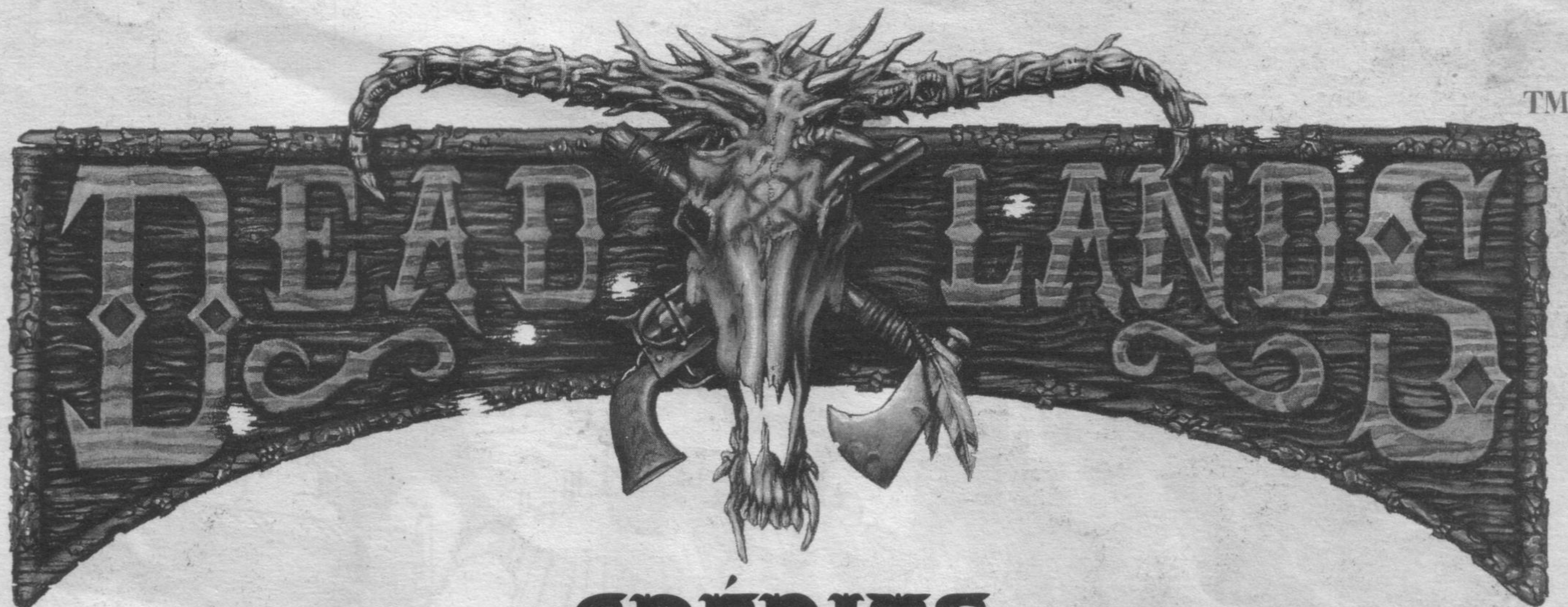




TM

CRÉDITS

ILLUSTRATIONS DE L'ÉCRAN

Brom

Alan Clark

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Paul Daly

Loston Wallace

LOGO DEADLANDS

Ron Spencer

TRADUCTION

Éric Holveck

Stéphane Marsan

Fabrice Colin

CRÉATION GRAPHIQUE VERSION FRANÇAISE

Cyrille Daujean

SCÉNARII

L'ENVOYÉE DU MALIN : Hal Mangold

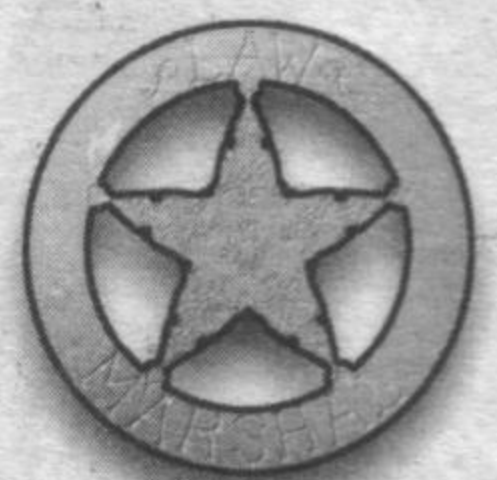
LES CAVALIERS FANTOMES : Angel Leigh McCoy

PLANS

Jeff Lahren



LE MARSHAL FAIT SA LOI



Pinnacle Entertainment Group, Inc.

P.O. Box 10908

Blacksburg, VA 24062-0908

MULTISIM

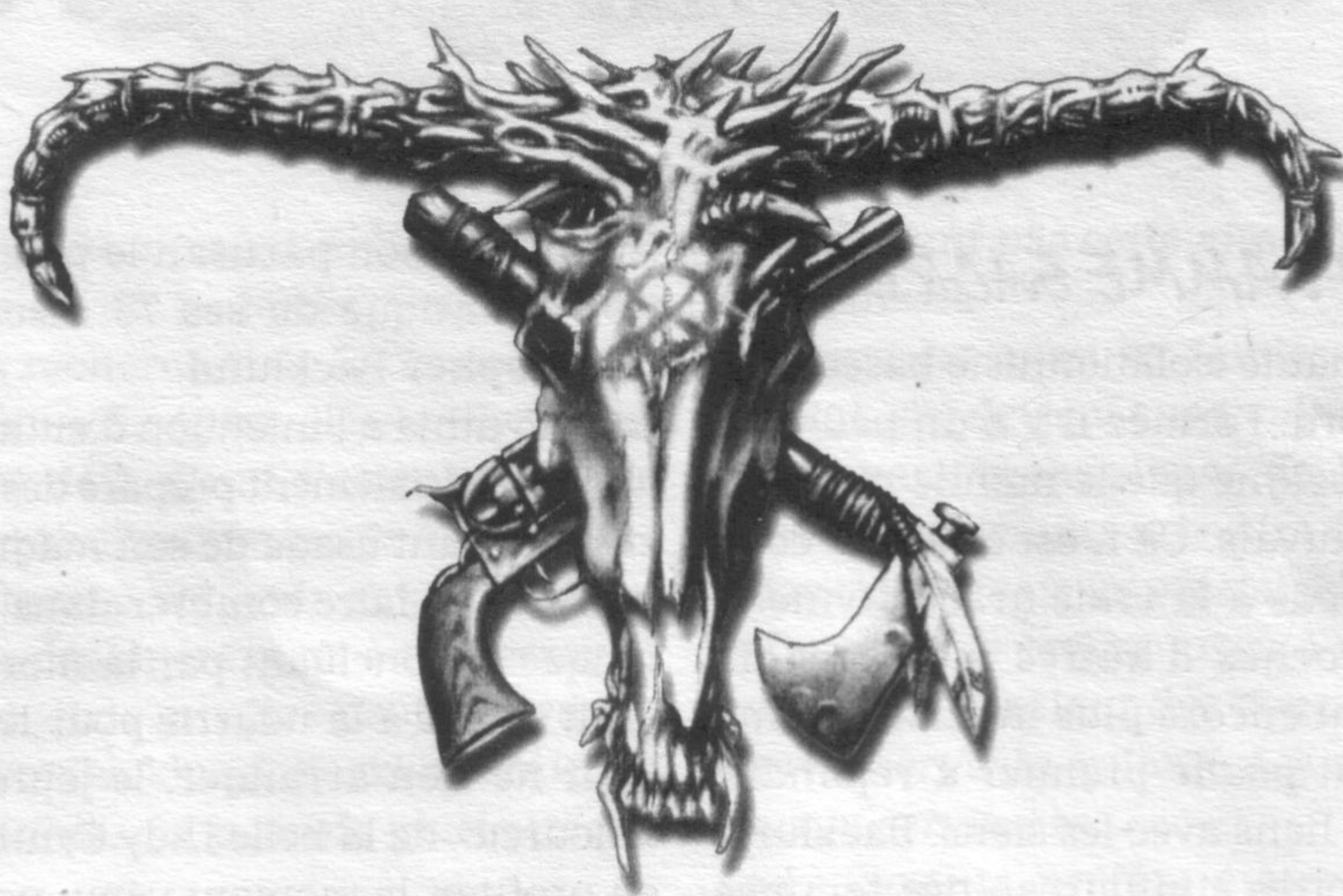
13 Passage du Clos Bruneau

75005 PARIS



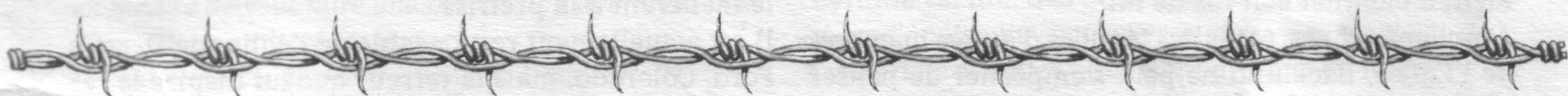
Deadlands est une marque commerciale de Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1996





SCENARIO

L'ENVOYÉE DU MALIN



Re-salut, les gars ! Lorsque le Seigneur ouvre les portes de son royaume aux pauvres âmes que nous sommes, certains estiment ne pas avoir fait sur terre le temps qui leur était dû. Quand il tombe sur une nana du genre de Cynthia Carstairs, n'importe quel type normalement constitué comprend que c'est son boulot de la renvoyer six pieds sous terre, là d'où elle vient. Ce coup-ci, c'est votre tour.

C'est ce qu'on appelle un Noël réussi, pas vrai ?

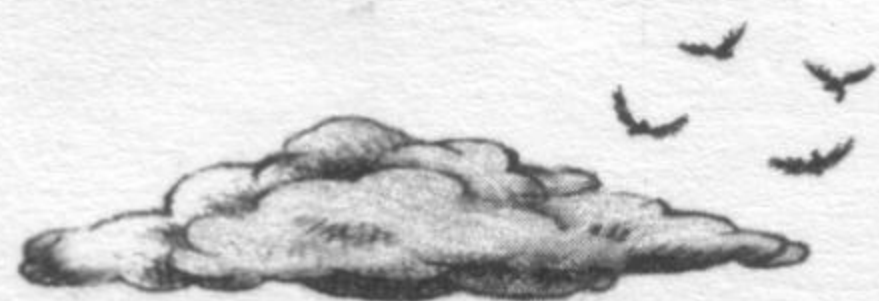
INTRODUCTION

Irving Backlund est un homme fortuné. En tant que propriétaire de Backlund Mining, Inc., une affaire basée à Denver, Backlund a plus d'argent que la plupart des hommes ne peuvent en rêver. Mais cela ne lui a été d'aucun réconfort lorsqu'un accident de diligence lui a enlevé Anna, son épouse bien-aimée. La seule personne plus touchée encore que lui par le brusque décès d'Anna fut son fils Christopher, âgé de 22 ans.

Christopher adorait sa mère, et sa mort brisa quelque chose en lui. Profondément touché, il quitta son travail, qui consistait à s'occuper de l'une des mines de son père, et disparut. Même avec les ressources dont il disposait, Irving mit plusieurs mois à retrouver la trace de son fils. Finalement, il apprit que ce dernier avait rejoint les rangs d'une communauté religieuse, l'Eglise de la Flamme Sacrée.

Trop joyeux d'apprendre que Christopher était sain et sauf, Irving envoya une première lettre, puis une autre, et une autre encore, sans obtenir de réponse. La quatrième lettre fut la bonne. Sur un ton des plus abrupts, Christopher lui expliqua qu'il comprenait maintenant que la mort de sa mère était une punition pour les péchés de son père. Christopher voulait maintenant rompre tout contact avec lui. L'Eglise de la Flamme Sacrée lui avait montré la voie, et il ne laisserait pas laisser cette chance de salut.

Backlund était bouleversé ; la douleur avait fait perdre la tête à son fils. Désespéré, il enquêta sur l'Eglise. Et ce qu'il découvrit lui glaça le sang.



L'EGLISE DE LA FLAMME SACREE

L'Eglise est une communauté isolationniste basée près de la ville de Derry's Ford. Formée il y a un peu plus de trois ans, l'Eglise enseigne que le monde matériel est intrinsèquement mauvais. Ce n'est qu'en se coupant de lui que l'on accède à la vraie grâce divine. Lorsqu'il parla aux proches d'autres membres de l'Eglise, Backlund devint encore plus inquiet. Il semblait que son fils n'était pas le premier à rejoindre l'Eglise et à couper tous liens avec les siens. Backlund entendit plusieurs histoires similaires : des femmes quittant leur époux, des pères abandonnant leur famille, des fils et des filles reniant leurs parents.

Dès lors, tout semble tourner autour du chef de la communauté, Lady Cynthia Carstairs. C'est une femme belle et charismatique au passé mystérieux, dont l'emprise sur ses disciples est presque surnaturelle. Backlund est persuadé que son fils est tombé sous le charme de cette femme, et qu'elle essaie délibérément d'éloigner son fils de lui.

Ayant entendu les récits des familles d'autres membres de l'Eglise, Backlund ne peut s'empêcher de penser qu'une force maléfique est à l'œuvre. Il ne parvient pas à mettre le doigt dessus, mais il préfère se damner plutôt que d'y abandonner son fils. Il espère bien l'arracher aux griffes de l'Eglise, par la persuasion ou, s'il le faut, par la force.

LE MAL DISSIMULE

Backlund est un homme perspicace, et ses instincts ne l'ont pas trompé. Cynthia Carstairs est bien plus qu'une spirite charismatique. Son véritable nom s'est perdu dans les brumes du passé. Elle est née au temps de la Grèce Antique et s'est nourrie depuis de l'âme des mortels qui l'entouraient.

L'Eglise de la Flamme Sacrée est principalement un outil pour rassembler des âmes. Lady Cynthia a lié ces pauvres gens à elle grâce à un mélange de magie et d'astuce. Elle se sert de ceux qui sont prisonniers des affres du désespoir, offrant l'espoir à ceux qui n'en ont plus. Lorsque leurs cœurs et les esprits sont à elles, elle les réduit à néant.

Pendant le Grand Renouveau de 1820, elle fonda un culte similaire et mena tous ses disciples à la mort. A présent, 50 ans plus tard, elle est revenue pour réitérer ses exploits passés. Elle est aidée en cela par Edgar

DuChamp, son partisan le plus fidèle, et par la dévotion fanatique de ses 75 disciples, parmi lesquels Christopher Backlund.

Lady Cynthia a l'intention d'emmener ses disciples dans un lieu spécialement préparé des Rocheuses du Colorado et, en faisant usage de son magnétisme et de la sorcellerie, de les faire sombrer dans un état de frénésie extatique se concluant par la mort. Ce festin d'âmes devrait suffire à la nourrir pour les années à venir.

Pour ne rien arranger, le jeune Backlund est tombé amoureux de la belle Lady Cynthia, et elle compte bien en profiter, le moment venu, pour savourer sa terreur et absorber son âme.

LE PRETRE QUI EN SAVAIT TROP

Le seul étranger à connaître le secret de l'Eglise est le Révérend Bernard Owlsley. Dans les années 20, il fut témoin du sort réservé aux anciens disciples de Lady Cynthia. Ces événements le rendirent presque fou et le menèrent à la prêtrise.

Il est actuellement responsable de l'église de Derry's Ford, Colorado, mais la terreur que lui inspire le retour de Lady Cynthia l'a livré au démon de la boisson. Sa présence même suffit à réduire à l'impuissance le seul homme susceptible de prévenir les disciples de la jeune femme du mal qui les menace.

Heureusement pour Owlsley, Lady Cynthia ne lui prête aucune attention. Ses pouvoirs divinatoires l'ont avertie qu'une petite menace pesait sur elle en ville, mais elle n'a pas fait le rapprochement avec le prêtre alcoolique.

LA CEREMONIE

Les plans de Lady Cynthia ne devraient pas tarder à porter leurs fruits. Elle a l'intention d'emmener ses fidèles en «pèlerinage» vers l'endroit de ses atrocités passées, prétextant que les membres de l'Eglise ont besoin d'une période de jeûne dans les montagnes enneigées pour éviter le jugement de Dieu. Une fois arrivée à l'endroit voulu, Lady Cynthia peut se nourrir des morts de ses fidèles et prolonger son existence pervertie - jusqu'à ce que quelqu'un y mette un terme.

ET NOS HEROS, LA-DEDANS ?

Irving Backlund possède une influence et des contacts conséquents à Denver, aussi bien dans le milieu des



affaires qu'au sein du gouvernement. Si le gang a déjà eu affaire aux détectives de la Pinkerton dans un contexte favorable, les recherches de Backlund pourraient bien le mener à eux. En outre, si les actions passées de nos héros ont déjà attiré l'attention de la presse - même de torchons comme le Tombstone Epitaph - Irving Backlund peut avoir entendu parler d'eux. C'est un homme désespéré, prêt à tout essayer. Une relation avec l'industrie minière peut également servir de connexion avec Backlund. Backlund Mining est une énorme compagnie, qui possède plusieurs petites filiales.

Quelle que soit l'option retenue, le gang reçoit un mot d'Irving Backlund.

Chers Messieurs,

J'ai entendu parler de vos exploits passés et je pense que vous pouvez m'être de quelque secours. Si vous pouviez passer à mes bureaux à 4 heures cet après-midi, je pense être en mesure de vous faire une proposition dont nous pourrions retirer un bénéfice mutuel.

Je vous remercie de prêter attention à cette affaire.

Sincèrement,

Irving Backlund
Pres./PDG Backlund
Mining Inc.

LES ACTEURS PRINCIPAUX

Plusieurs personnes jouent un rôle important dans la toile que Cynthia Carstairs a tissée pour capturer sa proie.

LADY CYNTHIA CARSTAIRS

La femme qui se fait appeler Cynthia Carstairs est née avant le Christ. Elle a conclu avec le Diable un pacte de vie éternelle qui n'est pas sans désagrément. Sa force vitale est maintenant contenue dans sa flamme de vie, un feu qui, tant qu'il brûle, lui assure l'invulnérabilité. Malheureusement, le feu s'affaiblit tandis que passe le temps. Pour prolonger son existence, Carstairs doit consumer les vies des autres dans un bûcher créé par sa flamme de vie tous les 50 ans environ. Si elle

n'y parvient pas cette année avant Noël, elle mourra de vieillesse.

Sa force est aussi sa faiblesse. Si sa flamme de vie s'éteint, elle devient aussi vulnérable que n'importe qui. Les capacités magiques de Lady Cynthia sont impressionnantes. Ses pouvoirs de divination lui donnent un certain (mais imprécis) aperçu du futur. Elle peut influencer sur le temps jusqu'à un certain degré, invoquant et contrôlant des tempêtes. Ses sortilèges peuvent asservir la volonté des autres, faisant d'eux ses loyaux serviteurs.

Lady Cynthia préfère éviter le combat si possible. Toutefois, sa longue exposition à la force vitale des êtres qu'elle côtoie l'a considérablement fortifiée, et on ne vit pas plusieurs millénaires sans acquérir quelques notions de combat au corps à corps.

Psychologiquement, Cynthia a laissé derrière elle l'essentiel de son humanité. Elle a tellement tué, et depuis si longtemps, qu'elle ne considère même plus les gens comme humains.

Cynthia est une très belle femme. Elle a le teint foncé, avec d'épais cheveux noirs et des yeux bruns et profonds. Elle semble vaguement grecque ou italienne, et est apparemment âgée d'une trentaine d'années. Sa voix douce et musicale est très agréable à entendre, et elle parle un anglais parfait. Elle s'habille simplement mais avec élégance avec des robes blanches, grises ou noires. Seule concession à cette rigueur : un pendentif figurant le symbole de l'Eglise de la Flamme Sacrée.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2d6 ; A 2dl0 ; R 2dl0 ; F 4d6 ; V 2dl2.

Combat : bagarre 2, Combat : couteau 3.

Mental : P 1dl0 ; Co 3dl2 ; Ch 3dl0 ; As 2dl0 ; Am 2dl0.

Scruter 5, Intimider 2, Eloquence 4, Persuasion 4.

Magie : (NdT : voir ; je ne les ai pas tous retrouvés et certains sont douteux) Divination, Appel de la tempête, Rituel de vie, Coup de pouce, Rituel lieur, Ouragan de feu (semblable à L'âme foudroyée), Vol (se déplace avec le vent ; allure 16).

Atout : Dure à cuire (+6 en Souffle).

Équipement : Dague (Grèce antique).

Note : les capacités magiques de Lady Cynthia remontent bien plus loin dans le temps que le système de cartes de Hoyle. Au combat, Lady Cynthia n'a besoin que d'un point de Souffle pour obtenir un succès (dans la limite de trois par action) pour ses sorts. Pour ses sorts majeurs, elle fait le plus souvent appel

à la force vitale d'autres individus.

Capacité spéciale : Lady Cynthia est immunisée aux dégâts physiques (et seules les attaques magiques peuvent lui faire perdre du Souffle) tant que brûle sa flamme de vie.

EDGAR DUCHAMP

Le seul homme qui connaisse toute la vérité sur Lady Cynthia est Edgar DuChamp. Pistolero renommé, il l'a rencontré il y a cinq ans dans l'Est, alors qu'il faisait une démonstration de ses talents de tireurs dans un club du Massachussets.

Carstairs comprit vite qu'un champion de la trempe de DuChamp pourrait lui être utile, et elle fit un marché avec lui. En échange de sa protection, elle lui révélerait le secret de sa longévité. Il se doute bien que la leçon risque d'être douloureuse, mais il est prêt à prendre le risque, espérant en apprendre suffisamment pour obtenir lui-même la vie éternelle.

Edgar DuChamp est un homme trapu, bâti comme une bouche d'incendie et visiblement en pleine forme. Il a fait ses études à Harvard, et se considère au-dessus de la populace de l'Ouest. Sa fierté de pistolero pourrait bien causer sa perte mais jusqu'à présent, nul ne s'est montré capable de réfuter ses vantardises.

DuChamp paraît environ 35 ans, avec des cheveux bruns clairsemés, une fine moustache, un nez crochu et des yeux sombres. Il porte de petites lunettes rondes. Ses vêtements sont simples, costume noir et chemise blanche. Son seul bijou : une broche figurant la flamme de l'Eglise, accrochée à son revers. Hors de l'enceinte de l'Eglise, il porte une paire de pistolet accrochés à un holster bien usé. Ils ne sont pas là que pour faire joli.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 3d8 ; A 2d6 ; R 3d8 ; F 3d6 ; V 2d12.

Tirer : pistolet 4, **Combat :** bagarre 3, **Esquiver** 3, **Combat :** couteau 3, **Ventiler** 2, **Furtivité** 3, **Dégainer** 5.

Mental : P 2d6 ; Co 1d6 ; Ch 3d6 ; As 2d6 ; Am 1d6.

Scruter 5, **Intimider** 2, **Tripes** 4.

Atout : Dur à cuire (+4 en Souffle).

Equipement : Revolver Buntline, couteau.

LE REVEREND BERNARD OWLSLEY

Le chef de l'église de Derry's Ford a trouvé refuge au fond d'une bouteille, incapable de faire face à la terrible menace que représente l'Eglise de la Flamme Sacrée.

A la suite de la mort de leur père en 1826, Ward, le

frère de Bernard Owlsley, a rejoint un groupe religieux connu sous le nom de Gardiens de la Flamme Sacrée. Sur les conseils de Miss Emily Wright, il a rompu tous ses liens familiaux. Lorsque les Gardiens partirent pour un pèlerinage dans la forêt, Bernard les suivit, déterminé à parler à son frère.

Ce qu'il vit le rendit à moitié fou. Emily Wright conduisit ses fidèles à travers les collines jusqu'à une roche d'étrange couleur au pied d'une falaise. Là, Bernard vit les Gardiens s'entre-tuer en dansant frénétiquement autour d'un bûcher. Le frère de Bernard tua une femme de ses mains nues, avant de mourir à son tour, sa tête écrasée sous une pierre au terme d'une succession d'événements meurtriers. Pour le restant de ses jours, Owlsley rêverait du rire d'Emily Wright, et de son air de bonheur extasié.

Fuyant cette scène de carnage, le jeune Owlsley erra dans la montagne pendant des jours. Il trouva finalement un wagon de train se dirigeant vers l'est échoua à St. Louis. Puis il embrassa la carrière de prêtre, essayant de faire sortir de sa mémoire le souvenir de ces terribles événements. Finalement, il revint vers son état natal, à Derry's Ford, une ville proche de celle où il avait été élevé. Il devint prêtre de la ville, et subvint parfaitement aux besoins de ses ouailles, jusqu'à il y a deux ans.

Lorsque l'Eglise de la Flamme Sacrée arriva en ville, Owlsley aperçut Lady Cynthia chevauchant fièrement à la tête de la caravane. Owlsley était sûr que Carstairs ne savait rien de lui et ne l'avait pas reconnu depuis ce jour funeste, si longtemps auparavant. Cependant, choqué et terrifié au-delà de la raison, il s'abandonna aussitôt à l'alcool, dont il n'est toujours pas sorti depuis. Les gens de Derry's Ford ne comprennent pas ce qui a pu faire passer leur prêtre de l'état de conseiller spirituel digne de confiance à celui d'alcoolique du village. Ils l'aiment trop pour le remplacer, et espèrent seulement qu'il va s'en sortir.

Robuste gaillard d'environ 1m80, le Révérend Owlsley est encore frais et gaillard malgré ses 62 ans. Son crâne est couvert d'un manteau de cheveux blancs, et une courte barbe orne son visage aux traits grossiers. L'alcoolisme dont il souffre a déjà prélevé son dû. Ses yeux bleus sont injectés de sang, son visage pâle et tiré. Une lueur subsiste dans son regard, aussi faible soit-elle. Il porte des vêtements simple mais bien coupés de couleurs sombres. Une croix de bois longue finement sculptée d'une dizaine de centimètres est suspendue à son cou. Ses extrémités sont recouvertes d'argent.

L'ENVOYEE DU MALIN

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2d4 ; A 2d6 ; R 2d4 ; F 1d10 ; V 1d12.

Combat : gourdin 4, Esquiver 3, Equitation 3.

Mental : P 2d6 ; Co 2d6 ; Ch 3d6 ; As 2d6 ; Am 2d12.

Scruter 2, Universalis : chrétienté 4, Carrière : théologie 4, Persuasion 3, Eloquence 4, Tripes 2, Pister 3.

Atout : Sens de l'orientation, «La Voix» (+2 pour Intimider).

Miracles : Protection, Inspiration, Force divine, Imposition des mains.

Equipement : Solide canne (gourdin), bible, croix, Job (cheval).

CHRISTOPHER BACKLUND

L'histoire de Christopher Backlund est peut-être la plus triste de toutes. La perte brutale de sa mère vénérée dans un accident totalement dû au hasard ébranla les fondements mêmes de sa foi chrétienne. Rendu à moitié fou par la douleur, Backlund devint des mois durant un vagabond. Son errance prit fin à Derry's Ford, après qu'il ait entendu parler de l'Eglise de la Flamme Sacrée. Ses mots simples et sa magie subtile le captivèrent bientôt, et il lui est désormais aussi dévoué qu'on peut l'être.

Sa relation physique avec Lady Cynthia complique encore un peu plus les choses. Il est épris d'elle, ou du moins le croit-il. Cela pourrait l'amener à accomplir des actes d'un héroïsme inconsidéré en sa défense.

Christopher est un homme élégant d'une vingtaine d'années, avec des cheveux noirs et des yeux verts. Il est vêtu du vêtement terne habituel de l'Eglise.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2d8 ; A 2d6 ; R 2d6 ; F 2d8 ; V 2d8.

Tirer : carabine 2, Escalade 2, Esquiver 2, Combat : bagarre 2, Combat : couteau 2, Furtivité 2.

Mental : P 2d6 ; Co 1d6 ; Ch 1d6 ; As 2d6 ; Am 3d6.

Scruter 2, Détecter 2.

Equipement : Winchester 73.

LE SHERIF LELAND TURNER

Le shérif Turner veut juste que le calme puisse rester dans sa petite ville. Il a entendu parler d'autres endroits où des bandits s'affrontent en duel dans les rues en plein jour, et il ne veut pas de ça à Derry's Ford. Bien qu'il se montre poli de prime abord avec tout fauteur de trouble potentiel, il n'hésite pas à appuyer ses arguments.

Leland Turner affiche une trentaine d'années ; ses cheveux sont noirs, il porte des favoris et ses yeux sont marrons. Il mâche du tabac (habitude que sa femme déteste) et il a une petite bedaine. Globalement, il est





L'ENVOYEE DU MALIN

en bonne forme physique, mais ici à Derry's Ford, la vie est assez calme. Turner a quitté l'Armée de l'Union avec les honneurs, mais après être devenu un crack au tir à la carabine (ce n'est pas non plus un empoté avec son shotgun) (NdT : il vaudrait sans doute mieux modifier la phrase précédente et faire disparaître la référence à la carabine, qui ne se retrouve pas dans les caractéristiques du shérif). Il se fait un plaisir d'utiliser ses armes pour maintenir la paix.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2d6 ; A 2d6 ; R 2d6 ; F 2d6 ; V 3d6.

Tirer : pistolet 2, Tirer : shotgun 3, Combat : bagarre 3, Esquiver 3, Furtivité 3.

Mental : P 2d6 ; Co 3d6 ; Ch 2d4 ; As 2d6 ; Am 2d4.

Scruter 2, Intimider 3

Équipement : Colt Peacemaker, couteau, shotgun à deux canons (à son bureau).

Presque tout le monde a entendu parler de Backlund Mining. C'est l'une des plus grandes compagnie minières de Denver, et le patron, Irving Backlund, est un personnage connu et opulent.

Quiconque pense à faire un jet Faisable (5) de connaissance de la région : Denver se souviendra qu'on parlait de la famille de Backlund dans les actualités il y a environ huit mois. Anna Backlund, la femme d'Irving, avait trente ans lorsqu'elle fut tuée dans un tragique accident, et le fils unique des Backlund disparut peu de temps après. Irving Backlund, qui était autrefois sociable, a vécu depuis en reclus.

CHAPITRE UN : LE PERE ET LE FILS

BACKLUND MINING INC.

Les bureaux de Backlund Mining Inc sont situés au cœur du quartier des affaires de Denver. L'immeuble Backlund est un bâtiment de sept étages en brique rouge. Quand les héros arrivent dans les bureaux de la compagnie, ils sont dirigés vers le septième étage. L'intérieur de l'immeuble est d'une belle finition, avec des murs en plâtre et en plancher de chêne.

Une secrétaire de la compagnie dirige le gang vers le bureau de la secrétaire d'Irving Backlund. Celle-ci les accueille et leur demande d'attendre un moment tandis qu'elle disparaît à l'intérieur du bureau principal. Le bureau attenant est spacieux, meublé du bureau de la secrétaire et d'un assortiment de fauteuils confortables. Au mur sont accrochées des peintures jolies mais quelconques.

Après une courte attente, la secrétaire sort du bureau principal. «Mr. Backlund va vous recevoir,» dit-elle, les invitant d'un geste à entrer.

LE DILEMME DE M. BACKLUND

Lorsque le gang entre, Irving Backlund se tient debout devant la fenêtre de son grand bureau, regardant à travers une baie vitrée les rues de Denver en contrebas. Le long des murs lambrissés de la pièce se trouvent ali-

gnés des rayonnages de bibliothèque, et de somptueux fauteuils sont posés devant le grand bureau. Un portrait enveloppé d'un suaire, probablement celui de sa défunte femme, est accroché sur le mur derrière son bureau et à côté, un autre portrait plus petit représente un beau jeune homme dans la fleur de ses vingt ans. Le grand bureau est négligé et en désordre, ce qui est étrange pour un homme dirigeant une entreprise si organisée.

Lorsqu'ils entrent, Backlund se retourne vers eux. C'est un monsieur ventru et prospère, la cinquantaine bien tassée, le crâne dégarni, avec des cheveux blancs et des moustaches à la gauloise. Il porte un costume parfaitement taillé avec une montre à gousset en argent. Un pince-nez est perché sur le nez. Son chagrin se lit sur son visage.

«Messieurs,» dit-il d'une voix forte et profonde, «prenez un siège je vous prie. J'ai besoin de votre aide, et je saurai vous récompenser.»

Backlund commence à expliquer la situation, depuis la mort de sa femme sous les roues d'une calèche jusqu'à la disparition de son fils et sa réapparition dans les rangs de l'Eglise de la Sainte Flamme. Sa voix commence à devenir tendue quand il en vient à décrire les notes qu'il a envoyées et celle qu'il a fini par recevoir en réponse.

«Voici la lettre que j'ai reçue de mon fils,» dit-il en fai-



sant glisser une feuille de papier sur la table. «Elle a été timbrée à de Derry's Ford, Colorado.»

Cher Père,

Tout est si clair pour moi à présent. Nous sommes tous deux responsables de la mort de Mère. Nos péchés l'ont menée à sa perte, et seul un profond repentir peut la sauver. J'ai trouvé la voie avec l'Eglise de la Sainte Flamme, et pour sauver l'âme de Mère, je dois rompre les liens qui m'unissent à vous et au reste du monde. C'est ainsi que Lady Cynthia voit les choses. N'essayez pas de me contacter à nouveau, Père, car je ne répondrai pas. C'est l'âme de Mère qui est en jeu.

Christopher.



«A présent messieurs, soyez assurés que ma femme me manque bien plus que tout autre chose en ce monde, mais j'interdis quiconque de me tenir responsable ou de tenir responsable mon fils de sa mort. Cette Carstairs, elle est le chef de cette... église, c'est elle qui lui a enfoncé toutes ces saletés dans le crâne !

«Je ne sais pas ce qu'elle lui a fait, quel sort elle a bien pu lui jeté, ce qu'elle a réussi à lui faire croire, mais je ne m'y laisserai pas prendre ! Christopher est tout ce qui me reste en ce bas monde, et s'il faut que tout ce que je possède y passe, alors il en sera ainsi.

«Vous avez la réputation de savoir gérer les situations inhabituelles, et j'ai le sentiment que je vis en est une. Je veux que vous soyez mes agents. Je suis un vieil

homme, bien trop vieux pour me lancer dans une chasse à l'homme. Allez dans cette ville, et ramenez-moi mon fils - de préférence pour Noël ! »

A ce stade, Backlund perd presque son sang-froid. Il s'interrompt un instant pour se moucher, puis regarde à nouveau par la fenêtre. Sa voix se fait alors plus calme : «... ou bien en dernier ressort, assurez-vous que Christopher a bien fait son choix de plein gré. Si tel n'est pas le cas, utilisez tous les moyens qui vous sembleront bon pour le ramener à la raison.»

Backlund se retourne soudain et regarde le gang, un air sévère sur le visage.

«Je vous paierai chacun \$500 en or si vous retrouvez mon fils ; \$250 si vous pouvez me prouver qu'il a rejoint cette foutue église de son plein gré. Nous sommes bien d'accord ?»

A supposer que les joueurs acceptent cette offre, Backlund ouvre un tiroir de son bureau et en sort un petit cahier à couverture de cuir. Il contient toutes les informations qu'il a accumulées sur l'Eglise de la Flamme Sacrée et sur Derry's Ford. Le cahier renferme également une carte de Derry's Ford et une photographie de Christopher Backlund.

Lorsque les personnages quittent la pièce, Irving Backlund retourne à sa fenêtre et regarde le soleil se coucher sur les Rocheuses.

LE VOYAGE JUSQU'A DERRY'S FORD

Le groupe peut se préparer comme il l'entend avant de partir. Denver est une grande ville, et tout l'équipement standard est disponible.

Le voyage jusqu'à Derry's Ford se passe sans incident, à moins que tu ne sois vraiment de méchante humeur. Il y en a pour quatre jours à cheval ou cinq en charrette. La route qui part de Denver passe par plusieurs autres petites villes, et le gang peut choisir d'y passer ses nuits ou de camper à la belle étoile. Le temps est splendide pour la saison.

Les héros arrivent à destination le 23 Décembre 1875.



CHAPITRE DEUX : BIENVENUE À DERRY'S FORD

Derry's Ford, CO : Niveau de Terreur 2

Sur la route, la circulation est rapide. A l'approche du dernier jour, Derry's Ford s'offre enfin à la vue des personnages. Cette petite ville située sur l'une des rives de Big Sandy River bénéficie grâce à la proximité de Denver d'un trafic important. Les deux rues sont très sales, et l'air est obscurci par la poussière que soulèvent, en passant ou en s'arrêtant, les charrettes et les chevaux.

Malgré l'animation, les gens semblent avoir eu le temps d'accrocher des guirlandes et de décorer les arbres dans toute la ville. Noël arrivant dans deux jours, l'ambiance est aussi amicale que festive. Ne manquent que les chanteurs (tout comme l'église, la chorale a souffert) mais pour le reste, tout semble aller bien.

POSER DES QUESTIONS SUR L'EGLISE

La plupart des citoyens ne demandent pas mieux que de donner leur opinion sur les membres de l'Eglise de la Sainte Flamme. Depuis qu'ils se sont installés à proximité de la ville il y a près de deux ans et qu'ils ont bâti leur quartier général, les membres de l'Eglise font plutôt bande à part, ne s'aventurant à Derry's Ford que pour chercher des fournitures et parfois envoyer ou recevoir du courrier. Ils produisent eux-mêmes leur nourriture, et il est de notoriété publique qu'ils vendent leurs surplus aux fermiers locaux. Bizarrement, leurs récoltes ont toujours été bonnes, même pendant les mauvaises années.

Le complexe proprement dit est situé à trois miles de la ville, au sud-ouest. Quelques personnes s'y sont effectivement rendues et peuvent le décrire en termes grossiers (reporte-toi au prochain chapitre pour une description complète du complexe).

Lady Cynthia ne se rend jamais en ville elle-même, mais un homme du nom d'Edgar DuChamp semble être son bras droit. Il accompagne toujours les membres de l'Eglise qui se rendent en ville, quoi qu'ils viennent y faire. DuChamp est connu pour descendre de temps en temps au New Moon pour y prendre un verre, mais seul.

C'est un homme petit mais trapu, qui porte toujours une paire de six-coups lorsqu'il vient en ville. Bien que personne ne l'ait jamais vu en faire usage sur le coup de la colère, les rares personnes qui l'ont vu tirer ne tarissent pas d'éloges sur son habileté.

Les autres membres de l'Eglise, quant à eux, sont aussi polis que possible mais limitent leur contact avec les autres habitants de la ville au strict minimum. Ils ne semblent pas craintifs, seulement peu sociables.

Bien entendu, tout groupe se refermant ainsi sur lui-même est condamné à générer toutes sortes de rumeurs. Quelques informations intéressantes peuvent ainsi être glanées auprès de toute source que vous jugerez appropriées.

RENCONTRE AVEC LE REVEREND

Le Révérend Owlsley est rarement dans les murs de son église ces jours-ci. Il se trouve le plus souvent au New Moon, buvant tranquillement ou titubant dans les rues de la ville, se parlant à lui-même. Il rentre chez lui lorsque le soleil se couche mais à l'occasion, il passe parfois la nuit devant le porche d'un voisin. C'est lorsqu'il erre dans les rues de la ville, se rendant au New Moon ou en revenant, que le gang a le plus de chance de le rencontrer. Il est possible, par exemple, qu'il rentre directement dans l'un des membres du gang, s'excuse puis s'éloigne en zigzagant.

Toute tentative visant à lui parler débouche sur des excuses embrouillées mais polies, du genre «je suis vraiment désolé, mais j'ai - (hic) - des endroits à visiter et des gens à voir.» Le seul sujet susceptible d'éveiller l'attention de notre homme au-delà de ce point est l'Eglise de la Flamme Sacrée.

Si le gang mentionne l'Eglise au Révérend, son visage devient livide. Il s'approche du membre du gang qui a soulevé le sujet et chuchote gravement «Faites attention à ce que vous dites. Elle peut vous entendre... Elle sait... Soyez prudent... Evitez la Flamme Sacrée, mon enfant. Elle n'amène que la mort !»

Après cette sentence cryptique, le Révérend s'éloigne, laissant autant de distance que possible entre le gang et lui-même. Toute tentative de le suivre rend le vieil

homme hystérique, et tout habitant témoin de la scène demandera au gang de laisser le révérend tranquille.

DERRY'S FORD

Derry's Ford fut fondée au début du 19^e siècle lorsque les colons commencèrent à se frayer un chemin vers l'Ouest. Le gué qui traverse Big Sandy River représentait un endroit idéal pour s'établir. Lorsque les voyages et le commerce entre l'Ouest et l'Est ont commencé à se développer, la ville a prospéré. Bien qu'il n'y ait à Derry's Ford que 250 résidents permanents, la ville est irriguée par un flot constant de personnes et de biens. La ville pourvoit aux besoins des voyageurs et des convoyeurs, et ce faisant s'enrichit.

BANQUE DE DERRY'S FORD

Description : bâtiment en bois à un étage au toit plat, avec un grand perron. L'endroit où les habitants de Derry's Ford viennent placer leur argent durement gagné.

Occupants : Mike Washter (propriétaire ; un homme entre deux âges, avec de petites lunettes et un réel mépris pour les étrangers) et Bill Gonstead (garde et comptable ; un séduisant jeune homme qui est meilleur en calcul qu'au tir au pistolet).

SALON DE COIFFURE/CABINET DU DOCTEUR

Description : minuscule bâtiment à charpente en bois devant lequel se dresse une enseigne de coiffeur et dont la porte arbore une plaque de docteur.

Occupants : John Taylor (propriétaire ; un homme émacié aux mains partiellement paralysées et prises de tremblements ; il a autant de chances de blesser ses patients que de les soigner, et quand il vous coupe les cheveux...).

FORGE

Description : petit bâtiment en brique doté d'une large porte à double battant s'ouvrant sur la rue et duquel sort un tintement presque continu. C'est le seul endroit où il est possible de faire ferrer son cheval ou de faire travailler un morceau de métal.

Occupants : Fyodor Klabinski (propriétaire ; un colosse né en Russie, à l'accent aussi épais que sa barbe noire et bouclée) et deux jeunes gens du village qui lui servent d'assistants.

RUMEURS

☛ L'Eglise laisse de la nourriture pour les coyotes et les chiens des environs, mais les autres fermes proches n'ont jamais de problèmes avec les animaux (VRAI).

☛ Edgar DuChamp est un ex-pistolero hors-la-loi (VRAI et FAUX. DuChamp était bien un bandit, mais en ce qui concerne les autorités, il est mort depuis longtemps).

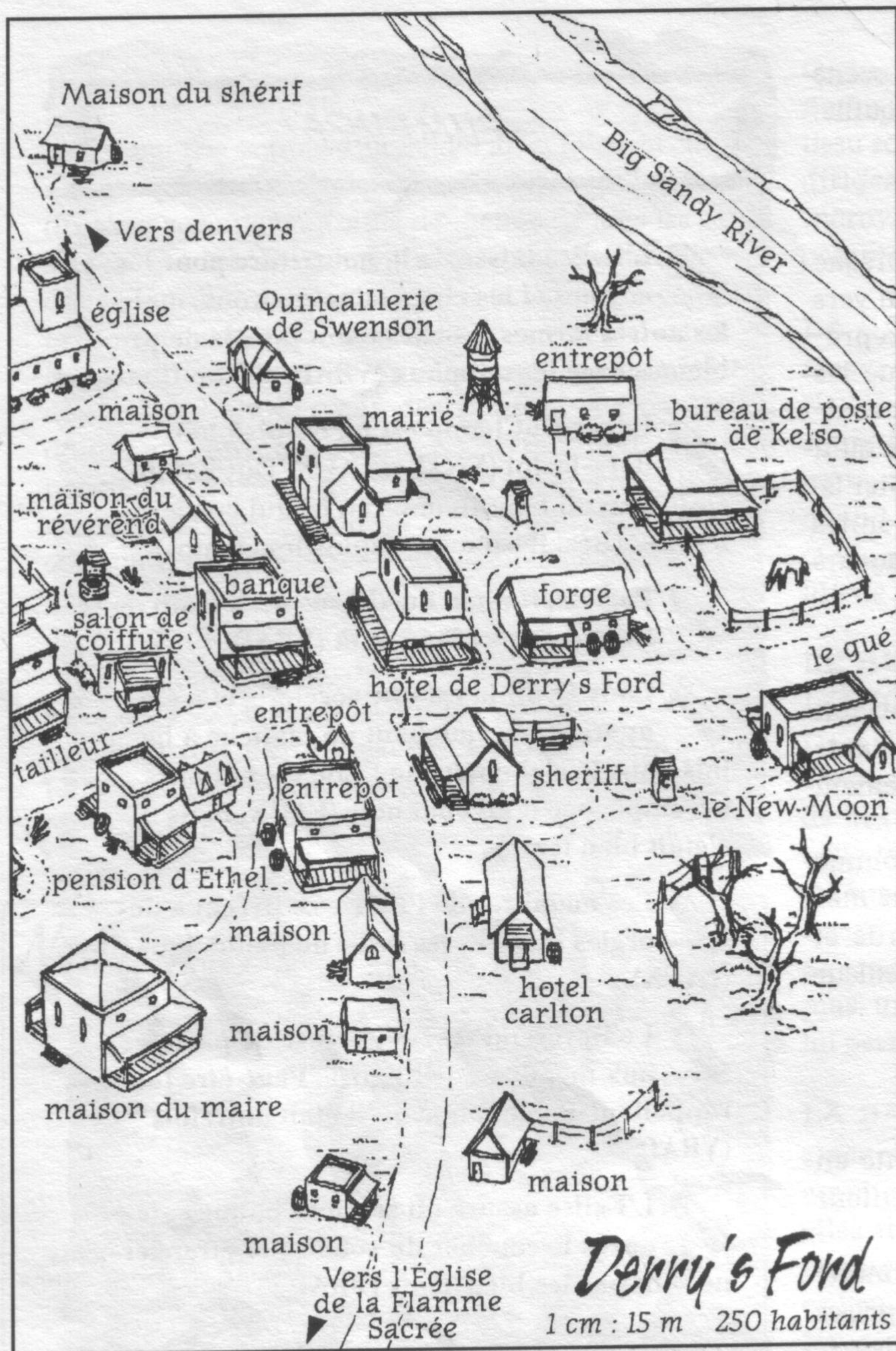
☛ Parfois, il pleut au-dessus du terrain de l'Eglise, et seulement là (VRAI).

☛ Lady Cynthia est une sorcière, et a été aperçue chevauchant un manche à balais dans le ciel nocturne ! Elle est toujours accompagnée d'un chat noir (FAUX, mais c'était bien tenté)

☛ Les membres de l'Eglise se livrent à des orgies secrètes les nuits de pleine lune (FAUX).

☛ Le Révérend Owlsley refuse de parler aux membres de l'Eglise. Peut-être lui rappellent-ils l'homme qu'il était autrefois (VRAI).

☛ L'Eglise assure un service chaque soir après le coucher du soleil. Les étrangers ne sont pas les bienvenus (VRAI).



HOTEL CARLTON

Description : bâtiment fatigué dont la peinture s'écaille. Merveilleux si l'on aime dormir avec les puces.
Occupants : Philip Bassinger (propriétaire ; un ancien mineur au teint hâle qui a gagné l'hôtel au poker voici quelques années ; apparemment, l'ancien propriétaire s'est couché alors qu'il avait une main gagnante dans le seul but de pouvoir céder l'établissement à «Phil le Pouilleux») et 1d4 clients qui n'ont pas fini de le regretter.

EGLISE DE DERRY'S FORD

Description : grand bâtiment en bois à façade de

brique et surmonté d'une croix qui se dresse au faite du clocher. Quasiment abandonnée aujourd'hui, et toujours fermée.

Occupants : Aucun.

HOTEL DE DERRY'S FORD

Description : bâtiment en bois à deux étages pouvant mettre à la disposition de ses clients un salon, une salle à manger et quinze chambres (\$1,50 la nuit, dîner compris). Quiconque met son cheval à l'écurie de Kelso bénéficie d'une remise de 20 %.

Occupants : Josiah et Selma Falkworth (propriétaires ; deux Noirs quadragénaires aussi plaisants et courtois qu'il est possible de l'être), Sallie Mae Westhall (femme de chambre et réceptionniste à temps partiel ; jolie jeune femme de vingt ans qui aime flirter avec les clients) et 2d6 clients en transit vers Denver (à moins qu'ils n'en viennent).

TAILLEUR

Description : jolie petite maison à un étage. Les Edwards, tailleurs de Derry's Ford, résident au-dessus de leur boutique.

Occupants : Samuel et Emma Edwards (propriétaires ; ils habitent Derry's Ford depuis de nombreuses années et tous leurs enfants sont nés ici ; tous deux sont en bonne santé et heureux de vivre ; ils approchent de la cinquantaine) et leurs trois enfants (âgés de trois à treize ans).

PENSION D'ETHEL

Description : grand bâtiment en bois auquel une seconde maison a été accolée. Cette pension comprend quatre chambres (\$25 le mois, petit-déjeuner compris) et elles sont presque toujours occupées.

Occupants : Ethel Tubbs (propriétaire ; femme d'âge mûr solidement charpentée, aux cheveux gris et particulièrement dangereuse lorsqu'elle a un rouleau à pâtisserie en main) et 2d4 clients.

GUE

Description : le meilleur endroit pour traverser la rivière. Trois cordes épaisses tendues au-dessus de l'eau et fixées à de solides poteaux permettent, pour qui le

désire, d'effectuer le passage en radeau (il y en a un de chaque côté de la rivière). En cet endroit, le courant est faible et le cours d'eau ne fait pas plus d'un mètre cinquante de profondeur.

MAISONS PARTICULIERES

Description : les habitants de la ville occupent ces demeures en bois de taille variée éparpillées dans tout Derry's Ford.

Occupants : un ou deux adultes et 1d4-1 enfants.

BUREAU DE POSTE DE KELSO

Description : grand bâtiment usé par les intempéries à l'arrière duquel s'ouvre un corral. Il y a là suffisamment de place pour loger chevaux et autres chariots. C'est également la poste du bourg.

Occupants : Jim Kelso (propriétaire et postier ; un homme nouveau proche de la quarantaine, aux cheveux bruns qui se font de plus en plus rares et qui porte de petites lunettes rondes) et 1d4 habitants de Derry's Ford qui l'aident à trier et à distribuer le courrier.

MAISON DU MAIRE

Description : belle maison en bois à un étage fraîchement peinte et ornée de laiton.

Occupants : Luther Neally (maire de Derry's Ford ; voir la mairie) et son épouse Beverly (femme d'âge mûr qui a les plus douces dispositions de la ville ; c'est grâce à elle que tout le monde vote pour son mari).

LE NEW MOON

Description : un excellent saloon, que les deux propriétaires (qui font également office de videurs) veillent à maintenir calme.

Occupants : Tim et John Olsen (propriétaires ; deux costauds aux longs cheveux blonds coiffés en queue de cheval ; Tim a également une moustache droite tandis que John a une barbe très touffue ; ils ont pour habitude de mettre un terme à toutes les rixes avant même qu'elles ne commencent, même s'il leur faut pour cela se servir de leurs scatterguns) et 3d4 clients respectables.

MAISON D'OWLSLEY

Description : petite maison en bois qui était autrefois bien entretenue mais est aujourd'hui presque à l'abandon.

Occupants : le Révérend Owlsley (l'ivrogne du village ; voir Les acteurs principaux).

BUREAU DU SHERIF

Description : bâtiment de plain-pied où se trouvent le bureau du shérif et cinq petites cellules.

Occupants : Leland Turner (shérif ; voir Les acteurs principaux), Zeke et Ezra Pintz (ses adjoints ; les deux frères ont les yeux bleus et les cheveux bruns ; Zeke porte la moustache et Ezra a un bouc ; ils ont une vingtaine d'années et sont les neveux de Turner - c'est d'ailleurs l'unique raison pour laquelle il ne les a pas encore virés car ils se chamaillent sans cesse).

QUINCAILLERIE DE SWENSON

Description : petite bâtisse en bois entretenue avec soin et pleine à craquer de marchandises non comestibles.

Occupants : Jock Swenson (propriétaire ; un immigré norvégien de petite taille, aux yeux bleus et aux cheveux blonds, qui vient juste de passer la trentaine et travaille dur pour subvenir aux besoins de son épouse Catherine et de leurs sept enfants).

HOTEL DE VILLE

Description : bâtiment allongé qui comprend les bureaux du maire, de l'expert en minerais et métaux précieux et de l'employé administratif de la ville. C'est là que les jugements sont rendus lorsque le juge itinérant vient à Derry's Ford.

Occupants : Luther Neally (toute l'infrastructure administrative du bourg à lui tout seul ; un rouquin à la voix nasillarde dont les tempes se mettent à grisonner).

MAISON DU SHERIF TURNER

Description : petite maison en bois à la porte de laquelle est accrochée une étoile en fer blanc.

Occupants : le Shérif Turner (voir Les acteurs principaux), son épouse (NdT : on en parle dans sa description) et leur chien Bert.

ENTREPOTS

Description : ces bâtiments sans le moindre aménagement sont de taille et de forme diverses. Jim Kelso les loue aux caravanes de passage. Il veille à ce qu'ils soient toujours bien fermés et, la nuit, chaque entrepôt est défendu par un des gros chiens de garde de Kelso.

Occupants : en temps normal, personne.



CHAPITRE TROIX: L'ÉGLISE DE LA FLAMME SACRÉE

Les choses se compliquent quand nos héros font enfin la connaissance de la dirigeante de l'église.

DE JOUR

Quand le gang s'approche du complexe, il semble y régner une grande activité. De nombreuses personnes transportent des caisses et de gros sacs de l'étable et du dortoir jusqu'aux chariots garés de l'autre côté du corral, chariots que d'autres individus chargent avec soin. D'autres travaillent dans les champs, où ils labourent la terre quand ils ne finissent pas de rentrer le produit de la dernière récolte.

Les héros se font repérer lorsqu'ils approchent, et plusieurs personnes se rendent à la hâte jusqu'à la maison de Lady Cynthia. DuChamp en sort, affublé de ses six-coups, puis se fait accompagner d'un groupe d'hommes pour se rendre à la rencontre des personnages alors que ceux-ci arrivent en limite du complexe. Les autres continuent de vaquer à leurs occupations comme si de rien n'était.

Toujours suivi de quelques costauds, DuChamp accueille nos héros d'un ton poli mais sans chaleur et s'enquiert de ce qu'ils viennent faire ici. Quoi que le gang puisse lui raconter, il écoute poliment.

Si les PJ ont une couverture plausible pour entrer dans le complexe (et si DuChamp ne les perçoit pas à jour à l'aide d'un jet pour scruter), il leur demande d'attendre ici tandis qu'il va chercher la patronne. Cela se produit également même si les personnages donnent à DuChamp la véritable raison de leur venue. Sinon, il leur demande de partir dès qu'ils ont fini de parler. «Nous n'avons pas besoin de cela ici, car nous vivons sur les terres de Dieu. Vous êtes des intrus. Partez, je vous prie.»

Si nos héros résistent, DuChamp commence à lâcher quelques menaces voilées et peut même tenter d'en intimider quelques uns. Au moment où la situation devient très tendue et où l'on peut s'attendre à une explosion de violence, Lady Cynthia Carstairs intervient depuis le porche de sa maison, sur lequel elle se tient. «Arrêtez ! s'écrie-t-elle. Vous êtes ici sur les terres de Dieu et je ne permettrai pas que quelqu'un s'y comporte de manière violente. Edgar, faites entrer nos in-

vités dans la maison. S'ils ont des doutes à notre sujet, autant que je discute avec eux.»

Sur ces mots, elle disparaît à l'intérieur.

DISCUSSION AVEC LADY CYNTHIA

DuChamp fait entrer nos héros dans la grande demeure où Lady Cynthia les attend. Elle porte une robe toute simple, en coton gris, mais est tout de même ravissante. Elle prie ses hôtes de s'asseoir et, après avoir fait sortir DuChamp, leur demande en quoi ses disciples et elle-même peuvent leur être de quelque aide que ce soit.

Contrairement à DuChamp, il serait très surprenant que Lady Cynthia se fasse abuser par l'histoire des personnages. Si ces derniers lui racontent des fariboles, elle leur dédie un sourire indulgent et leur demande de bien vouloir cesser ces faux-semblants.

«La vérité libérera ton âme, a dit le Seigneur, fait-elle. Alors, laissons parler la voix de la vérité. Pourquoi êtes-vous venus ici ?»

Si les PJ persistent dans leurs mensonges, elle pousse un long soupir et leur explique avec un regret manifeste qu'elle ne peut pas les aider. Elle appelle alors DuChamp et lui demande de raccompagner le gang. Par contre, si nos héros sont francs avec elle, Lady Cynthia les écoute avec attention.

«Je comprends tout à fait qu'un père s'inquiète pour son fils, fait-elle lorsqu'ils ont fini de s'exprimer. Mais je vous assure que tous mes disciples sont ici de leur plein gré. D'ailleurs, permettez-moi de chasser vos doutes et ceux de Monsieur Backlund. Edgar !»

Quand DuChamp entre dans la pièce, Lady Cynthia lui demande d'aller chercher Christopher. L'homme s'exécute sur un bref hochement de tête, et lorsqu'il revient, quelques minutes plus tard, c'est en effet en compagnie de Christopher Backlund. Celui-ci est manifestement en parfaite santé. Pendant l'absence de DuChamp, Lady Cynthia esquivait toutes les questions qui pourraient lui être posées au sujet de son église et des préparatifs que les PJ ont pu voir en arrivant. Elle prétend qu'il s'agit là d'affaires qui ne regardent pas les étrangers. «Vous m'avez fait demander, Lady Cynthia ?» demande



Christopher avec un grand respect.

Tout personnage ayant l'aptitude de scruter peut alors tenter un jet Difficile (9). En cas de succès, il remarque que Christopher s'adresse à Lady Cynthia à la manière d'un élève qui se trouve en présence de son professeur. Backlund se fait un plaisir de répondre aux questions que les PJ peuvent vouloir lui poser au sujet de son appartenance à l'Eglise de la Flamme Sacrée. Il certifie qu'il se trouve bien ici de son plein gré et qu'il croit sincèrement à l'enseignement que dispense Lady Cynthia. Si on lui dit que son père s'inquiète pour lui, il est visiblement attristé mais explique qu'il pense qu'il vaut mieux qu'il reste séparé du reste du monde, son père y compris.

«Dites à mon père que je l'aime de tout mon cœur, mais que je dois agir comme je le fais pour ma mère. Je crois en avoir dit assez. Puis-je aller, Lady Cynthia ?» Elle lui donne son accord d'un hochement de tête et il retourne vaquer à ses occupations.

La discussion étant désormais close (du moins pour Lady Cynthia et plus encore pour DuChamp), elle demande à nos héros de bien vouloir la laisser. DuChamp les escorte jusqu'à leur chevaux et vérifie qu'ils s'en vont bien.

LE COMPLEXE

L'ETABLE

Description : grande étable en bois pleine d'outils agricoles et contenant quinze chevaux de trait et un grenier plein de fourrage. Une cave sert également à stocker la nourriture.

Occupants : 1d6 fanatiques en cours de journée.

L'EGLISE

Description : grand bâtiment en bois orné d'une haute flèche. La porte principale s'orne, non d'une croix, mais d'une flamme. A l'intérieur, on trouve une chaire et suffisamment de banc pour permettre à une centaine de personnes de s'asseoir.

Occupants : tous les fidèles à l'heure de la messe du matin ou du soir. Sinon, 1d4 personnes s'occupent du ménage en cours de journée.

Secrets : malgré les thèmes chrétiens professés par les disciples, il n'y a pas la moindre ornementation chrétienne à l'intérieur de l'église. Le seul symbole présent se trouve être la Flamme Sacrée. Il faut réussir un jet Faisable (5) de Perception pour s'en apercevoir.

LE CORRAL

Description : enclos dans lequel les membres de l'Eglise de la Flamme Sacrée domptent leurs chevaux. Dix chariots sont garés de l'autre côté, en partie chargés, comme si un voyage se préparait. Ils ne transportent rien de compromettant.

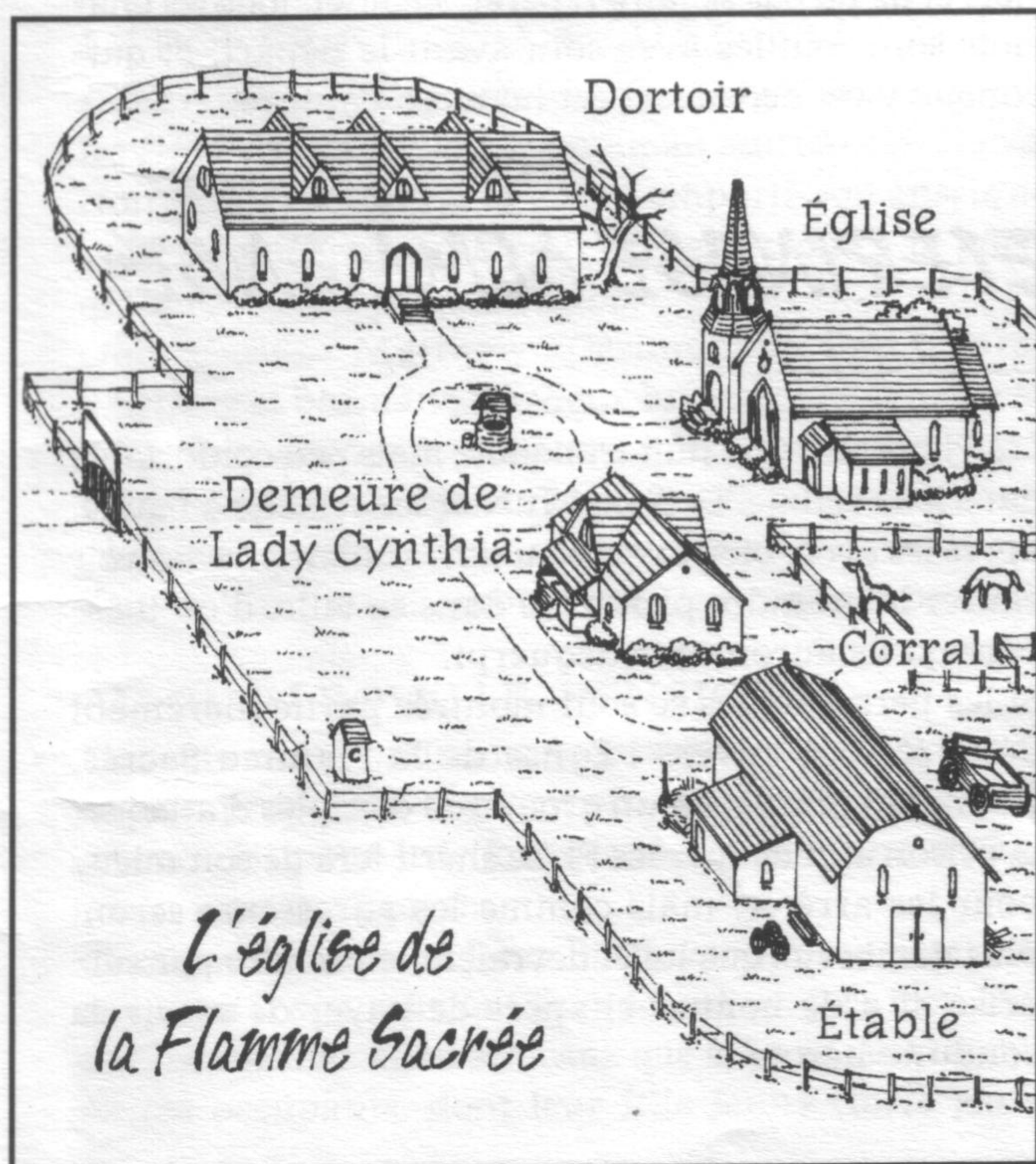
LE DORTOIR

Description : grand bâtiment en bois à un étage, dans lequel les fidèles sont séparés par sexe. Les hommes vivent à l'étage, les femmes au rez-de-chaussée. Il y a trois pièces par étage. Au premier, ce ne sont que des chambres mais, au rez-de-chaussée, on trouve une chambre, une cuisine et une salle à manger.

Occupants : les 75 disciples. Ils proviennent de toutes les classes sociales mais on tous une chose en commun : ils ont connu une terrible souffrance morale que Lady Cynthia les a aidés à surmonter.

LA DEMEURE DE LADY CYNTHIA

Description : grand bâtiment en bois de plain-pied meublés avec goût. A l'ouest de la maison, une trappe à double battant permet de se rendre au sous-sol. Elle est fermée par un gros cadenas rouillé, et une odeur



aussi étrange que dérangeante en émane.

Occupants : Lady Cynthia et Edgar DuChamp (voir Les acteurs principaux).

Secrets : la flamme de vie de Lady Cynthia brûle dans le chandelier de la salle à manger.

Voir Une affreuse découverte pour ce qui est de la cave.

UNE VISITE NOCTURNE

Certains personnages auront peut-être envie d'effectuer une petite visite nocturne. La nuit, le complexe n'est pas gardé, mais le dortoir et la demeure de Lady Cynthia sont occupés.

Le meilleur moment pour une reconnaissance est pendant la messe du soir. Cette dernière, quotidienne, dure environ deux heures. Lady Cynthia conduit alors sa congrégation qui chante et prie avec elle afin d'appeler la «Flamme Sacrée de Dieu.» Cette cérémonie est un fait un rituel sournois qui lie les disciples à Cynthia Carstairs.

Mais pendant ce temps, il n'y a pas âme qui vive dans le reste du complexe, si l'on excepte la seule personne qui monte la garde : Edgar DuChamp. Mais même lui ne peut être partout à la fois.

Si le gang choisit ce moment pour s'infiltrer dans le complexe, il suffit pour cela de réussir un jet Faisable (5) de furtivité pour ne pas se faire repérer. Pour entrer dans l'un des bâtiments, il faut réussir un jet Rude

(7) de furtivité et peut-être même un jet pour crocheter. Le soir où les personnages sont là, la messe est un peu particulière. Un jet Rude (7) de furtivité permet de s'approcher suffisamment de l'église pour entendre quelques bribes du sermon de Lady Cynthia. Cela suffit néanmoins pour comprendre que les membres de la congrégation s'apprêtent à effectuer un pèlerinage qui les mènera au renouveau spirituel. Il s'achèvera par un rituel de purification qui permettra aux disciples de se laver de leurs péchés. Lady Cynthia les conduira elle-même. Ils partiront dans la matinée. Si le gang décide de s'infiltrer dans le complexe en dehors des heures de la messe, la difficulté des jets de furtivité augmente d'un cran (ce qui donne Rude (7) pour faire un petit tour, et Difficile (9) pour entrer dans un bâtiment). Il faut réussir un jet Incroyable (11) pour pénétrer dans la demeure de Lady Cynthia sans se faire repérer, même pour les PJ protégés par une forme ou une autre de camouflage magique.

Si nos héros se font détecter, Edgar DuChamp réunit aussitôt plusieurs hommes afin de mener à bien une fouille systématique du complexe. Si l'un (ou plusieurs) des personnages se fait capturer, reportez-vous à Prisonniers ! dans le chapitre suivant.

Il est impossible d'espérer se cacher dans un des chariots et de ne pas se faire repérer. En effet, tous les chariots sont fouillés avec soin avant le départ, et quiconque y est découvert est lui aussi capturé

CHAPITRE QUATRE: LE PELERINAGE COMMENCE

L'heure est enfin venu pour Lady Cynthia de mener ses disciples à la mort. Mais avant cela, elle prend bien garde à ce que personne ne puisse la suivre.

PRISONNIERS !

Si les personnages se sont fait capturer alors qu'ils cherchaient à s'introduire dans le complexe, ils sont retenus prisonniers tandis qu'un groupe de disciples se rend en ville afin de prévenir le shérif et ses adjoints. Ces derniers viennent chercher nos héros afin de les ramener en ville (ils se font pour cela aider de quelques fidèles de Lady Cynthia) et de les jeter en prison après les avoir fouillés.

Les PJ passent une nuit tranquille mais peu confortable dans leur cellule. Le Shérif Turner les relâche à l'aube, après les avoir bien avertis qu'il ne voulait plus les voir causer le moindre problème dans sa ville, d'où il espère qu'ils auront vite déguerpi.

Si les personnages se sont montrés particulièrement désagréables envers l'Eglise de la Flamme Sacrée, DuChamp ordonne à un groupe de disciples d'attaquer la prison afin de tuer les PJ. Le shérif fera de son mieux pour les arrêter, mais comme les agresseurs seront plus nombreux que lui et devraient le prendre par surprise, il a de bonnes chances de payer de sa vie sa conduite héroïque.



DE LA NOURRITURE AVARIEE

Même si nos héros n'ont pas de problèmes avec le shérif, il n'échappent pas à Lady Cynthia. Ses pouvoirs de divination lui ont appris qu'ils risquaient de lui causer des problèmes, et elle n'a pas l'intention de prendre le moindre risque.

DuChamp suit les personnages jusqu'à savoir où ils

vont manger, puis il s'infiltré dans la cuisine de l'établissement afin d'empoisonner leur nourriture. Jouez en secret un jet de Vigueur Difficile (9) pour chaque joueur. Tous ceux qui le mentent sentent le sommeil les gagner dans l'heure qui suit et s'endorme en moins de quinze minutes. Il est impossible de les réveiller à l'aide de moyens normaux tant que la drogue n'a pas cessé de faire effet (le lendemain à l'aube).

LE LENDEMAIN

Lorsque nos héros se réveillent ou sont libérés de prison, ils se rendent qu'il neige depuis des heures (s'ils ne dormaient pas, ils ont également pu percevoir de nombreux éclairs et coups de tonnerre). La plupart des habitants sont fous de joie de voir qu'ils vont avoir droit à un Noël blanc, mais les personnages le regretteront peut-être.

L'Eglise de la Flamme Sacrée a déserté son complexe au beau milieu de la nuit. La neige fraîche a déjà presque fait disparaître les traces des chariots, et les PJ ont donc tout intérêt à se bouger.

CHAPITRE CINQ: LA TRACE DES FIDÈLES

Il y a de bonnes chance pour que le gang retourne au complexe. Le trajet se fait sans encombre, mais il fait froid et la neige qui ne cesse de tomber rend le sol glissant. Les éclairs continuent de zébrer le ciel au milieu du grondement des coups de tonnerre, ce qui peut laisser penser qu'il ne s'agit pas là d'une tempête naturelle. Les Marshals les plus cruels demanderont sans doute à leurs joueurs d'effectuer quelques jets d'équitation ou d'attelage, mais vous n'êtes sûrement pas aussi vindicatif qu'eux...

EN 4 REGARDANT

D'UN PEU PLUS PRES...

Le corral, l'étable et l'écurie sont déserts. Les disciples ont emmené avec eux tous leurs chevaux et chariots, ainsi que tout le matériel d'équitation.

Il n'y a pas grand-chose à voir dans le dortoir. On y

trouve de nombreux lits, des meubles tout ce qu'il y a de plus simples et quelques possessions laissées par les fidèles. Aucun de ces objets n'a de valeur, mais leur présence suggère que les disciples sont persuadés qu'ils vont revenir.

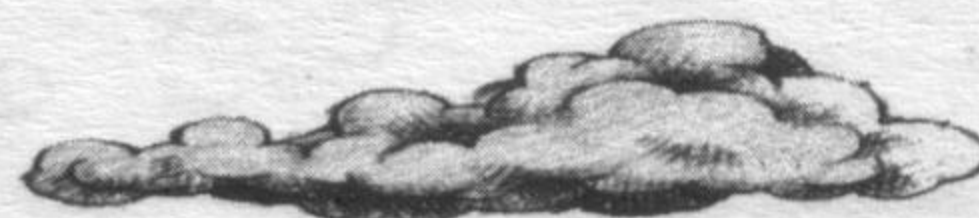
L'église est vide, elle aussi. Quelques livrets de prières gisent encore sur les bancs.

Par contre, il suffit de jeter un _il dans la demeure de Lady Cynthia pour voir que, contrairement à ses fidèles, elle a emmené toutes ses possessions avec elle. La maison est vide du sol au plafond.

Et la cave devrait apporter aux personnages la preuve incontestable qu'il se passe quelque chose de bizarre par ici...

UNE AFFREUSE DECOUVERTE

Une odeur étrange provient du sous-sol de la maison. La trappe à double battant est fermée par un cadenas



rouillé qu'il est possible de casser à l'aide d'une pierre de belle taille et d'un jet Faisable (5) de Force.

Une fois la trappe ouverte, l'odeur devient reconnaissable comme l'effluve d'un encens entêtant qui se mêle aux relents de pourriture qui se dégagent des chairs en décomposition. Quiconque descend dans la cave doit réussir un jet Faisable (5) de tripes.

Dans l'obscurité, les dépouilles de trois chiens sauvages ont été allongées sur un gros bloc de pierre qui semble surgir directement du sol. Quatre autres carcasses plus ou moins décomposées sont éparpillées dans la cave. Toutes ont été éventrées, et leurs entrailles rassemblées en tas sur la gauche de la pièce. Aux quatre coins gisent les pots qui contenaient l'encens.

Alors que nos héros fouillent la cave, les carcasses se mettent difficilement debout et se jettent sur eux (ils doivent réussir un jet Rude (7) de tripes).

Il s'agit là des restes décomposés des chiens que Lady Cynthia a utilisés pour ses rituels de divination. Ils sont encore suffisamment entiers pour qu'on puisse les croire vivants, bien que décharnés... du moins jusqu'à ce que l'on voit le trou béant qui a été creusé dans leur ventre. Mais même si tous leurs organes ont été prélevés, les griffes et les crocs de ces monstres fonctionnent encore parfaitement.

Il y a là sept de ces bestioles que Lady Cynthia a laissé en cadeau de Noël aux petits curieux. Elles n'ont qu'une seule fonction : tuer tout ce qui bouge. Elles sont assez fortes pour enfoncer la trappe de la cave des fois que quelqu'un cherche à les enfermer. Et comme elles sont déjà mortes, il est impossible de détourner leur attention en leur offrant de la nourriture (ou encore grâce au feu ou à la douleur). Elles combattent jusqu'à ce qu'on les réduise en morceaux ou qu'on leur fasse exploser la caboche.

LE REVEREND REFAIT SURFACE

La proximité de Noël et l'horrible cérémonie que Lady Cynthia s'appête à exécuter permettent au Révérend Owlsley de sortir de l'abîme dans lequel il s'était lui-même plongé. Il décide alors de se rendre au complexe afin de tuer personnellement cette femme démoniaque. Il arrive trop tard pour l'attraper, mais juste au moment où nos héros sont là.

En fait, il fait son apparition au beau milieu du combat contre les chiens morts-vivants et s'y joint à l'aide de sa canne en chêne. Il est possible que le gang ne le reconnaisse pas immédiatement car son comportement a changé du tout au tout. Porté par sa foi, il semble inépuisable et damne les monstres à répétition alors qu'il leur défonce le crâne à coups de canne.

Une fois le combat terminé, il se présente brièvement, même s'il a déjà rencontré les personnages. Les brumes de l'alcool se sont dissipées dans son esprit, et il s'exprime de manière claire et concise. Il raconte aux PJ ce qui est arrivé à son frère et comment le retour de Cynthia Carstairs l'a poussé à boire. Il ne s'appesantit toutefois pas sur le problème et demande où les choses en sont.

Une fois qu'il sait ce qui s'est produit, Owlsley s'accorde quelques instants de réflexion avant de reprendre la parole.

«Je ne suis qu'un pauvre vieillard et, seul, je ne puis faire grand-chose contre une telle diablesse, mais ensemble, nous pouvons vaincre cette abomination, cette envoyée du Malin. Elle a disparu avec ses futures victimes, mais nous pouvons encore les sauver si nous agissons sans perdre de temps.»

A cet instant, le révérend fait remarquer aux personnages que les fidèles ont bien huit heures d'avance sur eux.

«Nous devons partir sur l'heure si nous désirons les rattraper. Sans quoi, il sera peut-être trop tard.»

Une fois nos héros prêts, Owlsley les guide vers les montagnes du nord-ouest. Il a gardé de sa jeunesse une grande habileté à suivre les traces et se lance à corps perdu sur la piste de Lady Cynthia Carstairs et de ses pauvres victimes sans défense. Il s'agit d'un jet Faisable (5) pour pister, mais il doit être réussi toutes les heures car la neige continue à tomber doucement. Owlsley est un agréable compagnon de voyage. Il a l'esprit vif et parle avec passion de cette foi qu'il vient de retrouver. Si certains personnages ont des airs de voyous ou s'il y a dans le gang des femmes un peu trop aguichantes, ils peuvent s'attendre à entendre bon nombre de sermons sur le chemin.



CHAPITRE SIX: NOEL BLANC

Nos héros progressent rapidement lorsque Lady Cynthia s'intéresse à nouveau à eux.

L'EMBUSCADE

Les dons divinatoires de Lady Cynthia lui ont indiqué qu'elle devait laisser derrière elle de quoi ralentir le gang qui la traque si elle veut pouvoir mener son rituel sanglant jusqu'à son terme. Obligée d'improviser, elle a donc recours à la technique la plus simple qui soit : la force brute.

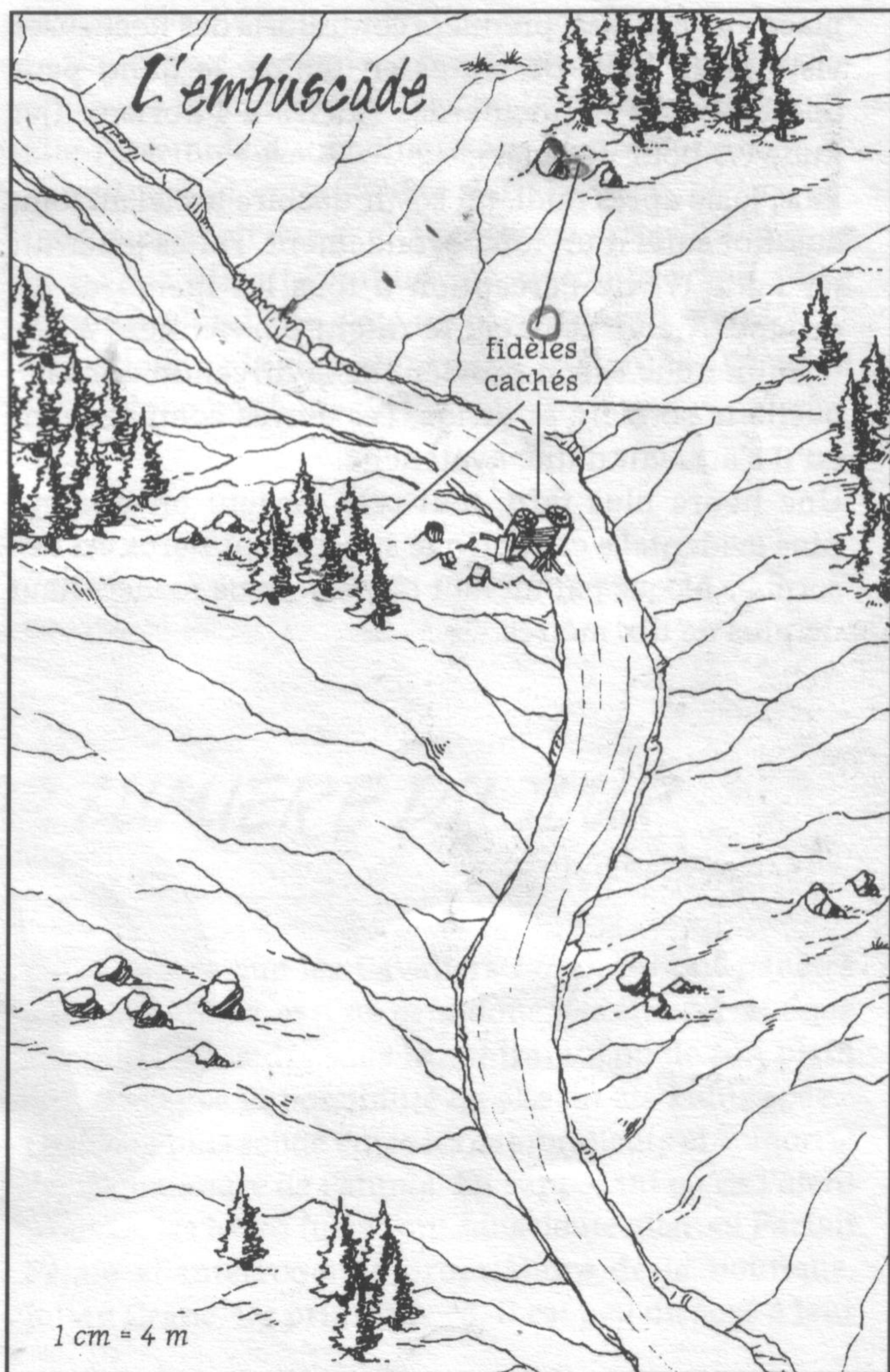
Elle a laissé derrière elle quelques uns de ses fanatiques les plus dévoués qui ont pour ordre d'attendre les PJ et de tuer ces «agents du Diable» cherchant à stopper le «Pèlerinage Sacré» des fidèles. Inutile de préciser qu'ils ont bien évidemment gobé cette histoire jusqu'à la plus petite virgule.

L'embuscade se produit au centre du canyon que les disciples ont emprunté afin de se rendre dans les montagnes. Il y a quelques bosquets à proximité, et le centre du canyon n'est autre qu'un lit de cours d'eau asséché. La neige fraîchement tombée donne à ce paysage une blancheur virginale qui contraste vivement avec la créature maléfique que nos héros poursuivent. Il y a là un disciple par membre du gang, sans compter Owlsley. Ils sont armés de Winchesters '73, à l'exception de l'un d'entre eux qui a un shotgun à deux canons. Ils ont renversé un chariot et éparpillé quelques caisses sur le chemin afin de semer la confusion dans l'esprit des personnages. Ils attaquent quand nos héros s'intéressent aux débris.

Les fidèles ont eu plusieurs heures pour se poster, aussi sont-ils bien cachés. Tout PJ cherchant activement un signe de danger peut en repérer, mais uniquement et réussissant un jet Difficile (9) pour détecter. Les fanatiques n'ont pas élaboré la moindre tactique ; tout ce qu'ils veulent, c'est éliminer leurs poursuivants jusqu'au dernier. Dès que les personnages commencent à inspecter le contenu du chariot, les disciples ouvrent le feu en même temps afin de prendre nos héros au beau milieu d'un feu croisé. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas habitués à ce genre d'opération et qu'il y a de bonnes chances que l'un d'entre eux tire trop tôt. Tous les fidèles doivent jouer un jet Rude (7) de

Perception. S'ils le réussissent, ils parviennent à garder leur calme et, s'ils n'ont pas été repérés par les PJ, ils ouvrent le feu en même temps, ce qui leur permet d'effectuer leur première action sans que nos héros n'aient la possibilité de répliquer. Chaque fanatique tire donc une fois avant que le combat ne débute véritablement.

Si un ou plusieurs disciples ratent leur jet de Perception, ils perdent leur sang-froid et ouvrent le feu trop tôt. L'effet de surprise est gâché. Une fois le (ou les) coup(s) de feu résolu(s), le combat commence. Ces fanatiques font tout ce qui est en leur pouvoir pour



tuer les personnages, sans accorder la moindre importance à leur propre sécurité. S'ils échouent, ils n'ont aucune intention de se laisser prendre vivants. Lady Cynthia les a de toute manière assurés qu'ils iraient aussitôt rejoindre le Seigneur s'ils mourraient à Son service. Toutefois, ceux d'entre eux qui reçoivent une blessure (au moins) sérieuse se retrouvent aussitôt libérés du contrôle mental que Lady Cynthia exerçait sur eux. Ils sont terriblement contrits et s'excusent encore et encore auprès des personnages, mais la diablesse qui les avait envoûtés les terrifie tellement qu'il est impossible de les convaincre d'accompagner nos héros.

LE MUR DE NEIGE

Il fait froid, mais le ciel est dégagé. La neige ne cesse de tomber doucement. Petit à petit, la plaine laisse la place aux collines, premiers contreforts des Rocheuses visibles au loin. De temps en temps, le gang peut apercevoir la caravane des fidèles à l'horizon (jet Rude (7) pour détecter).

Puis, juste après midi, un éclair déchire le ciel au loin, aussitôt suivi d'un long grondement. Faites jouer un jet Rude (7) de Perception à tous les membres du groupe. Même ceux qui le ratent parviennent à déterminer que le son provient de la direction dans laquelle la sorcière se dirige. Les autres comprennent qu'il s'agissait d'une avalanche.

Une heure plus tard, tout cela devient on ne peut plus évident. Le canyon que suivent nos héros est désormais bloqué par un mur de neige et de rochers haut de plus de dix mètres.

Lady Cynthia n'a pas l'intention de prendre le moindre risque, aussi a-t-elle invoqué un éclair afin de dresser cet ultime obstacle sur le chemin de ceux qui la pourchassent peut-être encore. Owlsley devient manifestement très inquiet lorsqu'il prend conscience du problème.

«Le temps nous est compté, et elle est prête à tout pour nous empêcher de les rejoindre à temps, fait-il avec une grande solennité. Nous allons devoir escalader cet obstacle.»

Mais cette tâche est loin d'être aisée, et il est même inutile de songer à faire franchir le mur de neige aux chevaux ou à un chariot. Si le gang a du matériel d'escalade, l'ascension est lente mais sans grand danger. Si les personnages n'ont que des cordes, le danger est plus grand, mais pas autant que pour ceux qui se lanceront dans l'aventure sans le moindre matériel approprié.

Si le gang est équipé, chaque PJ doit réussir trois jets Faisables (5) pour grimper. Avec des cordes pour tout équipement, la difficulté des jets de dés passe à Rude (7), et à Difficile (9) sans le moindre matériel. Tout jet raté entraîne une chute de 1d10 mètres et le jet doit être joué à nouveau. Quiconque se plante tombe de 1d20 mètres. Les PJ ont tout intérêt à faire attention où ils mettent les pieds, car ça pourrait faire mal !

Quand le gang parvient enfin à surmonter l'obstacle, le soleil vient de se coucher et la température commence à chuter très rapidement. A trois kilomètres de là, la neige qui tombe laisse entrevoir la lueur indistincte d'un énorme feu de joie allumé au pied d'une colline. La cérémonie a déjà commencé.



CHAPITRE SEPT: L'AUTEL SANGlant

Le temps que les personnages parcourent le reste de la distance qui les sépare du lieu de la cérémonie, celle-ci bas son plein. La déclivité naturelle au centre de laquelle dansent les fidèles s'enfonce d'une quinzaine de mètres en dessous du niveau du sol et gît au pied d'une grosse butte. Les chariots et chevaux des disciples ont été respectivement garés et attachés en bordure de la cuvette.

La pente menant au fond de cette dernière s'orne de buissons et de rochers, mais le fond proprement dit est totalement dégagé à l'exception d'une pierre de grande taille sur laquelle Lady Cynthia et Edgar DuChamp se tiennent debout. Devant eux, les membres de l'Eglise de la Flamme Sacrée se mettent juste à danser autour d'un énorme feu de joie.

LA DANSE DE LA MORT

Lady Cynthia a déjà commencé son Rituel de vie maudit lorsque le gang arrive, et les soixante-quinze membres de sa congrégation effectuent déjà les premiers pas de la danse rituelle qu'elle leur a enseignée. Un cheval mort gît près du feu de joie, la gorge tranchée, et son sang achève de se vider sur le sol. Lady Cynthia s'est servi du pauvre animal pour débiter le Rituel de vie, et il ne pourra désormais prendre fin qu'à la mort de l'abominable sorcière.

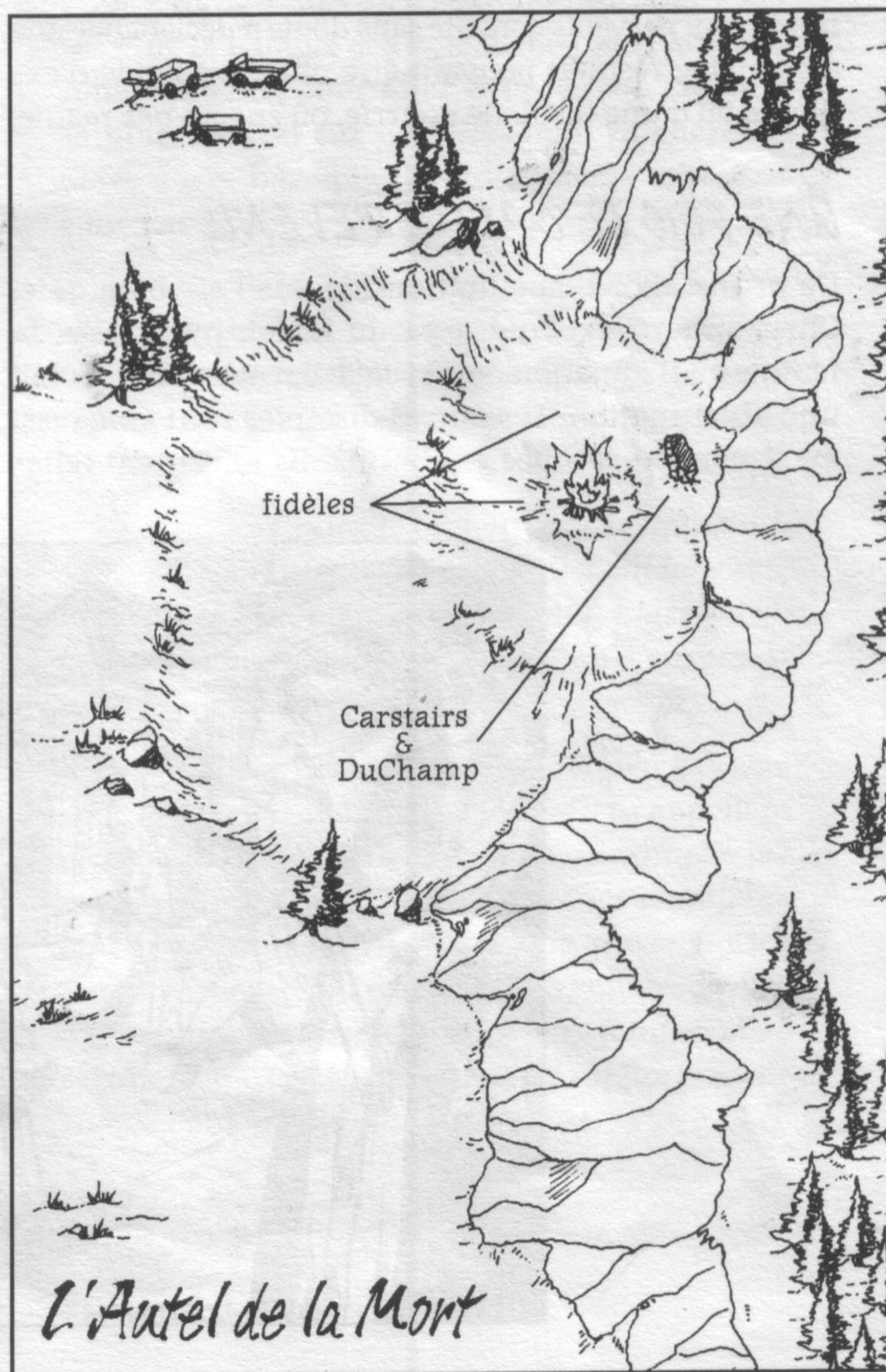
Comme cela est indiqué plus haut, Lady Cynthia se dresse sur l'autel, au côté de DuChamp. En dansant, les disciples chantent encore et encore «Flamme Sacrée, délivre-nous de nos péchés!» A moins que les personnages ne tuent Carstairs, ils se mettent à danser et à chanter de plus en plus rapidement jusqu'à atteindre un état de frénésie qui les fait s'entre-déchirer jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un de vivant.

L'ULTIME CONFRONTATION

Il est vraisemblable que nos héros ne resteront pas à bâiller aux corneilles tandis que des innocents s'entretuent sous leurs yeux. Une fois le rituel lancé, DuChamp se déplace afin de se tenir juste devant Lady Carstairs, mais sans descendre de l'autel. Quant à elle, elle se prépare à se repaître de l'âme de ses fi-

dèles, qui sera relâchée par leur mort.

Si le gang hésite par trop avant d'agir, le Révérend Owlsley prend l'initiative. Hurlant «Par tout ce qui est sacré, je ne laisserai pas cela se reproduire!», il se rue vers l'autel, la canne brandie. A moins que les personnages ne réagissent rapidement, DuChamp sort tranquillement son arme et abat Owlsley. Le révérend met deux rounds à arriver à portée de tir de DuChamp, ce qui correspond donc au délai dont disposent les PJ. Trois rounds après que nos héros ou Owlsley aient commencé à agir, les fidèles sont pris de frénésie et lldo d'entre eux meurent sous les coups de leurs frères (à



moins qu'ils ne soient étranglés, etc.). Par la suite, 1d10 de plus quittent cette vallée de larmes à chaque nouveau round.

Dès le premier coup de feu, DuChamp pousse Lady Cynthia derrière l'autel afin qu'elle y soit à l'abri puis plonge la rejoindre. Il ouvre ensuite le feu en direction des personnages jusqu'à ce qu'il tombe à court de munitions (il possède une boîte de munitions contenant cinquante cartouches) puis sort son couteau et se prépare à vendre chèrement sa peau. Lady Cynthia l'assiste de son mieux grâce à son sort de coup de pouce puis se défend à l'aide de ses pouvoirs.

Tous deux luttent jusqu'à la mort. Lorsque Lady Cynthia meurt, l'emprise qu'elle avait sur ses disciples se résorbe, et les fidèles survivants perdent aussitôt connaissance. Lady Cynthia ne peut être tuée que si le feu de joie (qui est maintenant sa flamme de vie) est éteint. Le meilleur moyen d'y parvenir consiste sans doute à déclencher une avalanche, résultat pouvant être obtenu à l'aide d'explosifs ou d'une fusillade nourrie, ou encore par magie.

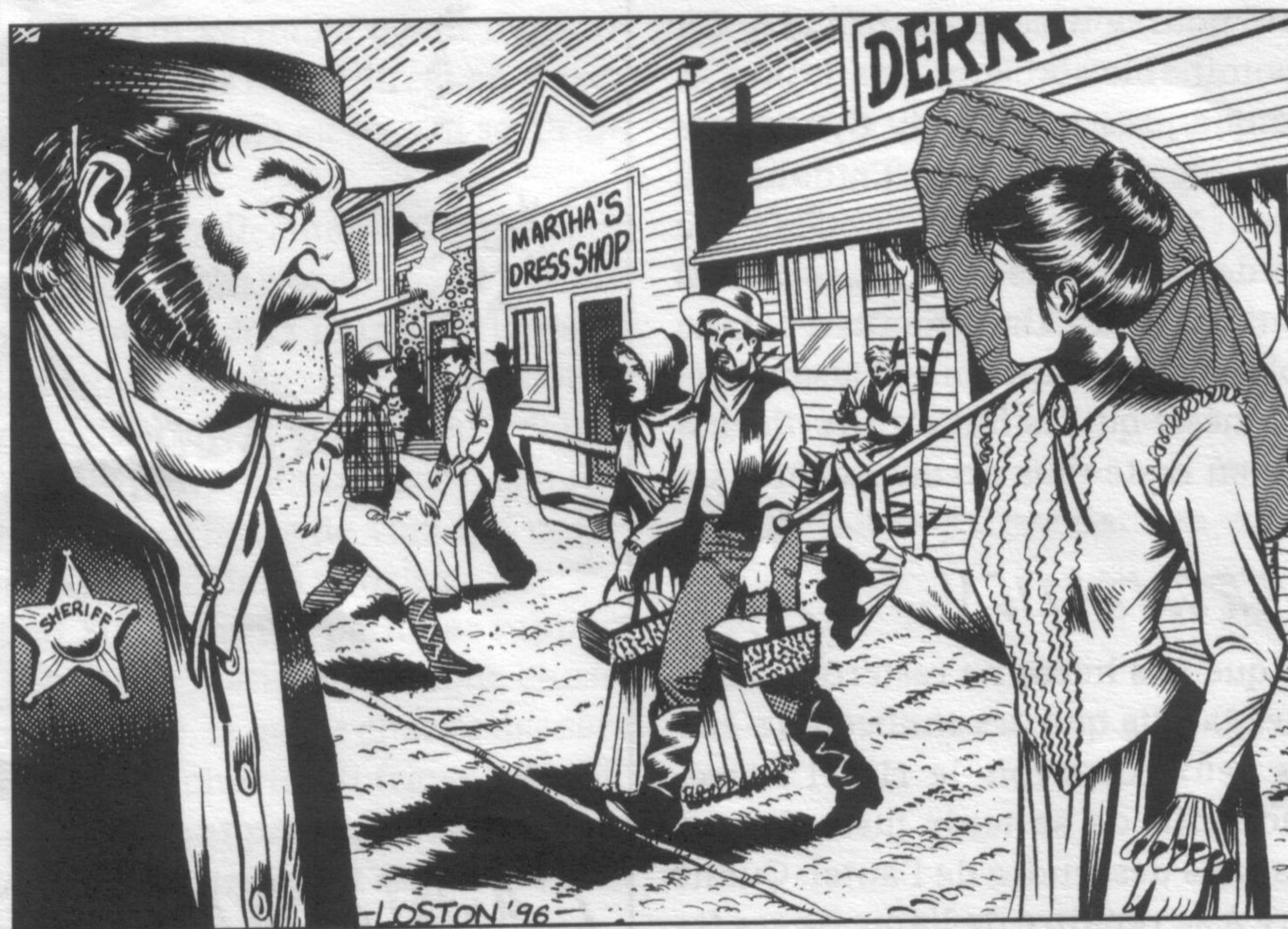
UNE FOIS LE CALME REVENU

De prime abord, la situation n'a pas l'air bien gaie. Christopher Backlund a perdu la foi, mais aussi la femme qu'il aimait, même si cette dernière était en fait une abomination. Les autres disciples sont eux aussi extrêmement secoués et abattus. Ils se sentent telle-

ment trahis qu'ils sont prêts à suivre n'importe qui. Le Révérend Owlsley devient le phare qui les guide dans les ténèbres pendant le temps qu'il leur faut pour rejoindre Derry's Ford. Sa foi retrouvée ranime la leur, et il passe des heures à les écouter et à les conseiller. Quand tout ce beau monde arrive en ville, l'atmosphère est, sinon joyeuse, du moins un peu moins triste.

Les habitants de Derry's Ford sont proprement stupéfaits de voir leur pasteur ivrogne revenir en ville à la tête d'une foule enchaînant les hymnes à la gloire du Seigneur, mais la plupart d'entre eux sont heureux de le retrouver tel qu'il était auparavant. Et Owlsley se fait une joie de leur raconter l'histoire de cette femme maléfique qui avait envoûté des innocents en vue de les détruire. Les disciples sauvés d'une mort certaine confirment son récit et encouragent également les personnages à donner leur version des faits (c'est sans doute le moment de se servir de l'attribut d'éloquence). Christopher Backlund accepte de retourner à Denver avec le gang. Rien ne le retient plus ici, et son père a apparemment besoin de lui. Irving Backlund respecte sa part du marché et, en plus, assure à nos héros qu'il sera là s'ils ont un jour besoin de lui.

Avant que les PJ ne quittent Derry's Ford, le Révérend Owlsley leur demande toutefois leur aide afin d'accomplir un ultime acte symbolique, l'éradication par le feu de l'ancien complexe de l'Eglise de la Flamme Sacrée.





CIMETIERE

CHRISTOPHER BACKLUND

Attaque :
Carabine 2d6/4d8
Gourdin 2d6/2d6 + 1d6
Défense :
Bagarre 2
Points de coup : 30

LADY CYNTHIA CARSTAIRS

Attaque :
Couteau 2d10/4d6 + 1d4
Défense :
Bagarre 2
Points de coup : 36
Capacités spéciales : immunisée aux dégâts normaux tant que brûle sa flamme de vie.
Sorts : Divination, Appel de la tempête, Rituel de vie, Coup de pouce, 1 point de Souffle par succès ou augmentation (jusqu'à une limite de 3 par action).

DISCIPLES DE L'EGLISE

DE LA FLAMME SACREE

Attaque :
Carabine 2d6/4d8
Gourdin 2d6/2d6 + 1d6
Défense :
Bagarre 2
Points de coup : 30

EDGAR DUCHAMP

Attaque :
Pistolet 3d8/3d6
Défense :
Bagarre 3
Esquiver 3
Points de coup : 34

LE REVEREND BERNARD OWLSLEY

Attaque :
Canne 4d6/1d10 + 1d6
Défense :
Esquiver 3
Canne + 1
Points de coup : 30
Capacités spéciales : Béni, «La Voix».

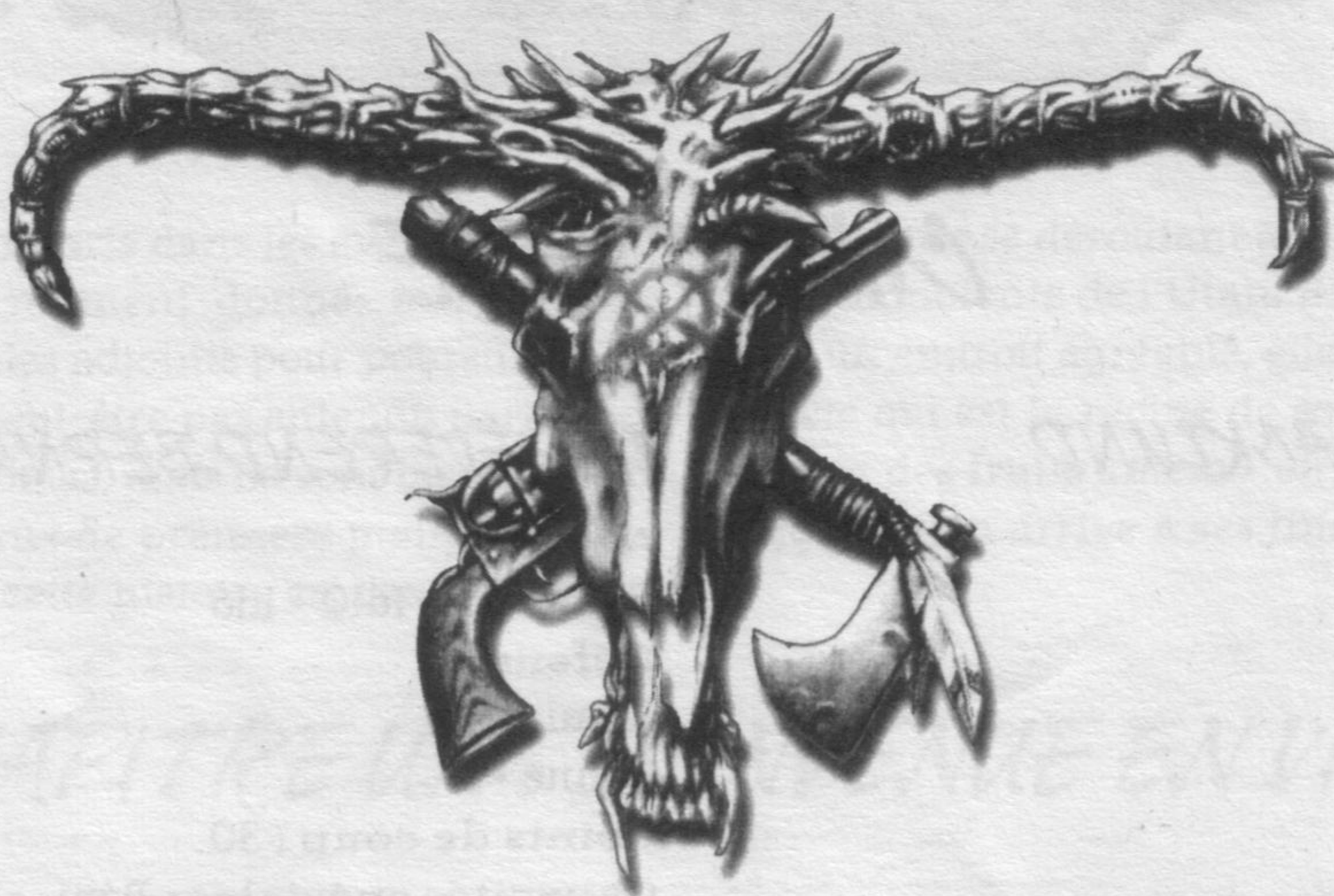
LE SHERIF LELAND TURNER

Attaque :
Pistolet 2d6/3d6
Shotgun à deux canons 3d6/2d6/4d6
Défense :
Bagarre 3
Esquiver 3
Points de coup : 30

CHIENS MORTS-VIVANTS

Attaque :
Morsure 3d6/4d6 + 1d6
Défense :
Bagarre 3
Points de coup : 20
Capacités spéciales : immunisés au Souffle et au stress physique.





SCENARIO

LES CAVALIERS FANTOMES



Dans un monde où les morts marchent et où les esprits parlent, il n'y a pas place pour ceux qui se la jouent présomptueux. Qui que tu sois, d'où que tu viennes, une balle te fracassera le crâne comme à n'importe qui. Par ici, on est tous les mêmes. Par ici, on est tous des monstres... de foire.

INTRODUCTION

En 1846, Brigham Young conduisit un groupe de courageux Mormons de l'Illinois jusqu'au Grand Lac Salé dans le territoire de l'Utah. D'autres ont marché sur ses traces, voyageant à travers les Grandes Plaines pour le rejoindre. Certains y sont arrivés ; d'autres pas ; et certains ont simplement abandonné.

En 1848, l'un de ces convois abandonna sa quête du Lac Salé et décida de s'installer à l'ombre du Mont Ellen, dans l'Utah, près de la Dirty Devil River. Une petite communauté rurale s'établit et se mit à prospérer à mesure que d'autres Mormons la rejoignaient.

Planterstown, affectueusement surnommée par ses habitants «Verrue de Planteur», devint un carrefour

commercial de la région, où les montagnards et les voyageurs pouvaient enlever leurs bottes, goûter aux filles et à la liqueur locales, et prendre les meilleurs repas maison de ce côté de Denver. Cette bourgade salingue est réputée pour son hospitalité et fournit la toile de fond d'une histoire, eh bien, assez insolite.

Par un brumeux jour d'été de 1859, un autre groupe d'immigrants arriva à Planterstown, guidé par son propre prophète, Ignatius P. Higgabottom. Les gens ouvrirent de grands yeux quand la caravane entra dans la ville avec ses chariots brillamment colorés et l'unique collection de personnages qui la peuplait.

Higgabottom chevauchait fièrement en tête, saluant avec un large sourire la foule qui s'amassait rapidement. Derrière lui venait sa troupe : la femme à barbe, le nain, l'homme alligator, la femme énorme, le géant, et beaucoup d'autres. Rejetés par les mondains de l'Est, ils vinrent à Planterstown en quête d'un chez-soi, un endroit où ils pourraient être acceptés et passer toute leur vie comme tout le monde.

Malheureusement, les habitants de cette petite ville de l'Ouest n'étaient pas plus tolérants que ceux de l'Est. Higgabottom et sa troupe furent rejetés et brutalisés,



moqués et méprisés. Au bout d'un an d'injures, Higgabottom abandonna et emmena sa troupe hors de Planterstown. Seules deux personnes en ville savent où ils sont allés.

UN SAINT HOMME

Higgabottom découvrit un réseau de cavernes dans un canyon à deux heures de cheval environ, à l'est de Planterstown. C'est là qu'il installa sa communauté à l'écart du reste du monde. Ses protégés appelèrent l'endroit le New Tomorrie Canyon («canyon des beaux landemins»), en pensant à l'avenir radieux qui les attendait. Et parce que le type qui a peint l'écriteau ne savait pas écrire «lendemain» («tomorrow»). Là, ils se développèrent, faisant de ces cavernes venteuses leur chez-soi.

Savant génial, Higgabottom put fonder la communauté en inventant et en vendant des machins bizarres à l'Union, aux chemins de fer, et même à d'autres inventeurs qui voulaient mettre leur propre nom sur les brevets de ses brillantes trouvailles. Higgabottom n'était pas intéressé lui-même par la gloire et la célébrité, tant que ses protégés étaient heureux. Et ils le vénéraient. Il était leur chef, leur prophète, leur sauveur.

A la fin 1868, le drame frappa. Tandis qu'il se livrait à des expériences avec l'Eau Brûlante, un fluide qui brûlait sans feu, un réservoir sous pression explosa, arrosant Higgabottom d'un jet d'acide mortel. Ses amis l'étendirent sur un dais au centre de la principale caverne et le pleurèrent durant des jours, incapables de se résoudre à l'enterrer.

Au matin du troisième jour, Higgabottom se releva. Les étranges habitants des Beaux Landemins acceptèrent cet événement avec aplomb. Ils virent dans ce miracle le signe que Higgabottom avait été choisi pour les mener au Paradis.

Le visage et le corps d'Higgabottom, défiguré et ravagé par l'acide, firent de lui, plus que jamais, le chef de cette cohorte de réprouvés. Dans son euphorie, la troupe d'Higgabottom ne remarqua pas les ténèbres qui avaient envahi l'âme de son chef.

VUE D'ENSEMBLE

Aujourd'hui, le rêve d'Higgabottom a tourné au cauchemar. Ses buts pervers appellent la vengeance contre ce qui est beau, ce qui est gracieux. Il a ima-

giné ce qu'il croit être l'arme contre l'injustice, et il l'appelle la Pluie Brûlante de la Juste Reconnaissance. Un de ces jours, si Higgabottom arrive à ses fins, le monde entier lui ressemblera.

Dans ce but, Higgabottom fabrique une arme apocalyptique. Il a besoin d'argent pour mener ses expériences ; il envoie donc ses Newts - comme les résidents de New Tomorrie se nomment eux-mêmes - le voler pour lui.

Ces bandits ont attaqué plusieurs banques à travers l'Utah et le Colorado. Cette bande de voyous, des foudrards sur le nez, arrivent en ville à cheval et dévalisent la banque juste avant la fermeture. Ils réclament l'argent de la banque, en utilisant des armes étranges dont on a rapporté les capacités magiques, puis quittent la ville au galop.

A chaque fois qu'un tel incident a eu lieu ces dernières années, un groupe s'est engagé dans une poursuite effrénée des bandits, pour finalement perdre leur piste à quelques miles de la ville. Arrivé à un certain point, les traces s'arrêtent, tout simplement. Ce mystère a valu aux bandits le surnom de «Cavaliers fantômes».

La vérité, c'est que lorsque la nuit est tombée, Higgabottom récupère ses fidèles Newts, et occasionnellement meurtriers, avec un dirigeable, à l'aide d'énormes sangles qui passent sous le ventre des chevaux. En manipulant soigneusement une formidable série de réservoirs et de valves, il descend assez bas pour que les cavaliers puissent s'accrocher aux sangles, puis il ramène les chevaux vers lui et emportent tout le monde, montures et cavalier, à toute vitesse dans le ciel. Peu après, Higgabottom ramène ses compagnons chez eux, aux Beaux Landemins, où une équipe extrêmement efficace démonte immédiatement le dirigeable et le cache en quelques minutes. A mesure que la mise au point de son arme approche, les besoins d'argent d'Higgabottom augmentent. Les cambriolages sont devenus plus fréquents, en moyenne un par mois. Une récompense de 5.000\$ a été offerte par les Etats de l'Utah et du Colorado pour la capture des Cavaliers fantômes, et des affiches représentant les bandits masqués d'une façon assez sinistre sont éparpillées un peu partout dans les deux Etats.

Les membres du Gang peuvent débouler dans l'histoire de plusieurs manières. Ils peuvent venir à Planterstown dans l'intention de capturer les Cavaliers fantômes et de réclamer la prime. Sinon, ils peuvent juste passer

LES CAVALIERS FANTOMES

par Planterstown et être pris dans les événements qui s'y déroulent. A un moment donné, le shérif de Planterstown engage des adjoints pour poursuivre les bandits. Le Gang n'a peut-être pas entendu parler des infâmes Cavaliers fantômes, mais ils vont bientôt avoir des informations sur eux de première main.

La première partie de cette histoire est centrée sur les

événements se déroulant à Planterstown, cette petite ville somnolente de l'Utah. Bien qu'elle puisse passer pour un endroit agréable, elle est affligée d'une honte secrète qui est la racine de son destin, et cette plante portera des fruits amers - en tout cas si le Professeur Higgabottom arrive à ses fins.

CHAPITRE UN : BIENVENUE EN VILLE

Planterstown semble calme dans la chaleur de ce début janvier de 1876. Les décorations de Noël et les couronnes brunes et fanées maculent encore les façades des bâtiments, comme autant de timides tentatives d'apporter de la gaieté dans le paysage brun et mort de cet Etat du sud-est en plein hiver. Le vieil arbre aux pendus, squelettique, est actuellement libre de tout occupant, à la sortie de la ville, mais des restes de corde s'agitent dans le vent froid qui descend des montagnes. Le Gang peut arriver par la diligence quotidienne qui se dirige vers Salt Lake, au nord, ou après une longue chevauchée ou encore dans un chariot, mais aucun train ne passe dans le coin.

Des spécimens intéressants de cow-boys, de montagnards et de locaux parcourent les rues. L'épicerie et le Poker Jusqu'à l'Aube ont l'air d'attirer le plus grand nombre. Des chariots de bois sales et des chevaux en sueur s'alignent le long du trottoir de planches qui court tout le long du centre-ville.

A peu près tout ici est brun ou gris. Les seules taches de couleur proviennent des rideaux de calicot aux fenêtres de la pension du Clou rouillé, et des visages aux yeux charbonneux et aux lèvres rouges qui se montrent au balcon du deuxième étage de chez Madame Ruby. Les habitants de Planterstown aiment voir arriver en ville les étrangers aux poches pleines d'argent, et ils leur accordent leur célèbre hospitalité. Les vieux bavards sont légion, et les enjôleuses serveuses du saloon qui connaissent toutes les rumeurs du coin. Pour un verre et un petit pourboire, ces jeunes femmes pleines de vie sont prêtes à tout partager, y compris les renseignements qu'elles détiennent.

LES RUMEURS LOCALES

Le Gang peut rapidement apprendre un bon paquet de choses sur Planterstown, son histoire et sa situation actuelle. Les rumeurs suivantes, ainsi que l'affiche, leur fournissent un peu de ces renseignements dont ils ont besoin pour commencer.

Selon la promptitude des héros à poser des questions et à devenir «amicaux» avec les locaux, ils pourraient potentiellement déterrer tout ça. Les rumeurs sont listées par ordre d'accessibilité, la première étant la plus facile à obtenir et la dernière la plus difficile à arracher à des lèvres rétives.

\$ 5.000 REWARD !

**LES CAVALIERS
FANTOMES**



RECHERCHES MORT OU VIF !

POUR CAMBRIOLAGE,
COUPS ET BLESSURES, MEURTRE !

LES CAVALIERS FANTOMES

L'AFFICHE

En différents endroits de la ville, des affiches «on recherche» offrent une récompense de 5000\$ pour la capture des Cavaliers fantômes, morts ou vifs. L'un de ces prospectus est accroché sur cette page XXX la page suivante.

PRIME

Le Gang fait parler gentiment les locaux et récolte toutes les rumeurs : 3 points.



RUMEURS

• Planterstown est l'une de ces très rares villes de la région dont la banque n'a pas été cambriolée par les Cavaliers fantômes. La plupart des gens pensent qu'elle est la prochaine sur la liste.

• Le shérif a augmenté la sécurité autour de la banque et a nommé des adjoints à droite à gauche. Il a rencontré plusieurs hommes de loi ces dernières semaines pour établir une stratégie.

• Ruby a interdit à ses filles de s'approcher de la banque et a embauché Luke, le fils de John Cratchet, pour aller déposer son argent à sa place. «C'est sûr que personne va chercher noise à c'te baraque de Luke, même avec tout c'blé sur lui.»

• Crazy Macy a été vu en train de fureter derrière les maisons, à la recherche de traces de terre fraîchement creusée. Apparemment il pense que les gens enterrent leur argent maintenant, plutôt que de le mettre à la banque.

• Julian Crane, le tailleur, avait sympathisé avec les monstres de foire. Il avait fabriqué tous leurs vêtements aux tailles marrantes. Certains pensent même qu'il est l'un d'eux, mais qu'il le cache carrément bien.

• A deux heures de la ville à peu près, se trouve un endroit que les Indiens appellent le Canyon hanté. Personne ne s'en approche jamais, par peur pour sa vie. D'étranges lumières jouent à travers les visages géants gravés sur les parois rocheuses du canyon, et de grandes gerbes de flammes surgissent des rochers à intervalles réguliers. Certains voyageurs ont rapporté avoir vu des démons rôdant en ces lieux.



LES CAVALIERS FANTOMES

CHAPITRE DEUX : ON S'EN PREND A PETUNIA

A première vue, Petunia Davis a l'apparence d'une enfant de 8 ans alors qu'elle a en fait la trentaine. Ne mesurant qu'un mètre de haut, elle est pourtant parfaitement proportionnée. Elle porte ses longs cheveux bruns en une tresse qui s'enroule plusieurs fois autour de sa tête, et sa robe bleue est très bien ajustée à sa silhouette en forme de petit sablier.

Petunia travaille à la banque comme assistante du directeur, où elle est traitée un tout petit mieux que le garçon de course. Elle est restée en ville quand les autres sont partis pour New Tomorrie. Depuis lors, elle a regretté sa décision de nombreuses fois, puisque le traitement qu'elle subit de la part de la population, surtout les hommes, n'est pas respectueux le moins du monde.

Le Gang remarque deux hommes qui embêtent Petunia, la brutalisant et la traitant de tous les noms. Elle n'est pas capable de s'en débarrasser elle-même, et a besoin d'aide mais, à l'évidence, aucun habitant n'est prêt à la lui apporter. Les brutes continuent à tourmenter Petunia jusqu'à ce que quelqu'un intervienne, et vont même jusqu'à déchirer sa robe et la faire pleurer. Ils sont méchants et si on met son nez dans leurs affaires, ils ne le prennent pas gentiment.

PRIME

Le Gang secourt Petunia : 2 points.

CHAPITRE TROIS : AU PAYS DES GÉANTS

Tard dans la nuit, un ou plusieurs héros surprend la scène suivante :

Un chariot roule lentement dans les rues de Planters-town aux heures encore sombres du petit matin. Ses roues grincent d'une manière inquiétantes, et l'écho se perd entre les bâtiments. Un véritable géant tient les rênes, guidant les chevaux dans Main Street en direction de l'épicerie. Le chariot tourne au coin et se dirige vers l'arrière du bâtiment.

Une unique lumière brûle doucement à l'intérieur du magasin. Le géant gare le chariot contre la réserve et descend. Avec des mouvements lourds et lents, il frappe trois fois à la porte de derrière, et les coups sourds résonnent dans la nuit. La porte s'ouvre, une brèche lumineuse s'élargit progressivement, et quelqu'un apparaît. Le léger murmure de voix qui prennent soin de parler bas flotte dans la brise.

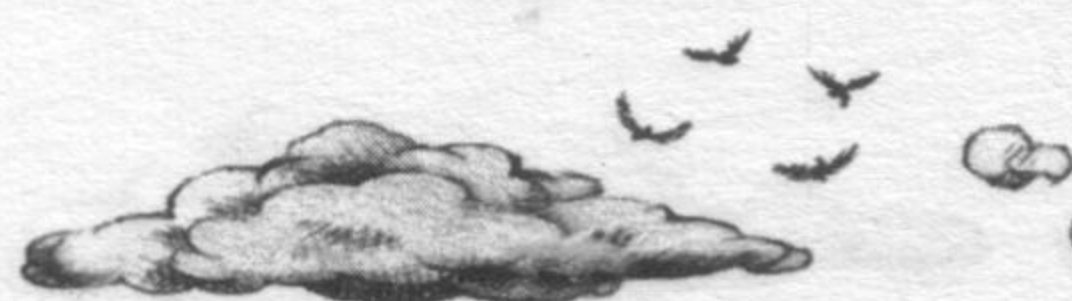
Au bout d'un moment, un homme - petit par rapport au géant - sort, et les deux échangent quelque chose. Ensuite, pendant dix minutes, le géant charge des sacs et des paquets à l'arrière du chariot. Il travaille rapidement, les gros sacs ne pesant presque rien dans ces bras puissants. Puis le géant grimpe à nouveau dans le chariot et quitte la ville.

Gérard le Gentil Géant vient en ville une fois par mois pour acheter des marchandises pour New Tomorrie. Il le fait à la faveur de la nuit, payant un supplément afin d'éviter le ridicule et les harcèlements. Palmer Simpkins lui-même est là pour prendre l'argent du géant et pour s'assurer qu'il reçoit toute sa marchandise. Tout ça se fait tout à fait honnêtement, et si les héros s'en mêlent, ils se prendront sans doute des œufs sur leur visage rouge de honte. Si les héros interrogent Simpkins à propos du géant, il leur casse les oreilles sur la façon dont son père a chassé les monstres de foire hors de la ville. Il semble curieux de la manière dont les monstres trouvent leur argent, le fric étant l'un de ses sujets favoris. Il le met au compte des inventions de Higgabottom, mais une note de jalousie filtre dans sa voix quand il parle.

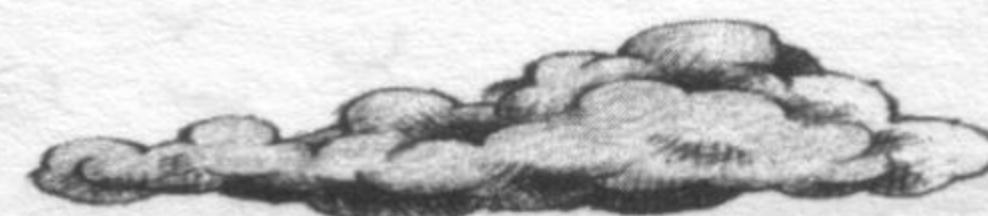
PRIME

Le Gang évite le combat avec Gérard le Gentil Géant : 1 point.





LES CAVALIERS FANTÔMES



CHAPITRE QUATRE : C'EST UN HOLD-UP !

Après son expérience avec les deux brutes, Petunia décide qu'elle en a assez de Planterstown. Elle se rend à cheval à New Tomorrie et demande l'autorisation d'y habiter. Higgabottom accepte à une condition : elle doit les aider à dévaliser la banque de Planterstown. Petunia se précipite pour lui serrer la main : marché conclu. La nuit suivante, la petite dame fait pénétrer les Cavaliers fantômes dans la banque par la porte de derrière.

Le seul obstacle qui subsiste entre les Cavaliers fantômes et un vol parfait se trouve être Bob Lund, l'adjoint chargé de garder la banque cette nuit-là. Petunia convainc le jeune homme de la laisser entrer dans la banque pour récupérer du linge qu'elle est censée laver pour Sheldon Marks, le directeur de la banque. Dès qu'il déverrouille la porte, les Cavaliers fantômes s'engouffrent à l'intérieur et le capturent avant qu'il ait pu entrevoir ses agresseurs.

Tôt ce matin-là, Marks ouvre la banque et trouve l'adjoint Lund ligoté et bâillonné, et le coffre vide. Immédiatement, il sonne l'alarme, qui réveille toute la ville et avertit le Gang qu'il s'est passé quelque chose.

LA TRAQUE

Que les membres du Gang sautent d'eux-mêmes à cheval pour poursuivre les Cavaliers fantômes ou qu'ils restent à Planterstown pour être nommés adjoints avec les autres types qui en paraissent capables, ils traverseront sûrement le paysage de l'Utah sur les

traces des dévaliseurs de banque. Suivre la trace des bandits est plutôt facile à la lumière du jour (un jet faisable (5) de pister).

La piste emprunte en fait la direction opposée à New Tomorrie. Le Gang la suit pendant plus d'une heure jusqu'à ce qu'elle contourne une grande saillie rocheuse. La piste se finit là, soudainement et brutalement. Il faut un jet rude (7) de détecter pour trouver des indices à cet endroit.

La première chose que le Gang peut remarquer est que la piste a tout bonnement disparu. Avec un jet rude (7) de pister, le Gang constate que, au point où les traces se terminent, les chevaux des Cavaliers fantômes semblent avoir été alignés en une rangée, côte à côte.

Le Gang peut également remarquer une chaussure à plusieurs mètres de l'endroit où les traces se finissent. Elle ressemble à une chaussure d'enfant, chic et de bonne qualité, en tissu bleu clair. Le Gang, plein d'espoir, reconnaît que la chaussure est assortie à la robe bleue que portait Petunia. Elle est tombée du pied de Petunia quand elle a été emportée dans les airs.

L'intérieur de la chaussure porte la marque du Parfait Pétale, une boutique de Planterstown.

PRIME

Pour chacun des indices ci-dessus que le Gang découvre : 1 point.

CHAPITRE CINQ : À LA LUMIÈRE DU JOUR

Le Gang peut enquêter sur le cambriolage à Planterstown avant ou après la poursuite des Cavaliers fantômes. Le seul témoin de l'événement est l'adjoint Lund. Le rouge au front, il fait le récit de sa capture à quiconque le presse de le faire.

Le fait que Petunia travaillait ouvertement avec les Cavaliers fantômes pourrait impliquer que la population de Tomorrie sont derrière les cambriolages. De toute façon, Lund n'était conscient qu'à certains mo-

ments après que les Cavaliers fantômes ont pénétré dans la banque, et il ne peut donc pas être certain que Petunia les a aidés sous la contrainte ou de son plein gré. Ça laisse la possibilité qu'elle ait été kidnappée. Le lien le plus solide entre les cambrioleurs et Tomorrie est la chaussure de Petunia. En supposant qu'ils l'aient trouvée, les héros fûtés vont sans doute aller au Parfait Pétale et interroger le propriétaire de la boutique, Julian Crane. De prime abord, il est peu disposé à leur



LES CAVALIERS FANTOMES

dire quoi que ce soit, mais si le Gang lui fait sentir que la vie de Petunia pourrait être en danger, il fléchit. Arrivé à ce point, Crane maudit Higgabottom et fait le récit de la résurrection du bon professeur aux héros. Il indique la direction de Tomorrie et peut même y conduire le Gang s'il le lui demande instamment. Palmer Simpkins peut également renseigner les héros sur Tomorrie si on l'interroge. Il connaît l'existence de l'endroit, mais pas sa localisation. Il leur suggère de demander à Crane, puisqu'il a toujours paru amical avec eux.

Mais le fils du maire a à cœur de garder secrets ses accords avec les Newts, si innocents qu'ils puissent être. Il n'aimerait pas trop que son hypocrisie soit rendue publique. Il n'accepte donc de dire ce qu'il sait que si les héros promettent de ne pas le dénoncer.

PRIME

Le Gang fait le lien entre Tomorrie et les Cavaliers fan-

tômes : 1 point.

Le Gang découvre la localisation de Tomorrie : 2 points.

PLANTERSTOWN

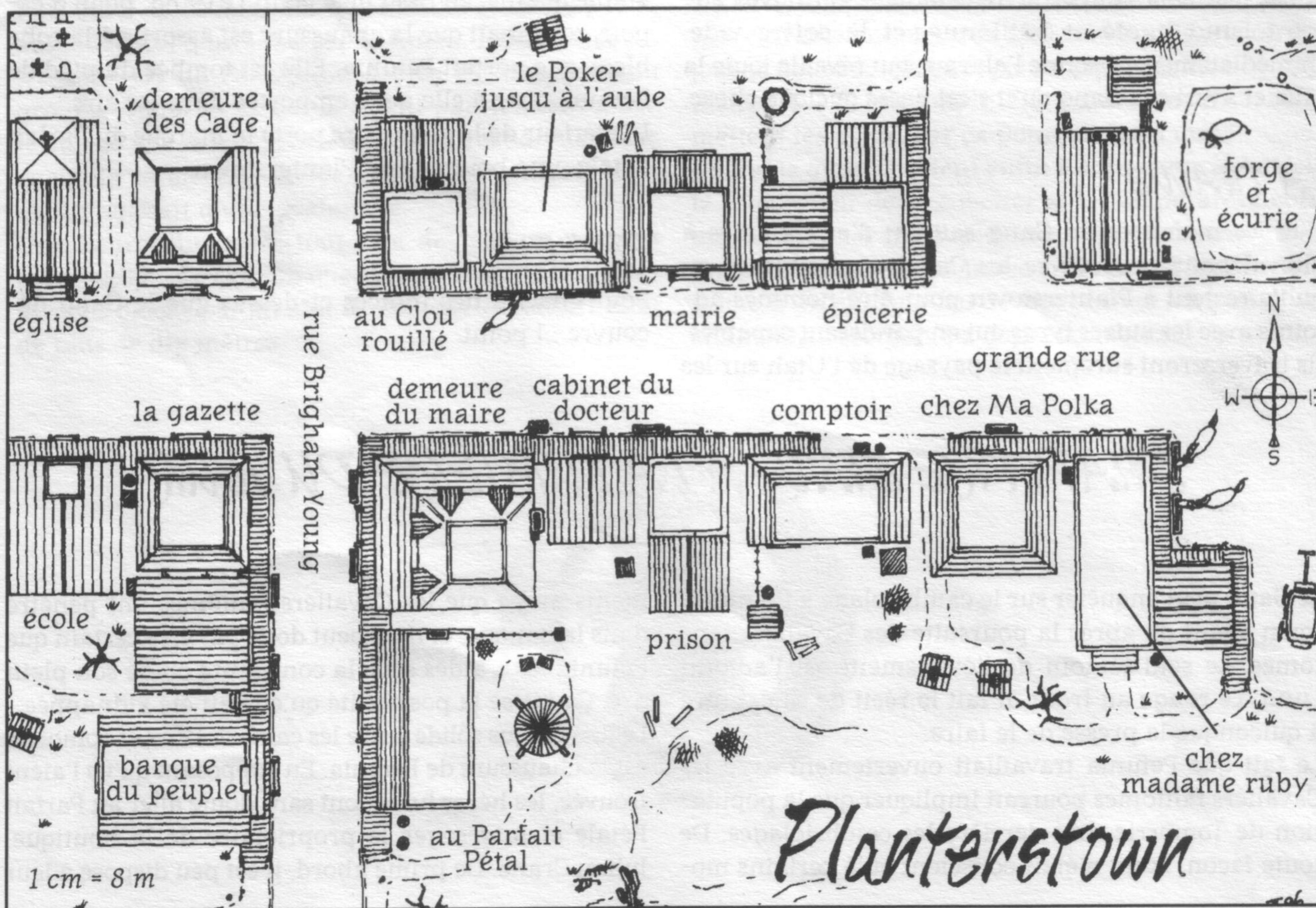
LA DEMEURE DES CAGE

Description : grand bâtiment en brique bien tenu à un étage.

Occupants : le Révérend Travis Cage (un homme qui perd ses cheveux, proche de la soixantaine ; poli avec un sourire serein), sa femme Betty (solidement charpentée et dotée du même sourire que lui ; fait régner l'ordre dans la maisonnée) et leur dix enfants, qui ont tous moins de 16 ans.

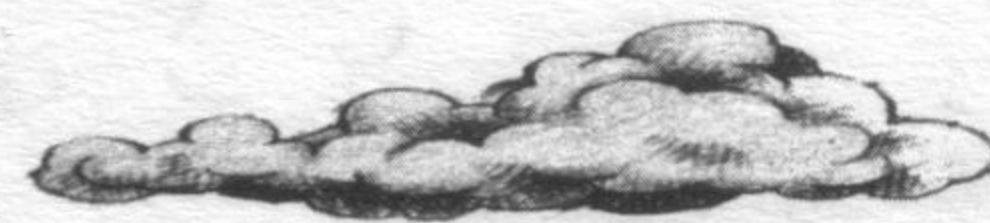
Ce que savent les Cage : Tout sur Higgabottom et comment les Newts ont été presque tous chassés hors de la ville. Ils étaient contre, mais le révérend n'a jamais vraiment pris position.

Secrets : Betty Cage est la sœur de Paul Simpkins, le maire. La rumeur veut que c'est pour cette raison





LES CAVALIERS FANTOMES



que le traitement du révérend (payé par la ville) est si généreux.

LE CABINET DU MEDECIN

Description : maison de taille moyenne qui a vu des jours meilleurs. Le cabinet du toubib (qui est également le dentiste de la ville) se trouve au rez-de-chaussée. Il a installé ses quartiers à l'étage.

Occupants : le Docteur Gren Fabry (veuf, proche de la cinquantaine ; maigre à faire peur et éternellement triste) et Jenny Blackwood (son assistante, voir la pension du Clou Rouillé).

CHEZ FURLMAN, FORGE ET ECURIES

Description : grand bâtiment de facture récente, construit pour remplacer les anciennes écuries (voir la mairie). La forge est en façade, et les écuries et le corral se trouvent derrière.

Occupants : Joe Furlman (propriétaire et maréchal-ferrant ; grand, massif et couvert de poils noirs bouclés ; un homme tolérant et amical doublé d'un opportuniste) et plusieurs jeunes qui prennent soin des chevaux.

Ce que sait Joe : tout sur le rêve originel d'Higgabottom ; il est même devenu proche de Matilda, la femme à barbe. Les jours calmes, certains citadins débattent dans leur rocking-chair pour savoir s'il est le père du fils de Matilda.

LA PRISON

Description : petit bâtiment à un étage avec trois cellules et un petit bureau. Le shérif vit à l'étage.

Occupants : le Shérif Odyseus «Ody» Tyler (shérif ; un homme dur qui s'approche de la quarantaine ; cheveux longs et noirs et large moustache horizontale ; des yeux capables d'y voir clair dans n'importe quelle histoire qu'on lui raconte).

Ce que sait le shérif : ce n'est qu'une question de temps avant que les Cavaliers Fantômes frappent à Planterstown. Il fait tout ce qu'il peut pour les arrêter, et n'est pas loin de dormir dans le coffre. Il a aidé à chasser les Newts de la ville, mais se justifie en disant que c'était pour préserver la paix. Il est sûr qu'ils sont mieux maintenant, où qu'ils soient.

Secrets : une carte liant les différentes attaques de banque commises par les Cavaliers Fantômes est suspendue dans le bureau d'Ody. Il a mentionné la date à laquelle s'est produit chacun de ces méfaits. Avec un

jet Faisable (5) réussi de Perception, un héros remarque la carte. Avec un jet Rude (7) de scruter, le héros reconnaît une certaine logique dans ces attaques. Bien que les cambriolages aient eu lieu dans tout l'Utah et même dans le Colorado, ils sont devenus progressivement plus fréquents et à moindre distance de Planterstown, comme si les bandits avaient récemment concentré leurs efforts sur cette région, se rapprochant lentement de Planterstown.

CHEZ MA POLSKA

Description : pension de deux étages avec cinq chambres à louer (\$1,25 la nuit). L'enseigne sur la façade dit : «Lits propres et cuisine maison».

Occupants : Ma Polska (propriétaire ; à 58 ans, cette immigrée polonaise a plus d'entrain que jamais ; vaillante, avec des cheveux gris acier relevés en chignon ; ses trois garçons sont allés vivre ailleurs, et son mari n'est plus de ce monde depuis longtemps), Miss Hampner (voir l'école), et un ou deux autres clients. **Ce que sait Ma :** c'est une honte, ce qui est arrivé à la troupe de Higgabottom. Ils venaient chez elle quand ils étaient en ville, et ils étaient toujours propres et polis, plus que la plupart de ses clients.

CHEZ MADAME RUBY

Description : grand bâtiment en bois à un étage, fraîchement repeint, avec un superbe balcon blanc qui fait tout le tour de l'édifice. Le rez-de-chaussée abrite un petit bar et un salon. Le reste de la maison est pleine de chambres pour Madame Ruby et ses filles.

Occupants : Madame Ruby (propriétaire ; proche de la quarantaine, une femme gaie et angélique avec un impitoyable sens des affaires ; surnommée - en secret - Maman Ruby par les filles) et quatre dames de la nuit. **Ce que sait Ruby :** bien qu'aucun de ses fidèles n'ait jamais eu recours aux services de Madame Ruby, Higgabottom est quant à lui déjà venu à plusieurs occasions. Il lui parlait pendant des heures de son rêve d'égalité et de tolérance pour tous. Bien sûr, cela lui coûtait les yeux de la tête, mais il ne semblait pas s'en soucier.

LA DEMEURE DU MAIRE

Description : manoir en brique sale, poussiéreux et blanchi à la chaux. Une terrasse au rez-de-chaussée et un balcon à l'étage arborent tables, chaises à bascule et autres crachoirs.

Occupants : Paul Simpkins (maire ; proche de soixante-





dix ans, une silhouette impressionnante, avec des cheveux et une moustache d'un blanc pur ; bedonnant, et avec de petites jambes qui sont tout juste assez fortes pour le porter), son épouse Wilma (femme très convenable, de petite taille et proche de la soixantaine ; qui n'élève jamais le ton) et sa mère Wilhemina (elle a depuis longtemps soufflé ses quatre-vingt-dix bougies et ne quitte jamais sa chambre ; elle a la langue bien pendue et ne se gêne pas pour dire ce qu'elle pense de la politique immorale de son fils).

Ce que sait le maire : Simpkins a presque toujours vécu à Planterstown, localité dont il est le maire depuis près d'une décennie. Il faisait partie du groupe de pionniers qui ont fondé la ville après avoir abandonné leur idéal (qui consistait à rejoindre le Grand Lac Salé) et se sent un peu propriétaire de Planterstown. Il a vu sa localité grandir et passer en l'espace de quelques années d'une petite communauté agricole à un centre commercial en pleine expansion, comme il le dit lui-même. Il est très fier de sa ville et ne laissera rien ni personne détruire ce qu'il a bâti à la sueur de son front. C'est pour cette raison qu'il a été l'un des facteurs déterminants dans l'expulsion d'Higgabottom et de ses étranges compagnons.

Simpkins ne se gêne pas pour critiquer Higgabottom, cherchant par là même à apaiser sa conscience, qui le travaille depuis qu'il a chassé les Newts hors de la ville. Il décrit Higgabottom comme étant un escroc et un grossier personnage qui a abusé des innocents et en a fait des bons à rien. Il laisse même entendre qu'Higgabottom utilisait ses fidèles comme cobayes afin de mener à bien ses expériences scientifiques, et que c'est ainsi qu'ils se sont retrouvés difformes.

LA BANQUE DU PEUPLE

Description : solide bâtiment en brique de plain-pied dont la lourde porte en chêne s'orne d'un impressionnant verrou et dont les fenêtres sont défendues par des barreaux métalliques. A l'intérieur, les deux guichets (situés du même côté) sont eux aussi protégés par des barreaux en acier. Le coffre est situé dans une petite pièce dérobée située à côté du bureau du directeur.

Occupants : Sheldon Marks (directeur ; un snob bouffi d'importance que les clients détestent et qui regarde tout le monde de haut, et Petunia plus que les autres encore), Petunia Davis (son assistante ; voir On s'en prend à Petunia) et Bob Lund (l'adjoint de Marks ; un jeune homme brun aussi intelligent qu'un baril de

lessive qui reste là jour et nuit).

AU PETALE PARFAIT, TAILLEUR ET MERCERIE

Description : jolie petite maison. Le pièce qui donne sur la rue sert à recevoir les clients et à prendre leurs mesures, le reste sont les quartiers d'habitation.

Occupants : Julian Crane (propriétaire ; un Anglais d'environ trente-cinq ans aux cheveux hérissés, au visage toujours rasé de frais et impeccablement vêtu ; ne se déplace jamais sans sa canne, mais celle-ci lui sert davantage à se donner un genre qu'à l'aider à marcher).
Ce que sait Julian : les gens de la ville ne cessent de parler de lui. C'est un célibataire qui réalise des vêtements pour dames et n'a jamais ouvertement courté de femme. Venant lui-même d'ailleurs, il s'est rapidement lié d'amitié avec les fidèles d'Higgabottom qui sont très vite devenu d'excellents clients, compte tenu de leurs mensurations hors normes.

Crane a continué à leur rendre visite après qu'il se soient installés à New Tomorrie, et il a même assisté à la résurrection d'Higgabottom. Par la suite, Julian a cessé d'aller là-bas, de peur qu'il ne lui arrive quelque chose. C'est l'unique habitant de Planterstown qui sache où se trouve New Tomorrie, et il pourrait y conduire le gang à condition qu'on lui fournisse une bonne raison pour le faire.

L'EGLISE DE PLANTERSTOWN

Description : petit bâtiment blanchi à la chaux doté d'un clocher incliné et d'une cloche qui s'entend dans toute la ville. Il n'a que trois ans mais paraît déjà bien plus vieux.

Occupants : le Révérend Cage (voir la demeure des Cage).

LA GAZETTE DE PLANTERSTOWN

Description : bâtiment en bois, de plain-pied.

Occupants : Hewie Millisand (propriétaire, journaliste ; un homme mince et toujours pressé qui s' imagine en chasseur de scandales ; sa voix est très désagréable, et cette impression ne fait que se confirmer lorsqu'il commence à interroger quelqu'un - les étrangers étant sa cible privilégiée).

Ce que sait Hewie : la Gazette est un torchon, mais s'il parvient un jour à vendre un scoop au Tombstone Epitaph, il pourra quitter Planterstown sans jamais se retourner. Il vit ici depuis trois ans et connaît les Newts de réputation.





LES CAVALIERS FANTOMES

La Gazette : cet hebdomadaire ne diffuse généralement que des réimpressions de posters et les nouvelles locales. Parfois, Hewie reprend une histoire déjà publiée afin de faire du remplissage. On peut acheter le journal à l'épicerie, à la banque et aux pensions. La dernière édition vous est présentée page 41.

L'EPICERIE

Description : bâtiment en planches. Le rez-de-chaussée est plein de marchandises, tandis que les Simpkins résident à l'étage. Une aire de chargement permet aux clients d'amener leur chariot à l'arrière de la boutique afin de le charger plus facilement.

Occupants : Palmer Simpkins (propriétaire et fils du maire ; jeune, en bonne santé et séduisant ; c'est un vrai méchant, mais sa cupidité l'empêche de trop embêter ses clients) et son épouse Deborah (cette jolie jeune femme a récemment épousé le plus beau parti de la ville et essaye désormais de faire de son mari un être humain ; elle est éminemment sympathique).

Ce que sait Palmer : les monstres ont fondé leur propre ville dans les contrées sauvages et viennent régulièrement s'approvisionner chez lui. Palmer n'a pas la moindre idée de l'endroit où se trouve cette localité, ni même du nom qui lui a été donné.

LE POKER JUSQU'A L'AUBE

Description : bâtiment qui n'a pas été épargné par les éléments. Ce saloon se nommait autrefois le Cheval Noir jusqu'au jour où le vent a emporté son enseigne pour ne plus laisser le petit écriteau cloué à la porte qui dit : «Poker jusqu'à l'aube.»

Occupants : Matthew «Gesundheit» Dento (propriétaire et barman ; un vieux briscard qui a passé sa vie à polir des verres ; maigre à faire peur, mais c'est tout de même un dur à cuire) et ses dames de compagnie (trois ou quatre jeunes femmes qui résident à l'étage, dans les chambres que Dento n'occupe pas).

AU CLOU ROUILLE, PENSION

Description : bâtiment de très grande taille, à trois étages, proposant dix-huit chambres (six par étage) à louer (\$1 pour une journée, \$6 la semaine, \$20 le mois, repas compris).

Occupants : June et Jerry Blackwood (propriétaires ; des gens d'âge mûr qui apprécient un peu trop leur propre cuisine ; aussi amicaux que faire se peut) et 2d8 autres occupants, dont leur fille Jenny (forte jeune

femme de vingt ans qui travaille pour le Docteur Fabry - voir le cabinet du docteur).

Ce que savent les Blackwood : c'est la qualité du service qui encourage les clients à revenir. Ils venaient juste de se marier quand Higgabottom et ses fidèles ont fait leur entrée dans Planterstown. Tous deux se rappellent l'étrange convoi et l'année qui a suivi son arrivée, au cours de laquelle les habitants de la ville ont réussi à chasser les nouveaux venus.

June éprouve de la sympathie pour ces «pauvres diables. Après tout, ce n'est pas de leur faute s'ils sont aussi hideux.» Jerry, quant à lui, pense qu'ils ont été punis par Dieu pour avoir commis un acte abominable et qu'ils «portent la marque du Diable.» Si on le lui demande, il peut parler pendant des heures des horribles malformations des fidèles d'Higgabottom, qui semblaient issus du plus profond de l'Enfer.

L'ECOLE

Description : bâtiment de plain-pied, blanchi à la chaux et bien entretenu.

Occupants : Miss Hampner (institutrice ; une vieille fille à la coiffure extrêmement sévère et qui sait se montrer intraitable avec une règle) et jusqu'à dix enfants.

LE COMPTOIR

Description : petite cabane à une seule pièce qui sert à la fois de comptoir et de chambre à coucher pour son unique occupant.

Occupants : Summit Sam (propriétaire ; un ancien montagnard devenu commerçant ; bourru, doté d'une grande barbe brune et hirsute, le visage buriné par le soleil, Sam est une montagne de muscles qui n'a aucun mal à transporter les piles de peaux lourdes de près de cinquante kilos qu'il va vendre à Denver une fois par mois).

Ce que sait Sam : «Vaut mieux être vendeur que trappeur, ça oui.» Il vend principalement des peaux et fourrures, et même de la peau de lézard, mais il est déjà arrivé qu'il achète tarentules et crotales, à condition qu'ils soient vivants. Sam est toutefois un escroc fini, et il faut réussir un jet Rude (7) de Persuasion pour ne pas se faire voler lorsque l'on marchande avec lui.

LE BUREAU DU TELEGRAPHE

Description : petite cabane en bois d'où sort un fil télégraphique. La ligne est reliée à Denver, mais les messages n'arrivent pas souvent à destination (20 % de chances par jour).



LES CAVALIERS FANTOMES

Occupants : Hewie Millisand (voir la Gazette de Planterstown).

Ce que sait Hewie : les télégrammes sont très importants, et il se fait une joie d'ouvrir son bureau afin d'en envoyer, quelle que soit l'heure. Il possède une visière qui lui donne l'air plus officiel et insiste pour la porter (le plus souvent, il passe une bonne heure à la chercher avant d'envoyer un message). Hewie est également incapable de garder un secret et, à moins qu'on ne le décourage de vive manière, il répète accidentellement le contenu du message à tous les gens qu'il rencontre.

LA MAIRIE

Description : ancienne écurie qui accueille désormais les assemblées, les bals et les procès. Le juge vit dans les petites pièces situées à l'arrière du bâtiment.

Occupants : le Juge Harold «Pendez-les Tous» Black (juge du district ; un vrai méchant qui a passé le cap de la soixantaine ; grande barbe, très chevelu ; grosse panse contenue par une paire de bretelles ; travaille en bras de chemise ; utilise une grosse corne en laiton dans le but de lutter contre sa surdité galopante, mais sans grand succès).



CHAPITRE SIX : MON DOUX FOYER

SECONDE PARTIE : NEW TOMORRIE

La seconde partie de cette aventure amène les personnages à l'endroit où réside la communauté des Newts, au beau milieu des plaines de l'Utah. C'est là que nos héros pourront jouer leurs cartes en espérant que leur main sera suffisante pour battre celle d'Higgabottom.

Nombre d'habitants de New Tomorrie ont de sérieux doutes au sujet de la santé mentale du Professeur Higgabottom. Mais jamais personne n'a été aussi gentil que lui envers eux, et ils sont extrêmement loyaux. A moins que les personnages n'approchent de nuit du repaire des Newts, il y a de bonnes chances qu'ils se fassent repérer par les sentinelles postées dans la salle de garde (voir ci-dessous). Dans ce cas, l'alerte est donnée et Higgabottom envoie Willie le Loup régler le compte du gang.

Si nos héros décident d'attaquer ou refusent de partir, les Cavaliers Fantômes (sans leur masque) viennent aider les Newts à se défendre. Ils se contentent de faire fuir les PJ, sauf s'il est manifeste que ces derniers savent que les dévaliseurs de banque se trouvent ici. Dans ce cas, Higgabottom lance un assaut général contre le gang. Les personnages lui mettent des bâtons dans les roues, et il ne peut leur permettre de survivre. Des PJ plus diplomates pourront peut-être s'infiltrer plus lentement dans le repaire (éventuellement à l'aide de plusieurs voyages) et obtenir un certain soutien contre le professeur. Les Newts sont pour la plupart des gens heureux que le comportement violent d'Higgabottom dérange énormément. Certains d'entre eux, tels que Louis Micorbe, peuvent être persuadés de se retourner contre lui, si les PJ leur expliquent qu'ils ne désirent faire aucun mal au professeur. Il s'agit bien évidemment là d'un travail de longue haleine, mais qui pourrait sauver la vie de nombreux Newts (et



LES CAVALIERS FANTOMES



peut-être aussi de quelques-uns de nos héros).

Quoi que décident les personnages, Higgabottom a l'intention d'attaquer Planterstown à l'aide de sa machine infernale dans sept jours. S'il prend conscience que nos héros le traquent, il met son plan à exécution plus rapidement que prévu et les habitants de Planterstown n'ont plus que trois jours avant l'assaut. Si le gang ne parvient pas à arrêter Higgabottom, ce dernier massacre tous les habitants de Planterstown et va même jusqu'à dissoudre la totalité des bâtiments. Le reste de l'Utah ne devrait pas tarder à suivre. Si les personnages sortent vainqueurs de l'affrontement, peu de gens parviennent à croire que la machine infernale du professeur aurait fonctionné, mais ils sont tout de même soulagés de savoir que les Cavaliers Fantômes ont fini de nuire. Si nos héros parviennent à récupérer les masques des bandits (qui sont cachés dans une des salles d'habitation), ils peuvent prétendre à la récompense.

PRIMES

Le gang parvient à comprendre qu'Higgabottom est l'instigateur des hold-ups : 2 points.

Le gang découvre le plan d'Higgabottom : 2 points.

Le gang parvient à arrêter Higgabottom une bonne fois pour toutes : 5 points.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Les habitants de New Tomorrie sont bien plus intéressants que la localité en elle-même. Il y a là trente-cinq habitants, qui sont pour la plupart venus de l'Est à la suite d'Higgabottom en 1859, mais certains sont nés ici. Tous les habitants de la première heure sont plus ou moins difformes.

Ils évitent d'avoir recours à la violence tant que cela est possible, mais deviennent par contre très méchants si le gang menace Higgabottom. Il faut réussir un jet Incroyable (11) de Persuasion pour parvenir à leur faire entendre des accusations à l'encontre du bon professeur.

IGNATIUS P. HIGGABOTTOM

Ignatius P. Higgabottom est un scientifique qui s'intéresse tout particulièrement à la chimie. Il a rencontré la plupart de ses compagnons actuels par l'intermédiaire de sa sœur Petunia, qui est née naine. Pendant

des années, il a vu les gens se moquer d'elle. Il ne cessait d'être de plus en plus outré par la manière dont elle était traitée et s'est mis à rêver d'un lieu où les êtres comme sa sœur pourraient vivre en paix. Son zèle lui a valu le respect de ses nouveaux amis, et il est bien vite devenu leur chef. C'est lui qui les a convaincu de partir pour l'Ouest afin d'aller y chercher un nouveau départ.

Déçu par Planterstown, Higgabottom a trouvé le Canyon Hanté et y a fondé New Tomorrie. Pendant des années, lui et les siens y ont vécu en paix, bâtissant peu à peu la communauté qu'ils avaient imaginée. Mais après l'accident qui entraîna sa mort et sa résurrection, les choses ont brusquement changé.

Higgabottom a passé depuis peu le cap de la quarantaine. Son corps et son visage ont été ravagés par les projections d'acide qui ont causé sa mort. Il boîte bas et fait très attention à sa jambe gauche. Son visage n'est qu'une succession de crevasses purulentes. Un de ses yeux a partiellement fondu, et le bleu de la prunelle se mêle désormais au jaune qui l'entoure.

Il a l'air tellement dément que même les pistoleros les plus endurcis y réfléchissent à deux fois avant de le défier. La première fois que nos héros l'aperçoivent, ils doivent réussir un jet Rude (7) de tripes afin de ne pas filer à bride abattue.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 3d8 ; A 2d6 ; F 2d10 ; R 1d4 ; V 2d8

Tirer : lance-flammes 4d8, Tirer : pistolet à acide 4d8, Equitation 3d6, Esquiver 2d6.

Mental : P 4d8 ; Co 4d12 ; Ch 3d12 ; As 3d8 ; Am 2d12
Artillerie : canons 4d8, Scruter 4d8, Détecter 4d8, Démolition 4d12, Science : chimie 4d12, Science : ingénierie 4d10, Autorité 4d12, Intimider 3d12, Persuasion 3d12, Dénicher 3d8, Bidouiller 4d8, Tripes 3d12.

Équipement : Lance-flammes, pistolet à acide.

Terreur : 7

Capacité spéciale : Déterré.

GERARD LE GENTIL GEANT

Gérard fait deux mètres quarante, ce qui fait de lui un véritable géant par rapport aux autres Newts. Sa grande force physique fait de lui l'un des plus utiles fidèles d'Higgabottom, malgré les difficultés qu'il éprouve à ce déplacer dans les boyaux du complexe, trop étroits pour lui. Les mains de géants sont de véritables battoirs et il peut broyer un crâne entre ses doigts.

LES CAVALIERS FANTOMES

Mais sa douce nature lui a valu le surnom de «Gentil Géant.» Il aime tout particulièrement les enfants, et quand il ne fait pas fondre du métal pour Higgabottom, il passe son temps à amuser la progéniture des Newts. Gérard aime également la sculpture, pour laquelle il montre un réel talent. Ses œuvres (énormes) peuvent être appréciées dans l'ensemble du complexe. Par endroits, il a gravé des symboles, des dessins ou des scènes à même la roche des murs. C'est lui qui a effectué les gravures de visages sur les parois du canyon.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2d4 ; A 2d6 ; F 4dl2 + 2 ; R 2d8 ; V 4dl0
Lancer : hache 4d4, Combat : bagarre 4d6, Conduire : carriole 3d6, Esquiver 2d6.

Mental : P 2d6 ; Co 1d4 ; Ch 3d4 ; As 3d6 ; Am 1dl0
Arts : sculpture 4d6, Scruter 3d4, Détecter 3d6,
Langues : français 3d8, Métier : travail des métaux 3d8,
Intimider 4d6, Tripes 3d8.

Taille : 8

Équipement : Deux haches pendues à sa ceinture.

LOUIS MICORBE

Louis corrige instantanément quiconque se trompe dans la prononciation de son nom (et l'appelle «Microbe»). Il fait à peine un mètre cinq, malgré les rides qui creusent son visage et le langage ordurier dont il est friand. Higgabottom a rencontré Louis alors que celui-ci faisait les poches des passants dans les rues de Boston et l'a invité à venir dans l'Ouest avec lui. Avant l'accident du professeur, Louis était l'un de ses meilleurs amis, et tous deux passaient des heures à fumer le cigare, à siroter du whisky et à parler femmes et chevaux.

Désormais, Louis a tendance à rester seul. Il est toujours loyal envers Higgabottom mais n'apprécie guère les changements qu'il a vu se produire chez son dernier. Il est possible de le retourner contre son ami, mais il refuse catégoriquement que le gang fasse du mal au professeur. Si, à un moment ou un autre, il pense que cela peut se produire, il change aussitôt de camp pour la seconde fois.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 3d8 ; A 4dl0 ; F 2d6 ; R 2d8 ; V 1dl2
Dérober 4d8, Crocheter 4d8, Passe-passe 4d8, Lancer : couteau 3d8, Escalader 4dl0, Esquiver 4dl0, Equitation 4dl0, Furtivité 4dl0.

Mental : P 3dl0 ; Co 2d4 ; Ch 3d6 ; As 4d6 ; Am 2dl0

Scruter 4dl0, Détecter 3dl0, Bluff 4d6, Ridiculiser 4d6, Dénicher 4d6, Tripes 3dl0.

Taille : 4

Équipement : Couteaux de lancer (2).

LES CAVALIERS FANTOMES

La bande des Cavaliers Fantômes est constituée de cinq Newts. Cela fait maintenant plusieurs années que ces bandits attaquent des banques. Et comme les représentants de la loi n'ont toujours pas réussi à les attraper, leur légende ne fait que grandir.

Peu avant la tombée de la nuit, ils arrivent en ville à cheval. Ils entrent dans la banque et percent le coffre à l'aide des pistolets à eau brûlante d'Higgabottom, puis ils s'enfuient dans la direction opposée à New Tomorrie. À la faveur de la nuit, Higgabottom les récupère en dirigeable, et les représentants de la loi n'ont plus alors qu'à se demander, une fois de plus, comment les Cavaliers Fantômes ont fait pour s'évaporer. En dehors des habitants de New Tomorrie, personne n'a jamais vu le dirigeable ni le visage des Cavaliers.

WILLIE LE LOUP

Couvert de la tête aux pieds d'une fourrure auburn et bouclée, Willie le Loup cache ses yeux noisette derrière de petits verres luisants maintenus par du fil de fer. Ses dents jaunes lui donnent un sourire carnassier, d'autant qu'il en a assombri certaines parties pour faire croire qu'il s'agit de crocs.

Malgré les apparences, Willie sait lire et est loin d'être bête. Les autres Newts le considèrent comme le second d'Higgabottom et se tournent vers lui lorsqu'ils ont besoin de consignes. Il se prend pour un érudit et il n'est pas rare qu'il déclame des truismes sans queue ni tête. Ses idées et opinions sont souvent malsaines. Il a également été en partie affecté par la folie d'Higgabottom.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 3d4 ; A 3d6 ; F 2dl2 ; R 4d6 ; V 3d8
Tirer : lance-flammes 4d4, Esquiver 3d6, Furtivité 4d6.
Mental : P 4dl2 ; Co 3d8 ; Ch 3dl0 ; As 3dl0 ; Am 2dl0
Scruter 4dl2, Détecter 4dl2, Universalis : philosophie 4d8, Médecine : générale 3d8, Science : physique 3d8, Autorité 4dl0, Intimider 3dl0, Persuasion 3dl0, Tripes 3dl2.
Équipement : Lance-flammes, compas.

MAURICE L'HOMME-LEZARD

Maurice est parfaitement normal, si ce n'est qu'il a les

LES CAVALIERS FANTOMES

jambes très courbées et que ses bras poussent tout droit sur son torse (et non sur les côtés au niveau des épaules). De plus, sa peau est lisse et écailleuse mais n'en est pas plus épaisse pour autant. Il saigne tout aussi facilement que tout un chacun.

Malgré sa démarche chaloupée, Maurice est l'un des Newts les plus dextres qui soient. Son nez est petit et plat, sa bouche large et lippue. Il a de gros yeux verts et globuleux qui le rendent très intimidant lorsqu'il fixe quelqu'un.

Quand il n'est pas en train d'attaquer une banque, Maurice porte un sabre au côté. Malgré son étrange apparence, il se voit comme un homme à femmes et adore les histoires de pirates et de flibustiers. Il s'est même appris l'escrime, et fait parfois usage de son sabre.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2d6 ; A 3d8 ; F 3d8 ; R 4d8 ; V 4dl2

Tirer : lance-flammes 3d6, Grimper 4d8, Esquiver 3d8, Combat : escrime 3d8, Furtivité 3d8, Nager 3d8.

Mental : P 2d8 ; Co 1d4 ; Ch 3dl0 ; As 1dl2 ; Am 3d6

Intimider 3dl0, Dénicher 2dl2, Survie : montagne 1dl2, Tripes 4d6.

Équipement : Sabre, lance-flammes.

MATILDA, LA FEMME A BARBE

Les yeux de Matilda luisent d'un éclat bleu nuit. Elle a un joli petit nez retroussé et des lèvres bien pleines et toujours roses. Voluptueuse, elle se déplace en roulant des hanches, qu'elle a bien rondes en dessous de sa taille de guêpe. Sa longue chevelure rousse tombe par vagues jusqu'au milieu de son dos et vient se mêler à sa barbe touffue. Matilda a appris à se servir d'un pistolet dès son plus jeune âge, et elle était encore haute comme trois pommes qu'elle tirait mieux que les autres gamins. Elle était également plus douée qu'eux pour l'équitation, et pour tout le reste en général.

Avant de s'acoquiner avec Higgabottom, Matilda a travaillé comme mercenaire, chasseuse de prime ou encore ouvrière agricole. Elle a un fils, Joseph Junior, âgé de seize ans et parfaitement normal (bien qu'il soit plus poilu que les autres adolescents de son âge). Il a hérité du regard perçant de sa mère et du menton volontaire de son père.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 3dl2 ; A 2dl0 ; F 2dl2 ; R 2dl2 ; V 3d6

Ventiler 4dl2, Tirer : pistolet 4dl2, Tirer : pistolet à

acide 3dl2, Esquiver 3dl0, Combat : fouet 3dl0, Equitation 3dl0, Dégainer : pistolet 2dl2.

Mental : P 4d8 ; Co 2d4 ; Ch 3d8 ; As 3dl0 ; Am 3d6
Scruter 4d8, Détecter 4d8, Pister 4d8, Dressage : chevaux sauvages 3d8, Autorité 3d8, Intimider 3d8, Eloquence 4d8, Jeux 4dl0, Tripes 4d6.

Équipement : Colts Army .44 (2), fouet, pistolet à acide.

BILLY LE SANGLIER

Billy tient son nom des deux défenses qui poussent sur sa mâchoire inférieure. Il a une grosse masse de cheveux bruns sur le crâne, des yeux globuleux très rapprochés et un nez épaté et retroussé. Son corps massif est tout en muscles, depuis ses larges épaules jusqu'à ses cuisses épaisses. Ses défenses le font zozoter.

La manière dont les gens traitent Billy l'ont rendu très amer, mais il ne le laisse pas voir. Rares sont les choses qui parviennent à le décourager.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 2dl0 ; A 1dl0 ; F 3dl2 ; R 2d8 ; V 3d8

Tirer : shotgun 3dl0, Combat : bagarre 2dl0, Equitation 2dl0, Esquiver 3dl0.

Mental : P 2d8 ; Co 1d4 ; Ch 2d8 ; As 1dl0 ; Am 3d8

Scruter 2d8, Intimider 3d8, Tripes 4d8.

Équipement : Shotgun à deux canons.

CROTALE

Haut de près de deux mètres dix et maigre comme un clou, Crotale a le dos voûté, un long cou et la tête toujours penchée vers l'avant. Ses grands yeux très écartés ne restent jamais en place. Ses bras sont tellement longs que ses mains atteignent presque ses genoux. Tous les membres de Crotale possèdent une articulation supplémentaire et il peut de rouler en boule ou passer par des ouvertures trop étroites pour un homme normal. Le plus souvent, on ne s'aperçoit qu'il se trouve à proximité qu'en entendant le bruit de crécelle que font les queues de serpent à sonnette accrochées à sa ceinture.

CARACTERISTIQUES :

Physique : D 3dl2 ; A 3dl0 ; F 1dl2 ; R 4dl2 ; V 2d6

Tirer : pistolet 4dl2, Recharge rapide : pistolet 4dl2, Grimper 4dl0, Esquiver 3dl0, Combat : lutte 3dl0, Equitation 3dl0, Furtivité 4dl0, Dégainer : pistolet 4dl2.

Mental : P 4d8 ; Co 1d6 ; Ch 3d6 ; As 2dl0 ; Am 4d4

Scruter 4d8.

Équipement : Colts Army .44 (2).

LES CAVALIERS FANTOMES

NEW TOMORRIE

New Tomorrie se trouve au fond d'un canyon en cul-de-sac situé au pied du Mont Ellen. Ses falaises abruptes se dressent sur une quinzaine de mètres de tous les côtés sauf au sud. Les Newts habitent un complexe de cavernes dans lesquelles tout fonctionne à la vapeur, y compris la pompe qui tire de l'eau d'une rivière souterraine.

Higgabottom brûle de l'hydrogène, ce qui projette des jets enflammés par des fissures des parois et donne au canyon sa mauvaise réputation. Ces jets permettent également aux éoliennes amenées la nuit au sommet du canyon de mieux tourner. Toute la communauté est censée vivre cachée de jour et faire peur de nuit. Higgabottom n'a nullement l'intention de voir des intrus interférer avec son plan génial.

LE HANGAR DU DIRIGEABLE

Description : grotte cachée derrière un promontoire rocheux. Il faut réussir un jet Rude (7) de scruter pour l'apercevoir.

Occupants : aucun.

Secrets : d'étranges morceaux de métal, de bois et de tissu sont éparpillés dans toute la caverne (il s'agit du dirigeable, qui a été démonté). Il faut réussir un jet Incroyable (11) de science ou de bidouiller pour le comprendre.

LA SALLE COMMUNE

Description : cette grande salle est celle où tout les Newts se réunissent lorsque Higgabottom a un discours à leur faire. Les Newts s'en servent également pour prendre leurs repas et comme salle de danse quand ils ont quelque chose à fêter.

Occupants : 2d8 Newts en cours de journée, contre 1d4 de nuit.

LE BUREAU (ET LA BIBLIOTHEQUE) D'HIGGABOTTOM

Description : si elle ne se trouvait pas dans une grotte, cette salle aurait sa place dans un manoir. On y trouve de beaux fauteuils en cuir, plusieurs bibliothèque de belle taille et un bureau couvert de notes et de plans.

Occupants : Higgabottom y passe le plus clair de son temps.

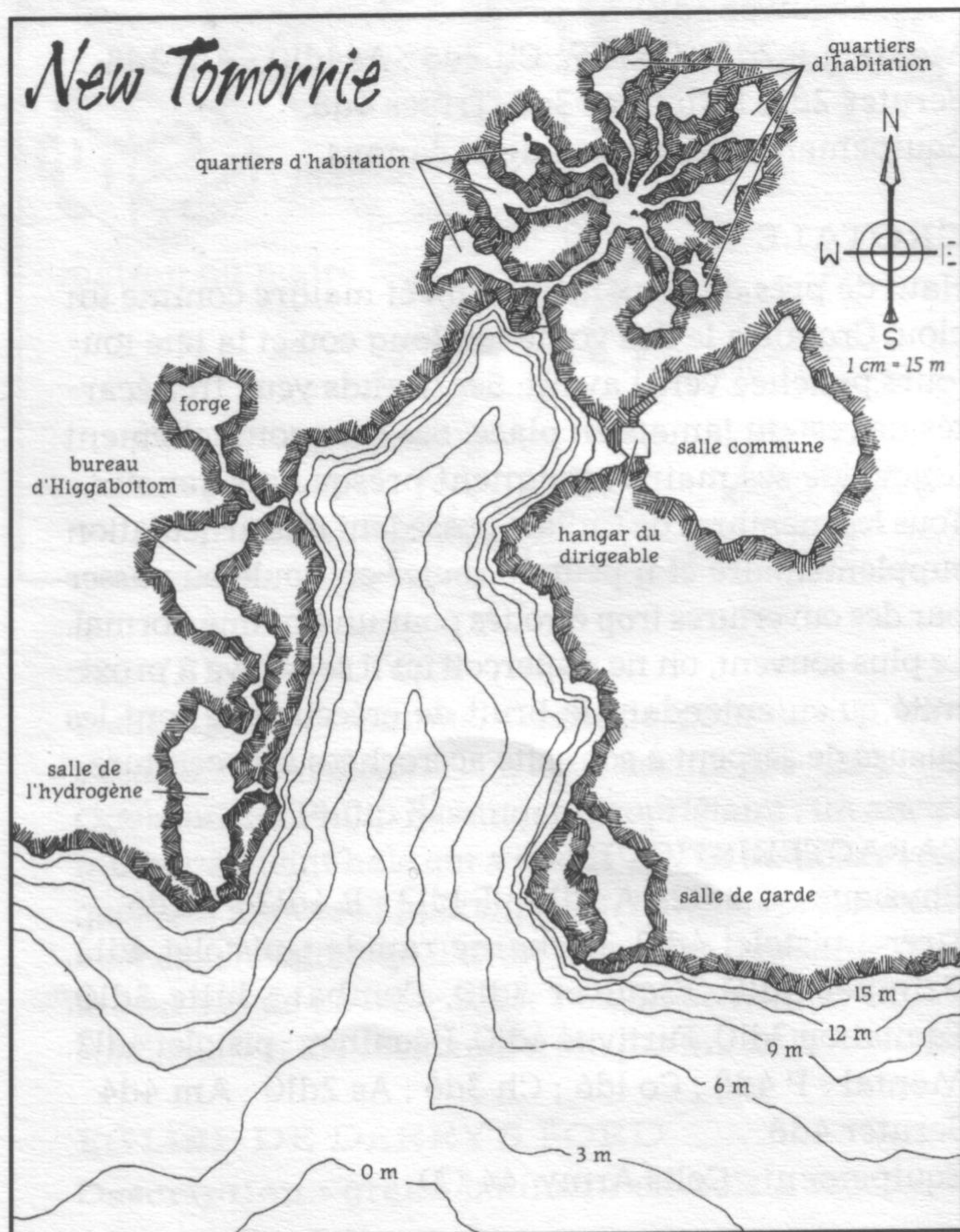
Secrets : si un personnage étudie les plans et schémas, un jet Incroyable (11) de science ou de bidouiller lui permet de comprendre ce qu'Higgabottom prépare.

LA SALLE DE L'HYDROGENE

Description : caverne pleine de cuves métalliques emplies d'hydrogène. Ces cuves sont reliées entre elles et aux parois par de nombreux tuyaux.

Occupants : en temps normal, il n'y a personne en ce lieu, qui est extrêmement dangereux. Mais certains Newts pourraient venir s'y cacher s'ils se trouvent en situation délicate.

Problèmes : quiconque utilise une arme à feu dans cette pièce et n'atteint pas sa cible doit jeter 1d10. Sur un score de 1, la balle percute une cuve à hydrogène. L'explosion résultante est semblable à celle causée par trois bâtons de dynamite et provoque l'effondrement du plafond. En réussissant un jet Incroyable (11) d'esquiver, un PJ pris dans l'aire d'effet de l'explosion parvient à éviter les débris tombant du plafond. En cas d'échec, référez-vous à la table suivante afin de voir ce qui lui arrive :





ÉBOULIS	
Jet raté de	Résultat
7-10 points	3d10 points de dégâts. Et tu n'as plus qu'à espérer que tes copains puissent te tirer de là parce que tu es complètement coincé.
4-6 points	2d10 points de dégâts. Tu peux t'en tirer tout seul sur un jet Rude (7) de Force. Bonne chance !
1-3 points	1d10 points de dégâts. Il te suffira de gigoter un peu pour sortir de là.

LA SALLE DE GARDE

Description : grotte cachée (qu'il est possible de repérer sur un jet Incroyable (11) de scruter) qui offre un excellent panorama des environs grâce à une petite «fenêtre» s'ouvrant dans le mur sud.

Occupants : deux Newts sont postés en sentinelles, de jour comme de nuit. Higgabottom est également ici s'il cherche à se cacher de nos héros.

LES QUARTIERS D'HABITATION

Description : cette série de galeries menant à de petites grottes constituent les quartiers des Newts, qui trouvent un peu d'intimité grâce à quelques rideaux et autres portes en bois. Chaque Newt possède sa propre chambre, mais certaines sont plus grandes que d'autres. Chacun a choisi son propre aménagement et certaines pièces sont très agréables.

Occupants : de jour, il n'y a que 1d2 Newts dans chaque pièce. De nuit, ce nombre monte à 1d2 + 2.

LA FORGE

Description : caverne de belle taille contenant une grande forge utilisée pour façonner les pièces métalliques dont la machine infernale d'Higgabottom a besoin. Un feu impressionnant y brûle à toute heure, ce qui diffuse une lueur rougeâtre et une chaleur étouffante dans toute la grotte.

Occupants : Gérard le Gentil Géant (voir les personnages principaux) se trouve ici en cours de journée, à forger de nouvelles pièces pour la machine infernale d'Higgabottom avec l'aide d'un ou deux assistants. La nuit, un Newt est chargé de veiller à ce que le feu ne s'éteigne pas.

NOUVELLE ARME

Une arme nouvelle utilisée dans cette aventure mérite quelques explications plus détaillées.

LE PISTOLET A EAU BRULANTE D'HIGGABOTTOM

Higgabottom a mis au point un pistolet pouvant asperger ses cibles d'une solution d'acide dilué. Matilda en a toujours un avec elle lorsque les cavaliers Fantômes sont de sortie. Les rumeurs vont bon train concernant cette arme «magique» et de plus en plus de gens prétendent que les bandits sont capables de détruire quelque chose sans le toucher et de mettre le feu sans la moindre flamme.

Les pompes grinçantes et autres tuyaux métalliques du pistolet sont recouverts sur leur face intérieure d'un alliage résistant à l'acide, qui est retenu sous pression dans un réservoir jusqu'à ce que l'on presse la détente. Le réservoir est bon pour vingt coups et le pistolet peut tirer 1d6 coups à chaque fois. La portée n'est que de trois mètres. La giclée d'acide prend la forme d'un cône faisant huit centimètres de large à sa source et soixante centimètres à son extrémité. L'utilisateur de l'arme joue un jet de tirer : pistolet à acide contre toutes les cibles prises dans l'aire d'effet.

Les dégâts causés se montent à 1d10 points par nombre de coups tirés. Tous les dés sont additionnés, mais les blessures sont localisées indépendamment. Les dégâts supplémentaires concernant les blessures à la caboche et aux parties vitales s'appliquent également (jouez les dés supplémentaires une fois les blessures localisées). Mais le pistolet à acide peut se révéler très dangereux pour son porteur. Si ce dernier est atteint à la poitrine (de côté ou dans le dos), il y a une chance sur quatre que le réservoir d'acide soit endommagé. Dans ce cas, le porteur est aspergé et subit 1d10 points de dégâts par coup potentiel restant dans le réservoir.

PISTOLET À ACIDE				
coups	Vitesse	Cadence	Portée	Dégâts
20	1	1d6	3	1d10/coup

Fiabilité : 18





LES CAVALIERS FANTOMES

CIMETIERE

BILLY LE SANGlier

Attaque :

Shotgun à deux canons 3dl0/2d6 + 4d6

Bagarre 2dl0/3d6

Défense :

Bagarre 2

Points de coup : 30

GERARD LE GENTIL GEANT

Attaque :

Hache, lancée 4d4/(4dl2 + 2) + 2d6

Hache 4d6/(4dl2 + 2) + 2d6

Défense :

Esquiver 2d6

Bagarre 4

Points de coup : 40

IGNATIUS P. HIGGABOTTOM

Attaque :

Lance-flammes 4d8/ldl0 par coup

Pistolet à acide 4d8/ldl0 par coup

Défense :

Esquiver 2d6

Bagarre 2

Points de coup : 30

Capacités spéciales : Déterré

MATILDA, LA FEMME A BARBE

Attaque :

Pistolet à acide 3dl2/ldl0 par coup

Colt Army 4dl2/3d6

Défense :

Esquiver 3dl0

Points de coup : 30

MAURICE L'HOMME-LEZARD

Attaque :

Lance-flammes 3d6/ldl0 par coup

Sabre 3d8/3d8 + 2d8

Défense :

Esquiver 3d8

Sabre 5

Points de coup : 35

NEWTs

Attaque :

Pistolet 2d6/3d6

Défense :

Bagarre 2

Esquiver 2d6

Points de coup : 30

CROTALE

Attaque :

Colt Army 4dl2/3d6

Lutte 3dl0/ldl2 (NdT : erreur dans l'original)

Défense :

Esquiver 3dl0

Points de coup : 30

BANDITS

Attaque :

Pistolet 2d6/3d6

Défense :

Bagarre 2

Esquiver 2d6

Points de coup : 30



LES CAVALIERS FANTOMES

LOUIS MICORBE

Attaque :

Couteau, lancé 3d8/2d6 + 2d6

Défense :

Esquiver 4dl0

Points de coup : 20

Défense :

Esquiver 4d8

Bagarre 3

Points de coup : 35

LE SHERIF ODY TYLER

Attaque :

Pistolet 4dl0/3d6

Carabine 4dl0/4d8

WILLIE LE LOUP

Attaque :

Lance-flammes 4d4/1dl0 par coup

Défense :

Esquiver 3d6

Points de coup : 25

THE PLANTERSTOWN WEEKLY GAZETTE

May 14, 1876

The Finest Paper in Mid-Utah !

Final Edition

UN SIXIEME BEBE POUR MARTHA ET FRANCES

par Hewie Millisand

C'est un garçon ! Eh oui, vous avez bien lu, Martha et Frances ont encore recommencé. Ils invitent tous leurs amis et voisins (c'est-à-dire vous tous, lecteurs de cet excellent journal) au baptême, qui aura lieu dimanche prochain à l'église. Venez tous leur montrer combien vous êtes fiers d'eux !

UN HABITANT DE PHEASANT GULCH BLESSE AU COURS D'UN HOLD-UP

par Hewie Millisand

Il y a quelques semaines, les Cavaliers Fantômes ont attaqué la banque de Pheasant Gulch et en sont repartis avec une forte somme d'argent. Les bandits masqués se sont enfuis dans un nuage de poussière, renversant du même coup l'infortuné Clarence Smith.

Monsieur Smith a décrit l'incident de la manière suivante : «J'ai bien cru que j'étais mort. Ils me sont passés dessus, aussi vrai que je vous vois, et j'ai pu apercevoir le ventre de leurs chevaux. Je jure même que l'un d'entre eux a éclaté de rire en me voyant. Je le sais, j'ai croisé son regard. Sur le coup, j'ai même pensé que je me retrouvais en face de la Faucheuse en personne.»

Heureusement, Monsieur Smith est sorti indemne de

l'incident, contrairement aux cinq adjoints du shérif tués par les Cavaliers Fantômes au cours du hold-up. Il y a alors eu une grande fumée et, comme d'habitude, les bandits se sont évaporés. Notre artiste a représenté ci-dessous l'un de ces criminels. Si vous les voyez, lui ou ses compagnons, courez vite prévenir le shérif.

LA CHANTEUSE SUEDOISE JENNY LIND A PLANTERSTOWN

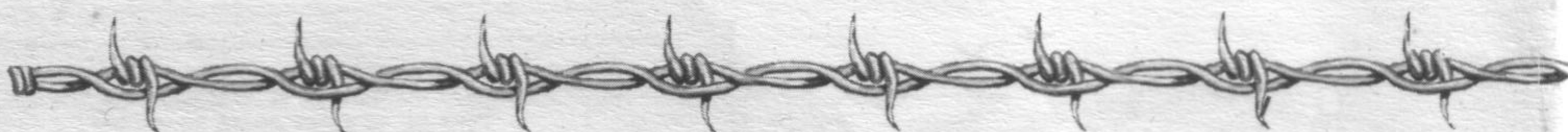
par Hewie Millisand

La mondialement célèbre Jenny Lind, originaire de Suède, viendra à Planterstown au début du mois prochain. Notre ville est l'une des étapes de sa nouvelle tournée mondiale, et nous comptons tous sur vous pour lui montrer combien les habitants de Planterstown ont le sens de l'accueil !

Une scène temporaire sera installée dans la mairie et les billets mis en vente à l'extérieur au prix de vingt-cinq cents l'unité. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous les procurer dès aujourd'hui à notre bureau. Miss Lind a pour agent Monsieur P.T. Barnum, et sa tournée se poursuivra à Denver et plus à l'ouest.



Brave



Pistolero



Soldat



Fouille-merde



Pinkerton



Fille de saloon



ARCHÉTYPES



Texas Ranger



Buffalo Girl



Huckster



Prédicateur



Inventeur



Shaman



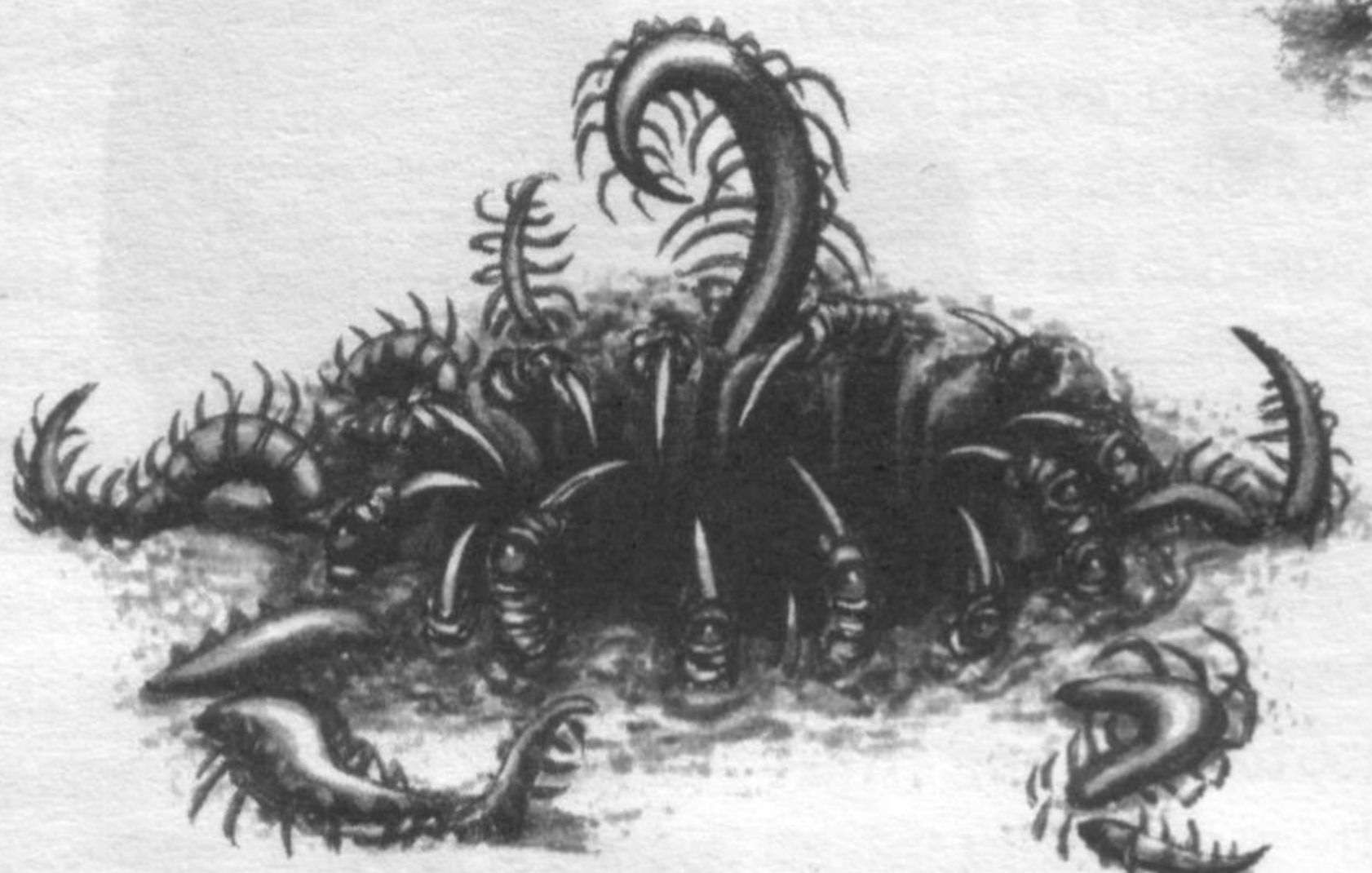
Ceux qui hantent la nuit



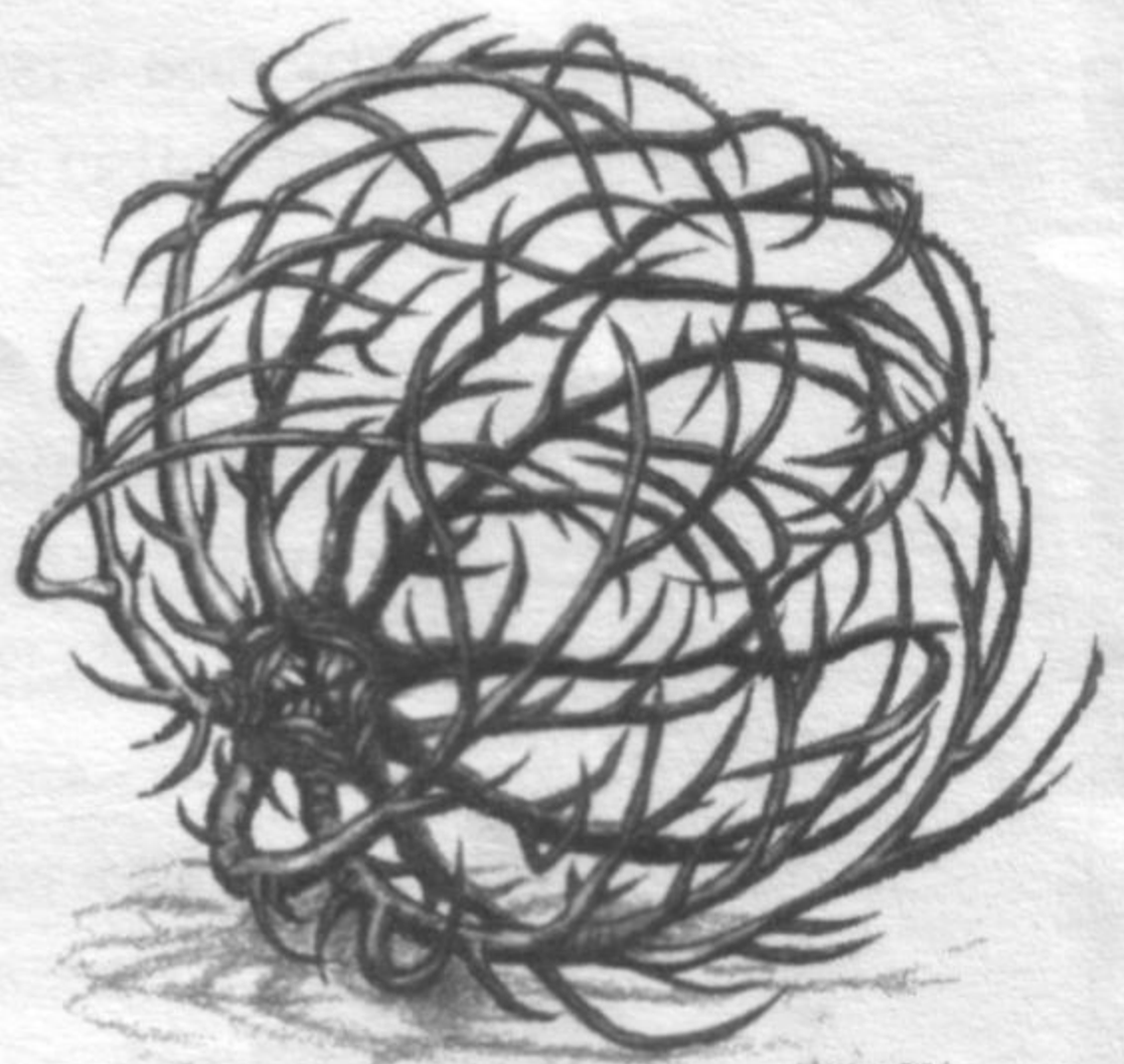
Diabre de poussière



Juges de Potence



Chose du désert



Ronces sanglantes



Tique des prairies



Rampant des murailles



Chauve-souris d

ABOMINATIONS



Jackalope



Los Diablos



Wendigo



Mort-vivant



Gremlin



Loup-Garou



Crotale Mojave



Dragon de Californie

Nom

Occupation

DEAD LAND

Munitions 1

MENTAL

d ○ PERCEPTION

Artillerie
Arts
Détecter
Pister
Scruter

Munitions 2

d ○ CONNAISSANCES

Carrière
Connaissance des
territoires

Déguisement
Explosifs
Langue maternelle
Langues
Médecine
Métier
Science
Universalis

Munitions 3

d ○ CHARISME

Autorité
Dressage
Eloquence
Intimider
Persuasion
Spectacle

d ○ ASTUCE

Bidouiller
Bluff
Connaissance de la rue
Dénicher
Jeux
Ridiculiser
Survie

d ○ AME

Foi
Tripes

PHYSIQUE

d ○ DEXTERITE

Arc
Crocheter
Dérober
Lancer
Passe-passe
Recharge rapide
Tirer
Ventiler

d ○ AGILITÉ

Attelage
Combat
Conduire
Equitation
Esquiver
Furtivité
Grimper
Nager

d ○ FORCE

d ○ RAPIDITÉ

Dégainer

d ○ VIGUEUR

ARMES ET FLINGUES

Arme	Coups	CDT	Portée	Dommages	Vitesse
------	-------	-----	--------	----------	---------

Arme	Bonus	Def.	Dommages	Vitesse
------	-------	------	----------	---------

Poing				
-------	--	--	--	--

ATOUTS ET HANDICAPS

BLESSURES

Légère Blanc
Sérieuse Jaune
Grave Vert
Critique Rouge
Définitive Noir

TREMPE

BLESSURES

Tête

Bras droit

Bras
gauche

Tripes

Jambe
droite

Jambe
gauche

SOUFFLE (VIGUEUR + AME)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

A lors t'es de retour dans Deadlands, mon pote ! Accroche-toi à ton six-coups, parce que t'es parti pour la virée de ta vie... qui pourrait être malencontreusement écourtée.

L'écran du Marshal est un paravent cartonné de grande qualité que tout Marshal se doit de garder sur lui jusqu'à sa mort. Il comporte de magnifiques illustrations de Brom, plus toutes les tables de règles dont tu as toujours rêvé, habilement disposées pour être consultées à la seconde. Quand il y a du plomb dans l'air, il n'est plus temps de compulsier frénétiquement les pages d'un livre. Rends la justice et fais régner la loi — la loi du Marshal !

C'est l'aventure qui compte !

Avec l'écran du Marshal, t'as enfin quelque chose pour cacher tous tes précieux secrets. Le livret d'aventures contient deux histoires inédites pleines de secrets terrifiants, c'est garanti : de quoi donner des frissons dans le dos des héros les plus courageux.

A propos, les joueurs trouveront à l'intérieur une nouvelle feuille de personnage plus pratique que jamais, comme ça il y en a pour tout le monde. Le Weird West était une terre sans loi — jusqu'à maintenant !

LE MARSHAL FAIT SA LOI

CE SUPPLÉMENT CONTIENT :

- Un écran quatre volets en couleur illustré par Brom et Alan Clark avec toutes les tables nécessaires

UN LIVRET DE 48 PAGES CONTENANT :

- Deux scénarios : - Les Cavaliers fantômes
- L'Envoyée du Malin
- Une feuille de personnage
- Des planches d'Abominations et d'archétypes...



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

PRIX : 100 FF

MULTISIM
13 Passage du Clos Bruneau
75005 PARIS

ISBN : 2-909934-74-8

