontchartrain au milieu de la nuit. Il motive cette opération par le fait que les sécessionnistes sont indignes de fêter leur indépendance puisqu'ils y ont renoncé le jour où ils ont laissé les anglais revenir sur la terre des hommes libres et braves. Très vite, des dizaines de soldats sont mobilisés pour sonder les rives du lac à bord de barques dans l'espoir de retrouver les explosifs.

La nouvelle de la capture de l'espion fait vite le tour de la ville et une foule haineuse se masse autour de la prison paroissiale de la ville pour demander que l'espion lui soit remis. Jeremiah Franklin, le journaliste du Valiant South, qui a confondu l'espion, n'est pas peu fier de son coup. Il annonce à la foule que tous les détails de l'enquête qu'il a mené au péril de sa vie figureront dans le prochain numéro du journal. Si les PJ interrogent Jeremiah, celui-ci leur raconte qu'il se faisait passer pour un sympathisant nordiste depuis quelques temps déjà au Bon-ti-cou, un bar créole qui a la réputation d'être un repère unioniste, quand il a entamé une conversation avec Jameson. Quelques verres de rhum auraient suffi à lui délier la langue. L'espion lui aurait alors confié être un des membres de la cellule de sympathisants nordistes qui ont dérobé les feux d'artifices. Aussitôt, le journaliste serait allé quérir l'aide de soldats confédérés qui passaient par là afin d'appréhender l'espion.

Seulement voilà, si les PJ font l'effort d'aller recueillir le témoignage de Jean-Baptiste, le barman du Bon-ti-cou, la version du journaliste est rapidement mise à mal. D'une

part, le barman leur confirme que Franklin fait partie de ses clients réguliers. Ses tentatives maladroitement de se faire passer pour un partisan nordiste sont régulièrement moquées par les autres habitués du bar. Jean-Baptiste ajoute qu'il n'avait jamais vu Jameson auparavant et qu'il est à peu près sûr que c'est Jameson qui a abordé Franklin et non l'inverse.

Si les PJ inspectent le contenu des poches de la veste de Jameson, ils trouvent un kit d'injection dans une trousse au nom du Workhouse, un ancien établissement pénitentiaire situé sur Levee Street dans le troisième district.

LE WORKHOUSE, ÉTABLISSEMENT PSYCHIATRIQUE

Le bâtiment est une maison de correction reconvertie en asile d'aliénés il y a un peu moins de trois ans. L'insalubrité du lieu et les conditions de vie de ses pensionnaires, entre humidité et cancrelats, a de quoi choquer les âmes les plus insensibles. Le professeur John Hammond, en charge de l'institution, invoque placidement le peu de moyens alloués à son département pour expliquer ces conditions d'internement indignes.

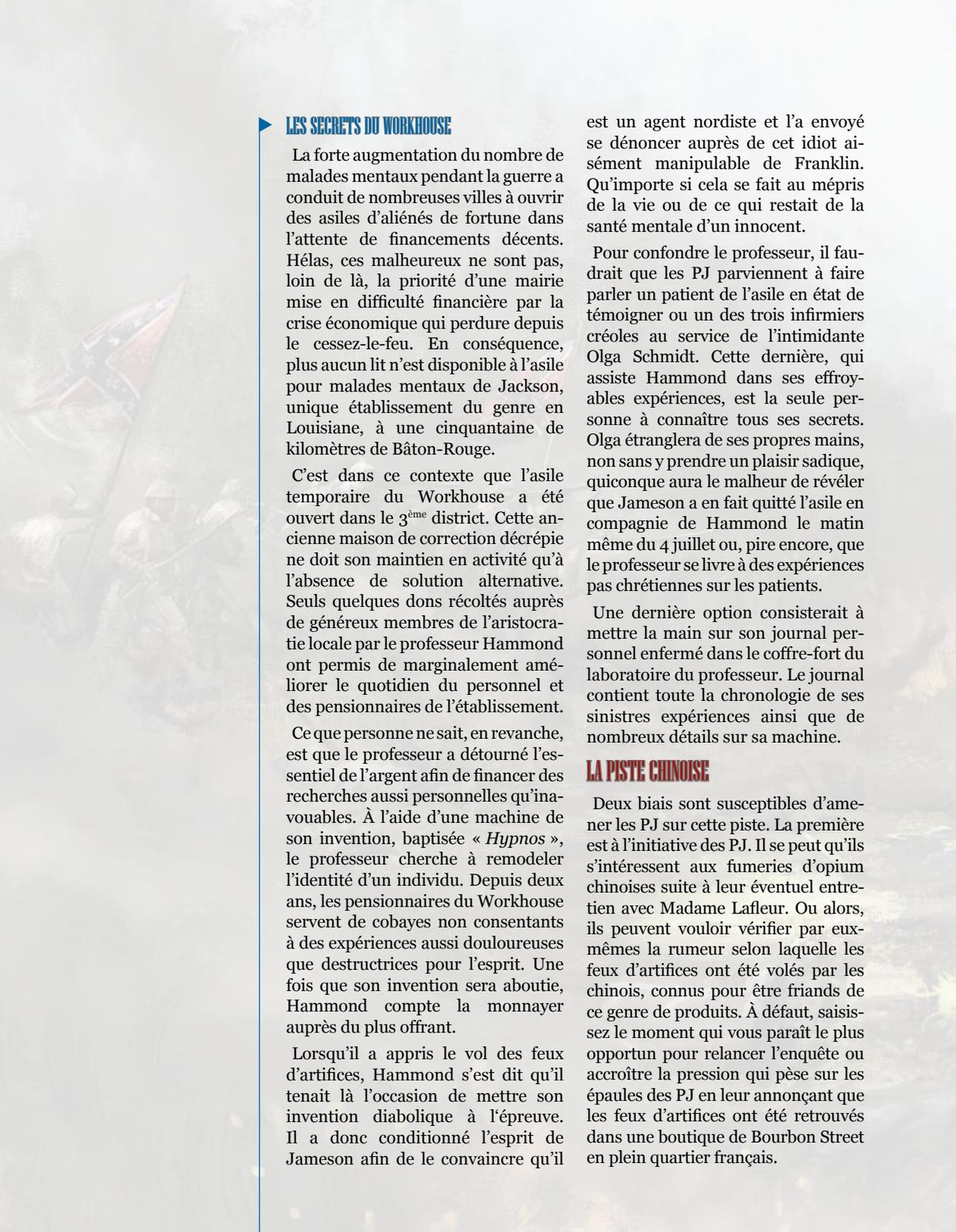
Quand les PJ l'interrogent au sujet de Jameson, il confirme qu'un pensionnaire de l'asile, vétéran de l'armée et opiomane sujet à des crises de delirium tremens, correspond à la description d'un de ses patients. Toutefois, ce dernier ne réside plus à l'asile depuis quelques semaines. Sur ce, le professeur Hammond semble curieux de savoir si le témoignage du patient leur a paru cohérent et s'il maintient ses propos dans le temps. Il leur conseille même de mettre son ancien patient sous pression et de lui faire savoir comment il réagit. « *Simple curiosité scientifique* » argue-t-il. Si les PJ ne lui ont pas parlé du kit d'injection, le professeur cherche à savoir comment les PJ

sont remontés jusqu'à lui. S'il est l'interrogé au sujet du kit, Hammond charge l'infirmière en chef, Olga Schmidt, de vérifier si un kit d'injection manque à l'inventaire de l'asile. C'est effectivement le cas.

Naturellement, Franklin réfute l'explication des PJ. Pour ce dernier, l'occasion est trop belle de promouvoir sa carrière et passer pour un héros. Au fond, Jameson paraît parfaitement équilibré et ses explications se tiennent, quand bien même les recherches dans le lac ne donnent rien. De plus, le fait qu'il soit un vétéran confédéré ou qu'il ait fréquenté un asile ne prouve rien en soi.

Quant à Jameson, il est décidé de le garder en captivité à la prison de la paroisse dans l'immédiat. C'est toujours mieux que le risque d'un lynchage ou d'un retour au Workhouse. Féroce convaincu qu'il est un agent nordiste, Jameson finit tôt ou tard par sombrer dans une crise de delirium tremens dont il ne sortira plus. Le confronter à ses contradictions ne fait qu'accélérer le funeste processus.

Si les PJ ont la présence d'esprit de demander au barman du « *Ti Bon Cou* » si Hammond fréquente son établissement, celui-ci leur apprendra que le professeur compte au nombre de ses habitués et qu'il a vu ce dernier et Franklin échanger ensemble à quelques reprises. Interrogé à ce sujet, Franklin et Hammond admettent avoir discuté politique autour d'un verre à quelques occasions mais ne se connaissent pas plus que cela. Franklin trouve le professeur sinistre et hautain. Hammond pense de Franklin qu'il est un gentil idiot dont tout le monde aime se moquer dans le quartier. Hammond explique sa présence régulière au bar par le fait qu'il habite un petit appartement bourgeois à quelques dizaines de mètres de ce dernier. →



LES SECRETS DU WORKHOUSE

La forte augmentation du nombre de malades mentaux pendant la guerre a conduit de nombreuses villes à ouvrir des asiles d'aliénés de fortune dans l'attente de financements décentes. Hélas, ces malheureux ne sont pas, loin de là, la priorité d'une mairie mise en difficulté financière par la crise économique qui perdure depuis le cessez-le-feu. En conséquence, plus aucun lit n'est disponible à l'asile pour malades mentaux de Jackson, unique établissement du genre en Louisiane, à une cinquantaine de kilomètres de Bâton-Rouge.

C'est dans ce contexte que l'asile temporaire du Workhouse a été ouvert dans le 3^{ème} district. Cette ancienne maison de correction décrépie ne doit son maintien en activité qu'à l'absence de solution alternative. Seuls quelques dons récoltés auprès de généreux membres de l'aristocratie locale par le professeur Hammond ont permis de marginalement améliorer le quotidien du personnel et des pensionnaires de l'établissement.

Ce que personne ne sait, en revanche, est que le professeur a détourné l'essentiel de l'argent afin de financer des recherches aussi personnelles qu'inaouvables. À l'aide d'une machine de son invention, baptisée « *Hypnos* », le professeur cherche à remodeler l'identité d'un individu. Depuis deux ans, les pensionnaires du Workhouse servent de cobayes non consentants à des expériences aussi douloureuses que destructrices pour l'esprit. Une fois que son invention sera aboutie, Hammond compte la monnayer auprès du plus offrant.

Lorsqu'il a appris le vol des feux d'artifices, Hammond s'est dit qu'il tenait là l'occasion de mettre son invention diabolique à l'épreuve. Il a donc conditionné l'esprit de Jameson afin de le convaincre qu'il

est un agent nordiste et l'a envoyé se dénoncer auprès de cet idiot aisément manipulable de Franklin. Qu'importe si cela se fait au mépris de la vie ou de ce qui restait de la santé mentale d'un innocent.

Pour confondre le professeur, il faudrait que les PJ parviennent à faire parler un patient de l'asile en état de témoigner ou un des trois infirmiers créoles au service de l'intimidante Olga Schmidt. Cette dernière, qui assiste Hammond dans ses effroyables expériences, est la seule personne à connaître tous ses secrets. Olga étranglera de ses propres mains, non sans y prendre un plaisir sadique, quiconque aura le malheur de révéler que Jameson a en fait quitté l'asile en compagnie de Hammond le matin même du 4 juillet ou, pire encore, que le professeur se livre à des expériences pas chrétiennes sur les patients.

Une dernière option consisterait à mettre la main sur son journal personnel enfermé dans le coffre-fort du laboratoire du professeur. Le journal contient toute la chronologie de ses sinistres expériences ainsi que de nombreux détails sur sa machine.

LA PISTE CHINOISE

Deux biais sont susceptibles d'amener les PJ sur cette piste. La première est à l'initiative des PJ. Il se peut qu'ils s'intéressent aux fumeries d'opium chinoises suite à leur éventuel entretien avec Madame Lafleur. Ou alors, ils peuvent vouloir vérifier par eux-mêmes la rumeur selon laquelle les feux d'artifices ont été volés par les chinois, connus pour être friands de ce genre de produits. À défaut, saisissez le moment qui vous paraît le plus opportun pour relancer l'enquête ou accroître la pression qui pèse sur les épaules des PJ en leur annonçant que les feux d'artifices ont été retrouvés dans une boutique de Bourbon Street en plein quartier français.

Dès leur arrivée dans le petit chinatown du quartier français, les PJ surprennent une foule en colère en train de s'en prendre à un commerce chinois spécialisé dans les pétards et les feux d'artifices au 530 Bourbon Street. La façade et l'intérieur de la « *Leong Dragon Mouth* » sont sens-dessus-dessous. Des témoins surexcités affirment à qui veut l'entendre que le matériel pyrotechnique volé y a été découvert. Le couple de gérants a dû être protégé par des soldats britanniques de passage afin de leur éviter un lynchage en bonne et due forme.

Effectivement, une quantité remarquable de feux d'artifices est dissimulée sous des bâches dans l'arrière-boutique. Toutefois, les pétards sont rouges et les fusées ont la forme de dragons chinois. Les gérants confirment qu'ils importent légalement ces produits afin de les vendre, notamment à l'occasion du nouvel an chinois. Rien à voir donc avec les feux artificiels volés. Afin de calmer la population, il est toutefois décidé de confisquer l'intégralité du matériel pyrotechnique et d'arrêter les commerçants, d'avantage pour les protéger d'un lynchage certain que parce qu'ils ont quelque chose à se reprocher.

CHASSEURS DE DRAGON

Si les PJ décident de fouiller les lieux, un jet d'INT difficulté 15 réussi leur permet de découvrir une trappe dans un mur. Celle-ci dévoile un réseau de passages, creusés illégalement, qui relie six boutiques du bloc donnant sur Bourbon et Toulouse Street. Le couloir secret permet d'accéder en toute discrétion à une fumerie d'opium clandestine via un des innocents commerces chinois du quartier. La fumerie est, quant à elle, installée dans l'arrière-salle d'une blanchisserie, appelée le

White Tiger. S'ils empruntent le passage, les PJ aboutissent dans une arrière-salle enfumée dans laquelle se réunit la clientèle opiomane locale. Les usagers, autant des européens que des asiatiques, sont indifférents à l'arrivée des PJ. Nonchalamment affalés sur des divans disposés à même le sol, ils tirent longuement sur leur pipe d'opium tandis que de jeunes filles, aux atours aussi légers que leurs mœurs, leur tiennent compagnie et les réapprovisionnent à la demande. Une chinoise d'un âge mûr, qui comprend que les PJ ne sont pas venues en tant que clients, les invective en mandarin pour les sommer de quitter immédiatement les lieux.

Aux PJ de décider quel sort ils réservent à ce lieu de « *perdition* ». S'ils le signalent, l'armée confédérée arrive aussitôt pour embarquer tout le monde, confisquer le maigre stock d'opium disponible sur place et fermer la fumerie. S'ils se renseignent auprès de Justin Charpentier ou de toute autre source dont ils disposeraient personnellement, les PJ apprennent que cette boutique appartient aux Leong. Ceux-ci sont soupçonnés d'être à la tête de la triade locale. Leong et son épouse sont les deux honnêtes commerçants que les PJ ont peut-être sauvés du lynchage. Lorsqu'ils sont interrogés, ils prétendent tout ignorer de cette fumerie d'opium et du système de trappes. Ils ajoutent que ce devait être comme ça quand ils ont acquis leur respectable commerce. Pour prouver qu'ils sont de bons citoyens, ils proposent d'offrir leur stock de feux d'artifices dans l'éventualité où celui qui a été volé ne ferait pas surface à temps. Le geste est apprécié par John T. Monroe, le maire de la Nouvelle-Orléans, qui envisage sérieusement d'y recourir. ➔



ET SI LES PJ REMONTENT TROP VITE LA PISTE DES FAUX BILLETS ?

Si vous avez besoin de ralentir vos PJ, trois options s'offrent à vous. Bien entendu, rien ne vous empêche de les combiner :

1. L'option la plus simple consiste à rendre l'imprimeur, auteur des faux billets, injoignable jusqu'à 17H ou 18H.
2. La seconde option consiste à ne pas communiquer l'identité de l'imprimeur. Les PJ découvrent seulement que les billets sont faux. Il vous suffit ensuite de contraindre les PJ à faire le tour de plusieurs imprimeurs avant que l'un d'entre eux reconnaisse leur auteur.
3. La troisième option, enfin, implique que Maurice soit absent du théâtre jusqu'à 17H ou 18H. Si les PJ se rendent au théâtre avant, ils y croisent Mr Higgins au milieu de ses papiers. Celui-ci s'engage volontiers à les contacter dès que son accessoiriste est disponible.

LA PISTE BRITANNIQUE

Une rumeur persistante, entretenue notamment par le journal *Independance Day*, accuse les britanniques d'avoir volé les feux d'artifices afin de priver la Nouvelle-Orléans de sa fête d'indépendance. Certains pensent que l'amiral voit d'un mauvais œil la célébration d'un événement offensant pour sa mère patrie. D'autres disent qu'il a fait cela afin de limiter l'ampleur des festivités compte tenu des risques de débordement. Les plus paranoïaques avancent que les anglais cherchent à provoquer des émeutes dans l'unique but de légitimer un resserrement de l'état sécuritaire sur la population sudiste.

Naturellement, les britanniques ne voient pas la situation de cet œil. Ils soupçonnent soit des agents Yankees infiltrés, soit des militants sudistes antibritanniques, d'avoir volé les feux d'artifices et de répandre d'infâmes rumeurs afin de pousser la population locale à se soulever contre l'honorable allié anglais. En ce qui concerne l'hypothèse du complot nordiste, la seule piste, décrite dans le paragraphe « *La piste Yankee* », mène à une impasse. Quant aux extrémistes antibritanniques, les PJ ne disposent d'aucune piste solide en ce sens mais il y a des chances pour qu'ils supposent que la troupe de Zaza est un de ces groupes et s'apprête à passer à l'action.

LA RÉCEPTION CHEZ L'AMIRAL

Sachant qu'une importante réception est organisée par l'amiral le soir du 4 juillet, il est logique que les PJ supposent que cette dernière fait une cible idéale. Reste à découvrir de quelle façon un éventuel attentat surviendrait. Toute demande d'autorisation de fouiller les lieux ou d'être impliqué dans les opérations

de sécurité de la réception se heurte au refus catégorique du capitaine Francis Sutton. Ce dernier informe les PJ d'un air suffisant que la résidence de l'amiral bénéficie d'une sorte d'extra-territorialité. Par conséquent, son accès est réservé aux seuls officiers de rang de la Royal Navy habilités à assurer la sécurité de l'amiral. Autrement dit, circulez, il n'y a rien à voir.

Si un des PJ est un officier de la Royal Navy ou un membre de l'aristocratie louisianaise, il pourra obtenir une invitation à la soirée mais ne devra pas se mêler des questions de sécurité et ne pourra pas porter d'arme. N'hésitez pas à vous servir de l'insupportable capitaine Sutton pour compliquer à loisir la tâche des PJ chaque fois que vous en avez l'occasion.

LA PISTE DU THÉÂTRE D'ORLÉANS

La monnaie de singe que les PJ ont récupéré chez les O'Sullivan constitue leur meilleure chance de remonter la piste jusqu'au théâtre d'Orléans. Dans l'éventualité où ceux-ci ne parviendraient pas à retrouver le sergent Hoffmann ou ne s'entendraient pas avec les O'Sullivan, vous pouvez les aider en imaginant qu'une partie des faux billets a été retrouvé dans une petite sacoche sous le lit du sergent à la caserne.

L'examen des faux billets permet aisément de se rendre compte qu'ils sont quasiment neufs. Dans la pénombre, ils pourraient tromper quiconque ne s'y attarderait pas. En revanche, à la lumière du jour, leur caractère factice ne fait aucun doute. Soit l'imprimeur était incompetent, soit son intention n'était pas de produire de la fausse monnaie mais plutôt une copie grossière à usage récréatif.

De plus, un examen permet de remarquer que l'imprimeur a signé



son ouvrage de manière insolite. En effet, l'imprimeur a remplacé le portrait de Jefferson Davis par le sien et a apposé sa signature sur les faux billets de 5 dollars confédérés. Un jet de PER difficulté 10 réussi suffit pour remarquer la supercherie à condition de songer à examiner le billet de près. En cas d'échec, Le premier imprimeur auquel les PJ s'adressent remarque l'amusante supercherie et son auteur.

L'imprimeur a pignon sur rue. Il s'agit de l'imprimerie Balthazar & Sons situé dans le quartier Marigny. Le père Balthazar est un vieil homme au dos voûté mais à l'œil aigu par quarante années de métier. Celui-ci confirme que l'argent factice a été imprimé afin de servir lors d'un vaudeville qui n'a pas fait long feu au théâtre d'Orléans. Il n'est pas sûr que le théâtre existe encore compte

tenu de ses difficultés financières. Il n'a d'ailleurs toujours pas été payé pour son travail.

S'ils se renseignent sur le théâtre, les PJ apprennent qu'il s'agit d'un des plus anciens établissements de spectacle de la Nouvelle-Orléans et, peut-être même, le plus ancien. Conformément aux dires de l'imprimeur, le théâtre a connu de bien meilleurs jours. Le bâtiment fait l'objet d'un avis de péril et d'un arrêté d'expulsion imminents placardés à la porte de l'établissement.

Victor Higgins, le rondouillard géant du théâtre, se trouve dans son bureau, au milieu de piles de papiers, correspondant à l'inventaire d'années d'archives, dont il vient de douloureusement venir à bout. Il est très fier de cet exploit qu'il partage volontiers avec les PJ. Il reconnaît les faux billets et confirme que →

La tension monte dans le Chinatown du Carré français

BESOIN DE GAGNER DU TEMPS ?

Dans l'éventualité où l'enquête progresseraient un peu trop vite, utilisez volontiers l'atmosphère explosive de la rue pour retarder les personnages. Si aucun d'entre eux n'est britannique, débrouillez-vous pour qu'ils se trouvent avec ou à proximité d'officiers britanniques. Toujours est-il que des locaux accusent ces derniers d'être derrière le vol des feux d'artifices et, plus largement, d'être responsables de tous leurs maux. Le comportement méprisant des officiers britanniques présents ou intervenant sur les lieux de l'altercation ne fait qu'envenimer les choses. La foule en colère séquestre les PJ et ces derniers doivent négocier ou trouver un moyen d'échapper à leurs antagonistes avant que les choses ne tournent au vinaigre ou que Zaza ne mette son plan à exécution.

ceux-ci ont été remisés avec le reste des accessoires dans le grenier du théâtre d'Orléans. Si les PJ ne le lui demandent pas, il leur propose spontanément d'interroger Maurice Célestin, l'accessoiriste, et appelle aussitôt ce dernier.

Maurice, qui a les traits du créole décrit par le soldat Cole et, éventuellement, le sergent Hoffmann, prend ses jambes à son cou dès qu'il aperçoit les PJ. Il se barricade d'abord dans la remise et déclenche quelques fusées provenant du stock de feux d'artifices volé dès que les PJ forcent la porte (qui cède sur un jet de FOR difficulté 15). Les fusées ne retardent pas longtemps les PJ. Par contre, les étincelles qu'elles produisent déclenchent un incendie qui emporte bientôt le théâtre, ses accessoires et ses années d'archives péniblement inventoriées dans les flammes, au grand désespoir de Mr Higgins. D'autres feux d'artifices se déclenchent pendant l'incendie mais un PJ perspicace remarquera, moyennant un jet de INT difficulté 15, que le nombre très limité de déflagrations ne correspond pas à la quantité de fusées volées au dépôt de munitions.

Saisissez l'occasion de mettre en scène une course-poursuite en permettant à Maurice de s'enfuir par une échelle jusqu'à la terrasse du théâtre avant de sauter de toit en toit jusqu'à ce qu'il chute ou parviennent à s'échapper. Des jets de DEX

difficulté 10 sont nécessaires pour ne pas perdre l'équilibre au risque de se blesser. S'il atteint la rue, Maurice tente de retourner la foule contre ses poursuivants en prétendant qu'il est poursuivi par des assassins anglais.

LA TROUPE DE ZAZA

Si les PJ parviennent à rattraper Maurice et que celui-ci est en état de parler, il avoue qu'il fait partie de la troupe qui a dérobé les feux d'artifices et révèle l'identité des trois autres membres de la troupe, dont Zachariah « Zaza » Miller. Maurice jure qu'il ignore où les trois hommes se trouvent. Ceux-ci ont emporté la quasi-totalité des feux d'artifices ainsi que des costumes de scène. Quant aux faux billets, Maurice confirme que Zaza les a découverts fortuitement alors qu'il était à la recherche d'accessoires pour sa représentation.

Mr Higgins affirme qu'il ignorait la véritable identité de Zaza et ses intentions mais confirme qu'une troupe, dont le réalisateur et acteur principal appelé Zaza, préparait une œuvre dont ce dernier disait qu'elle ferait grand bruit. Mr Higgins avait laissé Zaza et sa troupe, que Maurice lui avait présenté, s'installer dans les loges délaissées du théâtre afin d'y préparer leur spectacle. Mr Higgins suppose que la troupe prévoyait de donner son spectacle au théâtre. Lors des répétitions, celui-ci a cru reconnaître les textes d'Édipe Roi

de Sophocle. Higgins a bien du mal à croire qu'il ait pu abriter une bande de dangereux criminels.

Dans l'éventualité d'une confrontation, le soldat Cole et, éventuellement, le sergent Hoffmann confirment que Maurice est bien le mulâtre qui accompagnait le capitaine Œdipes lors du vol des feux d'artifices au dépôt de munitions.

ZAZA MET LE PEU

À travers le personnage de Maurice et l'épisode du théâtre, les PJ devraient commencer à se douter qu'ils n'ont probablement pas à faire à une bande de terroristes sanguinaires. L'hystérie collective et le symbole du 4 juillet mis à part, toute cette histoire se résume à un vol de pétards.

À ce stade, les PJ peuvent chercher à en savoir davantage sur l'historique personnel des trois autres auteurs du vol :

- Fintan Desmond est un fils de bonne famille de Louisiane. Des parents propriétaires d'une plantation de coton, une excellente éducation et, surtout, une absence totale de personnalité ont fait de lui un parfait faire-valoir pour Zachariah. Quand ce dernier lui a annoncé qu'il avait décidé de devenir comédien, Fintan en a déduit qu'il devait faire de même. Curieusement, ces derniers mois passés à suivre les cours d'art dramatique de Max ont été une révélation. Contrairement à Zaza, dont la principale motivation est de transformer la vie de son père en enfer, la démarche artistique de Fintan est sincère. Sa décision, probablement la première qu'il ait prise de lui-même, est prise : Écrire ses propres pièces et les jouer... dès qu'il sortira de prison.
- Avantnt la guerre, Max Van den Berg était un professeur d'art

dramatique. Sa rencontre avec Zachariah a lieu quelques mois après le cessez-le-feu au White Tiger, une fumerie d'opium du quartier français. Une blessure de guerre mal soignée avait rendu l'homme de lettres toxicomane et fait voler sa vie de famille en éclat. Toutefois, son éloquence et sa passion pour le théâtre étaient restés intacts et ne manquèrent pas subjuguier Zachariah. Depuis lors, Zaza paie en opium les enseignements de Max. C'est ce dernier qui présente Zaza à Maurice Célestin et convainc ce dernier de lui obtenir une loge au théâtre d'Orléans lorsque son père lui coupe les vivres. Pour Max, la vie est dénuée de sens depuis qu'il a vu les horreurs de la guerre. Aussi, quand Zaza lui a annoncé qu'il se lançait dans la vindicte filiale à grand spectacle, Max s'est dit : Pourquoi pas ?

- Le mieux, pour en apprendre plus sur Zachariah Miller, est d'aller à la rencontre de son géniteur. Celui-ci se trouve à la réception de l'amiral dès 19H00. Avant cela, il est à injoignable. Fidèle à sa réputation, le général Miller est un homme autoritaire et glacial. Il accueille les soupçons des PJ au sujet de son fils avec placidité avant de leur répondre de façon laconique. Pour lui, son fils représente cette jeune génération faible et décadente qui ont fait la faiblesse de la confédération lors de la guerre civile. Peu lui importe le sort qui attend son fils. Son châtiement doit être à la hauteur de son crime. Avant de mettre un terme à sa conversation avec les PJ, il remercie à voix haute le seigneur d'avoir rappelé son épouse à ses côtés afin de lui épargner le spectacle de cette déchéance. →



LE DÉCOR DE LA BARGE

Celle-ci est destinée à accueillir une représentation unique d'Antoine et Cléopâtre, de William Shakespeare. La scène consiste en un décor fantasmé de palais égyptien, fait de colonnes en carton-pâte et de toiles chamarrées. De chaque côté sont amarrées deux barques maquillées, l'une en navire de guerre romain et l'autre en navire de guerre égyptien. C'est depuis ces dernières que Max et Fintan s'apprentent à déclencher les feux d'artifices.

Alternativement, il se peut que le rapprochement de l'affaire avec le spectacle qui doit être donné par la troupe du Lyceum Theatre de Londres paraisse suffisamment évident aux PJ pour qu'ils décident de se rendre sans plus tarder à la réception que donne l'amiral à sa résidence.

Sur place, le capitaine Sutton veille au grain et, pour ce dernier, veiller au grain inclue que les PJ ne dérangent pas les hôtes de la réception. Au premier écart de comportement, Sutton n'hésite pas à expulser les PJ de la résidence, voire à les faire arrêter s'il estime qu'ils dépassent les bornes. Au mieux, les PJ sont autorisés à se mêler aux invités en toute discrétion. Quant à accéder à la barge sur laquelle doit être jouée la pièce Antoine et Cléopâtre dès 19H30, il est inutile d'y penser. Au moins les PJ peuvent-ils constater qu'elle est ancrée dans le lac Pontchartrain à une cinquantaine de mètres de la rive face à la résidence.

Les PJ ont donc le choix entre attendre que la représentation de Zaza démarre pour intervenir ou braver tous les interdits en prenant d'assaut la barge sans attendre. De leur côté, Zaza, Max et Fintan se sont à nouveau fait passer pour des officiers de l'armée confédérée afin d'accéder à la barge vers 18H avec les feux d'artifices. Aussitôt sur place, ils ont entrepris de ligoter et dissimuler derrière le décor les membres de la troupe du Lyceum Theatre afin de prendre leur place.

Dès 19H30 ou dès que les PJ tentent de prendre la barge d'assaut, Zaza se présente à visage découvert afin d'annoncer que la représentation d'Antoine et Cléopâtre est remplacée par *Œdipe Roi*. Il invite alors solennellement chaque fils à s'affranchir son père afin de devenir un homme et, *in extenso*, l'Amérique à faire de même avec l'empire britannique.

La panique qui suit, tandis qu'un Zaza imperturbable déclame son texte, est indescriptible. Max et Fintan se servent des feux d'artifices pour repousser ceux qui tentent d'accéder à la barge. Inévitablement, les fusées partent dans tous les sens. Certains tirs produisent de beaux effets dans le ciel mais la plupart partent à l'horizontale et menacent de blesser personnel et invités de la réception. Les décorations du 4 juillet suspendus dans le jardin prennent feu et une ou deux fusées finissent leur trajectoire à l'intérieur de la résidence de l'amiral. Leurs déflagrations causent de sérieux dégâts et déclenchent un incendie vite circonscrit par les domestiques.

L'expérience d'artificier de Max ne suffit pas à empêcher certaines fusées d'atteindre la barge. Celle-ci prend feu alors que les PJ, s'ils sont intervenus, et les soldats confédérés rejoignent l'embarcation. À moins que les PJ n'aient trouvé un moyen de prévenir ce désastre, la barge enflammée finit par couler avec les feux d'artifices qui ne se sont pas déclenchés. Tout juste a-t-on le temps d'attraper les trois acteurs pirates et



d'évacuer leurs otages du Lyceum Theatre.

Zaza, Fintan et Max sont incarcérés à la prison paroissiale en attente de leur procès. Les unes des journaux qui paraissent le lendemain laisse bien des lecteurs perplexes. Certains, dont la majorité des lecteurs de l'Independence Day, persistent à y voir une machination des britanniques et de l'aristocratie corrompue de la région pour réserver les feux d'artifices à leur usage personnel. Sinon, pourquoi ceux-ci auraient-ils été lancés devant la résidence de l'amiral ? D'autres, arguant des scènes de panique provoquées par les feux d'artifices, parlent d'un acte de rébellion contre les britanniques et se massent devant la prison paroissiale pour exiger la libération des héros du 4 juillet. Manifestement, les tensions sont encore vives.

ÉPILOGUE : LES DRAGONS DU 4 JUILLET

Dans l'éventualité, très probable, où les feux d'artifices n'ont pas pu être récupérés, la mairie décide d'accepter la proposition des Leong d'utiliser leur stock de feux d'artifices. Les feux du 4 juillet 1868 de la Nouvelle-Orléans ont donc une teinte de nouvel an chinois. En guise de remerciement pour leur acte patriotique, Mr et Mme Leong sont blanchis de toute accusation et invités à la tribune d'honneur de la mairie afin d'assister au spectacle pyrotechnique prévu le soir-même. Si les PJ se sont fait positivement remarquer par les autorités au terme de cette aventure, des places de choix leur sont réservées, juste à côté des Leong. →

Zaza livre sa version très personnelle
d'Oedipe Roi

LES PNJ

L'AMIRAL GEORGE B. WATSON

1,71 m pour 84 kg. Âgé de 57 ans. Lord Watson descend d'une longue lignée d'aristocrates britanniques. Il est l'archétype de l'élite victorienne. Il vénère la reine et sa patrie et tient à le démontrer au quotidien par son exemplarité et sa rigueur. Pour l'amiral, la discipline est la seule chose qui place l'homme au-dessus de l'animal et l'Empire de sa Majesté au-dessus des autres nations de ce monde. Anglican pratiquant, Lord Watson se sent investi d'une mission civilisatrice d'essence divine. Ce sens des responsabilités induit une pression considérable que l'amiral compense de façon plus addictive que jamais depuis que Madame Leong lui a présenté Ling Ling, sa prostituée dominatrice. Moyennant finances et quelques faveurs personnelles, cette dernière inflige régulièrement les châtiments et l'humiliation que l'amiral pense mériter pour ses nombreux péchés.

NC 3

FOR 0 DEX +1 CON +0

INT +4 PER +1 CHA +2

DEF 11 PV 25 Init 14

Revolver (léger) +4 DM 1D8+3

Épée d'officier de la Royal Navy +6 DM 1D8+3

Trait : Noble

Voie des armes à feu 2

Voie des voyages 2

Voie de la corporation (Royal Navy) 4

JOSEPH MILLER, GÉNÉRAL DE BRIGADE CONFÉDÉRÉ

1,88 m pour 81 kg. Âgé de 49 ans. L'expression « *droit dans ses bottes* » sied à merveille à cet homme dont la rectitude physique et morale renforce un charisme et une taille hors du

commun. Dieu seul sait combien de soldats confédérés ont inutilement payé de leur vie l'intransigeance et le culte du sacrifice de cet homme dont l'insensibilité est péniblement compensée par ses compétences de stratège. Sa relation conflictuelle avec son fils et sa proximité avec le « *sulfureux* » Donald Clarence sont sans doute les seules failles dans l'image autrement impeccable que Miller donne de lui-même. Le général est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 3

FOR 0 DEX +2 CON 0

INT 0 PER +1 CHA +3

DEF 12 PV 25 Init 15

Revolver (léger) +6 DM 1D8+3

Épée d'officier de l'armée confédérée +6 DM 1D8+3

Trait : Autorité naturelle

Voie des armes à feu 2

Voie du Discours 2

Voie de la corporation (Armée confédérée) 4

JUSTIN CHARPENTIER, REPORTER AU NEW-ORLEANS INQUIRER

1,67 m pour 72 kg. Âgé de 22 ans. Justin est un jeune créole idéaliste dont l'impeccable éducation n'a d'égale que sa curiosité pour l'envers du décor de la société louisianaise et, plus particulièrement, néo-orléanaise. Entre son goût pour les lettres et sa fascination bien renseignée pour les milieux du crime, le métier de reporter est fait pour lui.

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +2 PER +4 CHA +2

DEF 11 PV 12 Init 11

Trait : Cultivé

Voie de la corporation (crime organisé) 2

Voie de l'investigation 2

Voie du discours 1

MURROUGH O'SULLIVAN, CHEF DU CLAN O'SULLIVAN

1,86 m pour 94 kg. Âgé de 29 ans. De son père, Murrough ne se souvient que de l'odeur de l'alcool et des coups. Il se souvient aussi du jour où il a appris sa mort (violente). Au lieu de ressentir de la peine, l'irlandais en a conçu une frustration de s'être fait voler la chance de pouvoir se venger de ce monstre qu'il haïssait tant. Depuis, Murrough se venge dans l'arène en y massacrant à coups de poing tous ceux qui ont le malheur de le contrarier ou de lui rappeler son père... Quiconque a eu à faire à Murrough n'imaginerait jamais que cette brute épaisse vive encore chez sa mère, ni qu'il soit capable de faire preuve d'une telle tendresse. Malheur à ceux qui manqueraient de respect à sa maman. Aujourd'hui, l'irlandais dirige le clan qu'il a fondé avec son cousin Seamus depuis le Bayou Barn. Murrough est un leader charismatique et sa brutalité est fort utile lorsqu'il s'agit d'éliminer ses adversaires. Mais le véritable gestionnaire des affaires du clan est son cousin Seamus.

NC 2

FOR +4 DEX +2 CON +4

INT 0 PER +1 CHA +2

DEF 12 PV 20 Init 13

Revolver (lourd) +3 DM 1D10+1

Cors-à-corps (Boxe) +8 DM 1D4+4

Trait : Bagarreur

Voie du pistoler 2

Voie du corps-à-corps 4

Voie des exploits physiques 2

SEAMUS O'SULLIVAN

1,65 m pour 64 kg. Âgé de 34 ans. Seamus est aussi posé et retors que Murrough est impulsif et brutal. Chacun sait qu'il faut s'inquiéter lorsque Seamus sourit calmement. Au quotidien, Seamus gère les divers trafics dans lesquels trempe le

clan. Le vol et le recel sont sa spécialité. Ses responsabilités n'ont cessé de grandir à mesure que les affaires du clan se développaient. Certains verrait bien Seamus prendre le dessus sur son cousin mais ce serait une erreur de le lui suggérer. Rien ni personne ne saurait remettre en question le lien de sang qui unit les deux cousins.

NC 2

FOR -1 DEX +1 CON 0

INT +4 PER +2 CHA +1

DEF 11 PV 16 Init 12



Justin Charpentier, jeune reporter intrépide

Pistolet (léger) +4 DM 1D8+2

Trait : Logique inébranlable

Voie du pistolero 2

Voie du discours 3

Voie de l'argent 3

AUDREY O'SULLIVAN, MÈRE POULE

1,60 m pour 52 kg. Âgé de 51 ans. La mère de Murrough sait très bien que son garçon fait parfois des bêtises, mais c'est son fils et personne n'est parfait. Elle est très accueillante, toujours disposée à offrir le thé à ses visiteurs. Tout se passe bien tant qu'on se conduit bien chez elle. Interdiction de jurer devant elle sous peine de devoir s'excuser auprès du seigneur et de verser 5 cents dans une jarre à jurons principalement remplie par Murrough.

Caractéristiques superflues

BRUTE ÉPAISSE DE SERVICE

Utilisez les caractéristiques ci-dessous chaque fois que les PJ sont confrontés à une ou plusieurs brutes épaisses telles que les hommes du clan O'Sullivan.

NC 1/2

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +3

INT -1 **PER** +1 **CHA** -1

DEF 11 **PV** 10 **Init** 11

Pistolet (léger) +3 DM 1D8

Bagarre +3 DM 1D4+2

Trait : Bagarreur

Voie du pistolero 1

Voie du corps-à-corps 1

Voie des exploits physiques 1

MATTHEW HOFFMANN, SERGENT CORROMPU DE L'ARMÉE CONFÉDÉRÉE

1,67 m pour 75 kg. Âgé de 32 ans. L'armée confédérée aurait fait du sergent Hoffmann un honnête homme si la corruption n'y était pas si répandue. La faiblesse d'âme de ce garçon de ferme l'a rendu incapable de résister aux lumières de la ville et, plus particulièrement à ses coûteux vices.

NC 0

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2

INT -1 **PER** +1 **CHA** -1

DEF 12 **PV** 10 **Init** 12

Fusil +4 DM 1D10

Trait : Rapide

Voie du pistolero 1

Voie des exploits physiques 1

Voie de la corporation (armée confédérée) 2

MADAME LAFLEUR, MÈRE MAQUERELLE ET WIB

1,52 m pour 84 kg. Âgé de 57 ans. Issue d'une famille bourgeoise de la communauté créole de la Nouvelle-Orléans, Joséphine Lafleur aurait sans doute eu une vie agréable et moralement irréprochable si elle n'avait pas perdu son époux pendant la guerre. Militante dans l'âme, la veuve Lafleur est révoltée par le sort réservé à ceux de sa couleur de peau qui sont réduits en esclavage et celles de son sexe qui sont réduites à la prostitution. C'est au sein d'une association caritative qui vient en aide aux prostituées de la Nouvelle-Orléans que Joséphine fait la connaissance d'une femme en noir appelée Madame Jacobi. Cette dernière initie la future madame Lafleur à l'occultisme et au proxénétisme. Si le salut de ces femmes, pour la plupart veuves de guerre, doit passer par leur sexe, alors autant qu'elles en contrôlent le commerce.

NC 2

FOR 0 **DEX** +1 **CON** 0

INT +2 **PER** +3 **CHA** +3

DEF 11 **PV** 18 **Init** 13

Pistolet (Derringer) +4 DM 1D8+2

Dague +3 DM 1D6+2

Trait : Ésotériste

Folie : (Empire de la passion – justice) 2

Voie des enchantements 2

Voie de la psychologie 2

Voie de la corporation (WIB) 2

ANNA-MAY, PROSTITUÉE AU SERVICE DE MADAME LAFLEUR

1,57 m pour 49 kg. Âgé de 21 ans. Anna-May est une de ces nombreuses jeunes filles de modeste extraction mais de bonne famille que la misère a mise sur le trottoir après qu'elle ait perdu son emploi de maquilleuse dans un théâtre de la Nouvelle-Orléans. Recueillie en piteux état par Madame Lafleur alors qu'elle vivait un calvaire au bordel des O'Sullivan, Anna-May est responsable de la rivalité qui perdure depuis entre les irlandais et la mère maquerelle. D'ordinaire, les O'Sullivan ne permettraient pas qu'on « vole » une de leurs filles. Mais Madame Lafleur n'est pas une femme ordinaire...

NC 0

FOR 0 DEX +1 CON 0
INT +1 PER +2 CHA +2
DEF 11 PV 8 Init 11

Pistolet (Derringer) +2 DM 1D8

Trait : Futée

Voie du discours 1

Voie de la psychologie 1

Voie des arts (maquillage) 2

PROFESSEUR JOHN HAMMOND

1,74 m pour 78 kg. Âgé de 34 ans. Le diplôme de médecine brillamment obtenu du professeur Hammond l'a mené tout droit au front dès le début de la guerre civile. La scie à la main, le professeur a alors tranché, amputé, découpé... mais c'était moins les souffrances de la chair que celles de l'esprit qui le fascinaient. Dès 1863, il expérimentait sur les soldats traumatisés par la violence des combats dans un grand hôpital de campagne situé près de Fayetteville en Arkansas. À force de drogues et outils d'hypnose, Hammond décide que le meilleur moyen de soigner la folie est de reprogrammer entièrement l'esprit de ses patients. Ses recherches ont fait des pas de géants et il est maintenant capable d'altérer la personnalité d'une personne ou de lui injecter une nouvelle personnalité. Certes,

son invention, encore instable, achève de plonger ses patients dans la démence, mais le professeur ne désespère pas d'en rendre les effets durables.

NC 2

FOR -1 DEX +2 CON 0
INT +4 PER +2 CHA +2
DEF 12 PV 12 Init 12

Trait : Nerd

Voie de la machine 3

Voie de la médecine 2

Voie de la psychologie 2

OLGA SCHMIDT, INFIRMIÈRE EN CHEF

1,78 m pour 88 kg. Âgée de 34 ans. Son corps dissimule sous ses vêtements d'innombrables et effrayantes scarifications. Olga n'a jamais été aimée et cela n'a pas aidé à la rendre aimable. Ses désillusions personnelles et une carrière ingrate d'infirmière exposée à la misère du monde ont achevé de durcir son cœur. Ce n'est que lorsqu'elle s'inflige de la souffrance en se scarifiant ou qu'elle en inflige à autrui qu'elle semble parvenir à éprouver quelque chose. Ce penchant sociopathe et sa capacité à exécuter n'importe quel ordre sans en discuter le bien-fondé ne sont pas passés inaperçus auprès du professeur Hammond. Cela lui vaut d'être son infirmière depuis bientôt 5 ans.

NC 1

FOR +3 DEX -1 CON +3
INT -1 PER +1 CHA -1
DEF 9 PV 13 Init 9

Bagarre +6 DM 1D4+3

Trait : Énorme

Voie du corps-à-corps 3

Voie des exploits physique 2

Voie de la médecine 1

ABBOT JAMESON, FAUX ESPION UNIONISTE

1,68 m pour 54 kg. Âgé de 21 ans. À son retour du front, le soldat Jameson n'était plus que l'ombre du garçon de ferme jovial des plaines du Tennessee qui avait menti sur son âge pour s'engager. →

Une ombre que l'opium puis les indicibles expériences du professeur Hammond ont définitivement effacé pour le plonger dans une folie sans retour.

NC 0

FOR +2 DEX +1 CON +2

INT +0 PER 0 CHA +1

DEF 11 PV 15 Init 11



Olga Schmidt,
infirmière psychopathe

Revolver (léger) +2 DM 1D8

Trait : Résistant

Voie des armes à feu 1

Voie des exploits physiques 1

Voie de la corporation (Armée confédérée) 1

JEREMIAH FRANKLIN, JOURNALISTE AU VALIANT SOUTH

1,64 m pour 77 kg. Âgé de 47 ans. Jeremiah est un de ces journalistes sans envergure qui attend depuis trop longtemps que sa carrière débouche enfin. Petit à petit, la rancœur a pris le dessus au point que Jeremiah est désormais prêt à tout pour se faire une place au soleil. Tricher, mentir, manipuler, faire souffrir son prochain, tout plutôt que de continuer à vivre dans un appartement exigu des quelques dollars que lui rapportent ses articles insipides. Franklin veut son heure de gloire, et peu importe si elle n'est pas méritée.

NC 0

FOR 0 DEX 0 CON +2

INT 0 PER +1 CHA +1

DEF 11 PV 8 Init 11

Revolver (léger) +2 DM 1D8

Trait : Baratin

Voie du discours 1

Voie des voyages 1

Voie des armes à feu 1

JEAN-BAPTISTE ROCHER, GÉRANT DU TI BON COU

1,58 m pour 65 kg. Âgé de 32 ans. Dans son quartier, Jean-Baptiste est connu pour sa joie de vivre et ses rhums arrangés. Son modeste établissement est fréquenté par une faune diverse et variée socialement comme ethniquement. Certes, des rumeurs rapportent que des espions unionistes s'y réunissent régulièrement, mais Jean-Baptiste les qualifie de fantaisistes. Ce qui l'est moins, en revanche, est sa pratique du vaudou. Lorsqu'il ne tient pas son bar, Jean-Baptiste officie secrètement en tant que prêtre mambo au sein de

sa communauté. Depuis une récente cérémonie, un mauvais esprit incite Jean-Baptiste à emprunter une voie plus sombre du vaudou en échange de pouvoirs extraordinaires. Qui sait combien de temps l'âme du prêtre résistera à la corruption ?

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT +1 PER +2 CHA +3

DEF 11 PV 13 Init 12

Revolver +3 DM 1D8

Trait : Volonté de fer

Folie : (Soif de connaissance - vaudou) 2

Voie du discours 2

Voie de la poupée 2

Voie arts (rhum) 1

MADAME LEONG, GÉRANTE DU WHITE TIGER (TRIADÉS)

1,57 m pour 46 kg. Âgé de 51 ans. Madame Leong a tout de l'épouse chinoise discrète et dévouée au bien être de son mari. Pourtant, rien ne saurait être moins vrai. Chargée par Xi Feng Li, le chef des triades de Californie, de développer les activités des triades en Louisiane, Madame Leong dirige son organisation d'une main de fer. Elle résume sa méthode en une phrase : protéger le serpent jusqu'à ce qu'il devienne dragon. Autrement dit, développer ses activités et ses connections dans la plus grande discrétion jusqu'à être assez forte pour remporter les inévitables confrontations à venir avec la concurrence locale. En cas d'échec, madame Leong est consciente du sort réservé au reste de sa nombreuse famille, restée en Californie sous la garde « *bienveillante* » de son mentor.

NC 2

FOR 0 DEX +2 CON 0

INT +3 PER +2 CHA +3

DEF 14 PV 18 Init 14

Sabre de Kung Fu +6 DM 1D6+2

Trait : Fine psychologue

Voie de la corporation (triades) 3

Voie du Corps-à-corps 2

Voie de la Psychologie 2

FRANCIS SUTTON, CAPITAINE DE LA ROYAL NAVY ET ARISTOCRATE INSUPPORTABLE

1,75 m pour 72 kg. Âgé de 30 ans. Hautain, odieux, suffisant, condescendant, ce « *public school boy* » incarne à merveille tous les travers de l'aristocratie britannique. Cette langue de serpent enrobée dans un accent de la haute société anglaise sait faire sentir à tout un chacun sa conscience aiguë d'appartenir à l'élite de l'empire britannique. Ceux qui le détestent, une rencontre suffit pour en être, ne sont que des jaloux et des gueux.

NC 1

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +1 PER 0 CHA +1

DEF 12 PV 12 Init 13

Revolver (léger) +2 DM 1D8+1

Épée d'officier de la Royal Navy +3

DM 1D8+2

Trait : Marin

Voie des armes à feu 2

Voie des exploits physiques 1

Voie de la corporation (Royal Navy) 2

ZACHARIAH MILLER

1,74 m pour 75 kg. Âgé de 24 ans. Orphelin de mère alors qu'il était encore un enfant, cela fait quelques années que ce fils de bonne famille cherche un moyen d'attirer l'attention d'un père aussi sévère qu'indifférent. Si une scolarité irréprochable et un comportement exemplaire pendant la guerre n'y font rien, peut-être que provoquer et humilier celui qui se comporte plus en père avec ses soldats qu'avec son propre fils y changera quelque chose. Zachariah est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 1

FOR 0 DEX +2 CON +0

INT +1 PER +1 CHA +3

DEF 12 PV 15 Init 12



Pistolet (léger) +2 DM 1D8

Trait : Caméléon

Voie des arts (dramaturgie) 1

Voie du discours 2

Voie des armes à feu 2

FINTAN DESMOND, MEILLEUR AMI DE ZACHARIAH MILLER

1,69 m pour 72 kg. Âgé de 23 ans. Fils cadet d'une famille d'aristocrates locaux, ce jeune homme sportif est aussi remarquable par son physique avantageux que par son manque de personnalité et de discernement. Au moins, sa fidélité aveugle à son ami d'enfance Zachariah lui a permis de trouver sa vocation : acteur de théâtre. Fintan est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +3

INT -2 PER +1 CHA +2

DEF 11 PV 10 Init 12

Pistolet (léger) +3 DM 1D8

Trait : Belle gueule

Voie des armes à feu 2

Voie des arts (dramaturgie) 1

Voie des exploits physiques 2

MAX VAN DEN BERG, PROFESSEUR D'ART DRAMATIQUE ET ARTIFICIER OPIOMANE

1,66 m pour 71 kg. Âgé de 38 ans. Depuis qu'il est revenu de la guerre traumatisé et opiomane, Max n'est plus que l'ombre de lui-même. Une force irrésistible le pousse à un comportement suicidaire. Max est plus amplement décrit dans le paragraphe « *Zaza met le feu* » du scénario.

NC 1/2

FOR +1 DEX +0 CON +1

INT -1 PER +0 CHA +1

DEF 11 PV 10 Init 12

Trait : Expert (explosifs)

Voie des armes à feu 1

Voie des arts (dramaturgie) 3

Voie de la psychologie 2

MAURICE CÉLESTIN, ACCESSOIRISTE DE THÉÂTRE ET ANCIEN ACROBATE

1,76 m pour 67 kg. Âgé de 44 ans. Maurice est devenu accessoiriste de théâtre après qu'une chute ait mis fin à sa carrière d'acrobate dans une troupe itinérante. Depuis lors, il vit et travaille au théâtre d'Orléans. La fermeture imminente du théâtre l'a amené à rejoindre le trio que formaient déjà Zaza, Fintan et Max, dans l'espoir que leur projet lui permette d'éviter la rue. Lorsqu'il a pris conscience des intentions égoïstes de Zaza, il était trop tard. Maurice vit dans la peur panique de voir les autorités remonter jusqu'à lui.

NC 1/2

FOR +2 DEX +1 CON +3

INT -1 PER +1 CHA -1

DEF 11 PV 8 Init 12

Trait : Acrobate

Voie des arts (accessoires) 2

Voie des exploits physiques 3

Voie des voyages 1

LUCIEN COTONNIER, CHEF DU BON MANGÉ (ET CHEF DU RÉSEAU LAFAYETTE)

1,68 m pour 76 kg. Âgé de 43 ans. Lucien a deux passions. La cuisine et la culture créole. Sa première passion s'épanouit entre les murs de son restaurant prisé des classes moyennes et supérieures de la ville et lui valent d'être un membre respecté de sa communauté. Sa seconde passion est en revanche menacée, depuis l'avènement de la guerre civile, par les migrants anglo-européens et les britanniques. C'est cette menace pour sa culture et les siens qui a amené Lucien à prendre la tête du réseau Lafayette afin de défendre le catholicisme et le latinisme face à l'invasion de l'anglo-saxonisme et du puritanisme américano-britannique. S'il n'obtient pas satisfaction auprès de ces derniers, il est prêt à aller jusqu'à proposer une alliance à des représentants de l'Empire mexicain de Maximilien de Habsbourg.

NC 0

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT +1 PER +2 CHA +3

DEF 11 PV 8 Init 11

Revolver +2 DM 1D8

Trait : Observateur

Voie du discours 2

Voie de psychologie 1

Voie des arts (cuisine) 3

LA NOUVELLE-ORLÉANS, LA

LA NOUVELLE-ORLÉANS HISTORIQUE

La Nouvelle-Orléans de la fin de la période Antebellum est le troisième plus grand port des États-Unis et la seule ville du Sud à compter plus de 100 000 habitants. Elle dispose également du plus grand marché aux esclaves du pays. Ce commerce, qui génère un chiffre d'affaires se comptant en milliards de dollars, fait du *Paris du Sud* la ville la plus riche du pays.

Beaucoup d'anglo-américains migrent en Louisiane dans les décennies qui suivent sa cession par la France. Beaucoup, comme les allemands et les irlandais, viennent en quête de travail manuel, notamment au vaste port de la Nouvelle-Orléans. Il en résulte notamment une augmentation des restrictions à l'affranchissement des esclaves.

Pour autant, les francophones blancs demeurent une communauté vibrante et la langue française y est enseignée dans les quatre paroisses qui composent la ville. À la veille de la guerre civile, plus de 13 000 gens de couleur libres vivent à la Nouvelle-Orléans. La population créole, principalement métisse, exerce surtout des métiers d'artisanat et est généralement éduquée. Son mode de vie est bouleversé par la survenance de la guerre qui voit s'accroître la prépondérance de la culture anglo-saxonne à ses dépens.

LA NOUVELLE-ORLÉANS UCHRONIQUE

Dès 1863, l'intervention militaire de l'Empire Britannique amène la Royal Navy à baser sa flotte et ses quartiers généraux à la Nouvelle-Orléans. C'est depuis cette base qu'est lancée la campagne destinée à reprendre à l'Union →



La très austère et influente
Meredith Coleman



les ports et les forts qui longent le Mississippi. Tour à tour, à mesure que la marine britannique remonte le fleuve, Vicksburg, Memphis et, finalement, Fort Donelson sont repris aux Yankees. Le succès de ces opérations sauve les confédérés d'une défaite certaine face à l'Union mais les condamne simultanément à une cohabitation qui ressemble de plus en plus à une tutelle envahissante.

Ainsi, un demi-siècle après la guerre de 1812 qui avait vu les britanniques tenter de capturer la Nouvelle-Orléans afin de couper les échanges de biens entre les États-Unis et l'Empire Napoléonien, les matelots de la Royal Navy déambulent en sauveurs de la Confédération dans les rues de la Cité du Croissant. Face aux troubles publics fréquents, notamment dus aux beuveries des marins en permission, l'Amiral George B. Watson impose la loi martiale et, avec elle, un train de mesures dont l'austérité et le caractère humiliant lui valent bientôt une triste réputation. Afin de limiter les tensions, la juridiction de la police militaire de la Royal Navy est confinée à ses concitoyens tandis que l'armée confédérée assume les fonctions de police administrative et judiciaire.

Entre autres règles, l'amiral décrète que toute femme abordant un marin britannique ou vue en sa compagnie sera considérée, donc traitée, telle une prostituée. Les établissements qui servent des boissons alcoolisées sont, quant à eux, contraints de refuser l'accès aux marins britanniques dès 21H sous peine de fermeture administrative. Enfin, les jeux d'argent sont punis d'une peine pouvant aller jusqu'à cinq ans de prison. Seule la consommation d'opium échappe à la vigilance prohibitionniste de l'amiral. Ces mesures se traduisent par un manque à gagner frustrant pour les commerçants de

la Nouvelle-Orléans. En revanche, les tripots et fumeries d'opium clandestins fleurissent afin de suppléer à la demande.

Enfin, par sentiment anti-français, l'Amiral Watson contraint la ville à abolir l'enseignement du français et à imposer celui de l'anglais dans les écoles. Pour la population créole, c'est le début d'un processus d'os-tracisation qui voit leur qualité de vie et leur sécurité se dégrader.

En dépit de l'instauration de la loi martiale, la Nouvelle-Orléans a conservé son maire, John T. Monroe. Il faut dire que ce dernier est intouchable depuis qu'il s'est illustré face aux troupes de l'Union pendant la guerre civile. Hélas, les pouvoirs de ce dernier ont été largement confisqués par l'amirauté britannique et un budget réduit à peu de chagrin par la crise économique. Pour autant, le maire ne désespère pas de rendre sa superbe à sa ville, quitte à intriguer avec certains membres de l'aristocratie locale pour en reprendre le contrôle.

LA NOUVELLE-ORLÉANS CONFIDENTIELLE

LE WHITE TIGER

Cette honorable blanchisserie dissimule une fumerie d'opium et sert de quartier général à la triade qui s'est récemment installé à la Nouvelle-Orléans. Tandis qu'au rez-de-chaussée, la consommation d'opium est couverte par l'odeur des détergents de la blanchisserie, l'étage est réservé aux membres de la communauté chinoise sous la « *bienveillance* » supervision de Madame Leong. On y joue au ma-jong et on y boit de l'alcool en discutant affaires jusque très tard dans la nuit. Des prostituées chinoises y sont désormais présentes mais la discrétion est de mise. Pas question de se mettre le

clan O'Sullivan à dos en marchant sur leurs plates-bandes tant que la triade n'est pas assez forte pour lui tenir tête. Le réseau de trappes permettant d'accéder en toute discrétion à la fumerie d'opium est décrit dans l'encadré « *Chasseurs de dragon* » du scénario.

LE WORKHOUSE - L'ASILE D'ALIÉNÉS DU TROISIÈME DISTRICT

L'histoire du Workhouse et le terrible secret du docteur Hammond sont détaillés dans la section « *Les secrets du Workhouse* » du scénario. Le sinistre établissement est dirigé par le duo que composent le Dr Hammond et sa complice, l'infirmière en chef Olga Schmidt. Cette dernière dirige d'une main de fer un trio d'assistants dont les aptitudes se résument à leurs muscles et leur obéissance aveugle. En plus de conditions d'internement scandaleuses, les patients font l'objet de mauvais traitements quotidiens. Aux yeux d'Olga, la folie est une faiblesse d'âme qu'il convient de châtier avec le plus grand zèle.

LE BAYOU BARN

Le tripot clandestin tenu par les cousins O'Sullivan est évoqué dans la section « *La piste irlandaise* » du scénario. Tord-boyaux maison, paris clandestins sur des matchs de boxe et combats de chiens illégaux, horde de prostituées misérables porteuses de maladies vénériennes, tous les vices sont permis et, surtout, sont bon marché. Le repère

des O'Sullivan, situé au bout d'une longue (et unique) allée placée sous bonne garde, est le seul lieu de la région qui soit encore plus vicié que les eaux du marécage qui l'entoure.

LE TI BON COU

Situé à l'angle de Chartres et Toulouse St, le Ti Bon Cou est le genre d'établissement de quartier qu'affectionne le voisinage. Les rhums arrangés faits maison de son propriétaire et gérant Jean-Baptiste Rocher commencent même à lui valoir une réputation au-delà du carré français. Un visiteur particulièrement observateur pourrait toutefois remarquer d'étranges symboles tracés à la craie et mal effacés sur les murs du bar ainsi que de petites taches de sang (de poulet) sur le sol. Et puis il y a ces vierges noires et ces petites poupées disposées çà et là sur les étagères saturées de bouteilles de rhum. Le fait est que, dans le plus grand secret, le bar accueille régulièrement des cérémonies vaudou pendant lesquelles Jean-Baptiste officie en tant que prêtre.

LE BON MANGÉ

Le restaurant de Lucien Cottonnier, situé sur Bourbon Street et St Louis, est réputé pour ses plats épicés. Sa réinterprétation créole de la blanquette de veau en a fait le lieu de rendez-vous favori des agents du réseau Lafayette. Ce dernier, dirigé par Lucien, est destinée à contrer la menace existentielle que les anglo-saxons confédérés et les britanniques font peser sur la culture française et créole dans la région.

LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Retrouvez sur les pages suivantes deux nouveaux personnages pré-tirés pour vos parties de COW.

BÉATRICE SAINT-PREUX, AGENT DU RÉSEAU LAFAYETTE MÉTISSE CRÉOLE

Officiellement, vous êtes une écrivaine et une spécialiste de la culture créole. En réalité, vous êtes au service de la France. Les instructions données par l'Empereur Napoléon III aux agents du réseau Lafayette sont on ne peut plus claires : Assurer l'Union de votre amitié sincère et garantir à la Confédération que vous ne les laisserez jamais tomber. Entre deux promesses contradictoires, il s'agit de privilégier l'intérêt supérieur de la Nation et de garder un œil sur ces maudits prussiens et ces fourbes d'anglais. Bref, débrouillez-vous pour tirer votre épingle du jeu, quitte à mentir comme vous respirez.

Sexe	Féminin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	23 ans	FOR	10 +0	Contact	+0
Taille	1,65 m	DEX	14 +2	Distance	+2
Poids	61 kg	CON	10 +0	Magique	+2
Langues	Français, Anglais, Créole	INT	12 +1	Défense	12
		PER	12 +1	PV	8
Trait	Observatrice	CHA	14 +2	PC	6

CAPACITÉS D'AGENT DU RÉSEAU LAFAYETTE

Voie de l'espionnage

Connaissance des services de renseignement :

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

Voie de l'investigation

Esprit d'analyse : +1 par rang aux tests de recherche d'indices

Voie du discours

Beau parleur : +1 / rang aux tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir

Provocation : Test Opp de CHA contre INT. La cible s'énerve ou attaque à -5

ÉQUIPEMENT

Pistolet lourd

Carnet de note crypté

Vêtements élégants mais sobres

Argent : \$ 30



ALBERT KENSINGTON, AGENT DU ROYAL INTELLIGENCE SERVICE

Les Services Secrets de sa Majesté sont un club de gentlemen ouvert seulement à ceux qui, comme vous, descendent d'une prestigieuse lignée. Que serait-il advenu de vous si votre père n'avait pas usé de son influence pour vous y faire admettre ? L'enchaînement d'alcool, de filles de joie et de pugilats jusqu'à ce duel matinal qui aurait pu très mal se finir. Cette affectation en Amérique vous sans doute a sauvé de la disgrâce voire de la mort. Vous voici désormais chargé de renseigner la couronne sur les affaires de l'Union comme de l'allié confédéré. Sans l'aide de l'Empire britannique, ces ingrats de sudistes auraient perdu leur guerre. Reste à savoir si, entre leur bourbon, leurs femmes et votre désir de tirer profit de votre couverture d'importateur de thé pour vous enrichir, il vous restera assez de temps pour remplir votre « noble » mission.

Sexe	Masculin	Niveau	1	Dé de vie	D8
Age	26 ans	FOR	14 +2	Contact	+4
Taille	1,72 m	DEX	12 +1	Distance	+1
Poids	70 kg	CON	12 +1	Magique	+1
Langues	Anglais, Français, Gaélique	INT	10 +0	Défense	11
Trait	Noble	PER	12 +1	PV	9
		CHA	12 +1	PC	5

CAPACITÉS D'AGENT DU RIS

Voie de l'espionnage

Connaissance des services de renseignement :

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

Lutteur émérite : +2 ATC

Coup assommant pendant 1D6 minutes avec jet d'ATC -2

Voie des Voyages

Débrouillardise : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue
+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

Voie des exploits physiques

Sportif accompli : +1 activités sportives (natation, course, lancer, saut...)

ÉQUIPEMENT

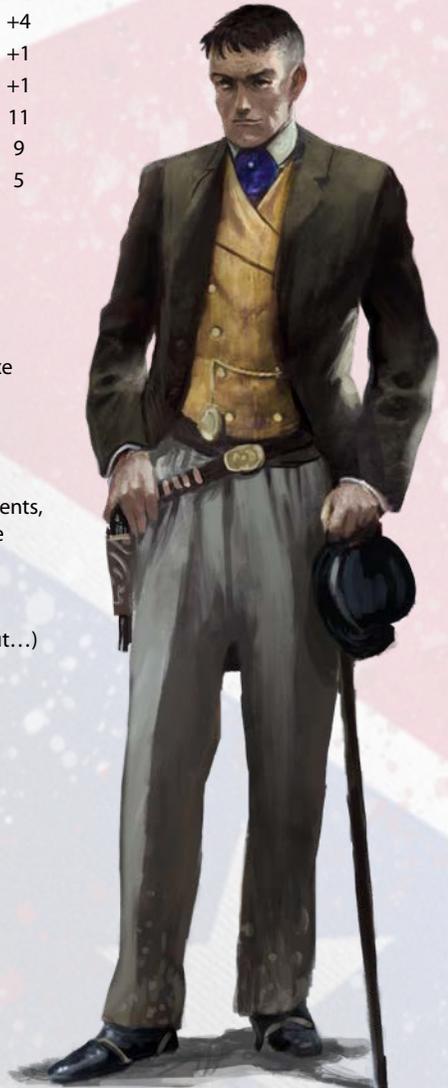
Épée

Pistolet léger

Montre à gousset

Costume élégant et chapeau melon

Argent : \$ 60





CHRONIQUES OUBLIÉES WEST