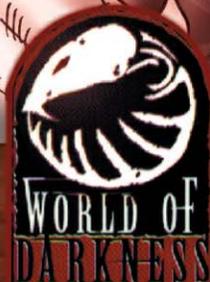


THE TRAIL OF THE DEAD



Un scénario One-Shot Monde des Ténèbres / The Wild West

THE TRAIL OF THE DEAD

par Matthias Haddad

Les suppléments World of Darkness : Sorcerer 1^{ère} édition , Wraith : The Risen, Mage : Book of Madness 2^{ème} édition ou Werewolf : Book of the Wyrm 2^{ème} édition peuvent'avérer utiles. Le système par défaut est celui de Vampire, la Mascarade édition révisée, mais un accès à Wraith, le Néant est souhaité. La lecture de GURPS : Old West est aussi chaudement recommandée, ainsi que toute documentation sur le Montana au 19^{ème} siècle, via le Web, par exemple. Enfin, ce scénario est facilement adaptable au jeu DEADLANDS.

Ce scénario est une oeuvre non-commerciale. Il demeure néanmoins la propriété de son auteur.
Pour toute utilisation sur un site web, prière de s'adresser à matthias.haddad@caramail.com.
Les jeux cités ci-dessus ainsi que le logo "World Of Darkness" sont la propriété exclusive de White Wolf, à l'exception de GURPS : Old West ©Steve Jackson Games et de DEADLANDS ©Pinnacle Entertainment .
Ils sont cités et utilisés ici dans le cadre d'une oeuvre amateur qui ne se pose pas en concurrence.

Introduction

Territoire du Montana, Etats-Unis d'Amérique,
Mercredi 14 Octobre 1874.

Cela fait des semaines que la troupe du Prédicateur fait route vers le Nord, guidée par l'œil de Moroni.

Les imposantes cimes enneigées des Rocheuses, ainsi que les majestueuses forêts de pins accrochées à leurs flancs dominant un décor fait de pistes rocailleuses recouvertes de neige, de ruisseaux en partie gelés, se détachant d'un ciel bleu azur et pourtant glacial. Parfois quelques oiseaux de proie viennent briser le silence ambiant de leurs cris perçants, mais cela fait des jours que le groupe n'a croisé âme qui vive. Même les Indiens des tribus Crow et Flathead semblent s'être retirés des grands espaces afin d'affronter l'hiver qui s'annonce rude.

Pour certains dans le groupe, l'attente devient pénible : si la chasse et la pêche permettent à Creed et Standing-Bear de se nourrir, Tombstone commence à se lasser du sang que lui offre ce dernier. Quant à Pretty-face, il devient de plus en plus taciturne. Pourtant, tous font confiance au Prédicateur et nul ne se permettrait de discuter les décisions que lui inspire le Seigneur. L'itinéraire est difficile à tenir et les chevaux s'épuisent rapidement. De plus, les chariots commencent à s'abîmer sérieusement et les roues devraient être changées rapidement sous peine de se briser.

Un soir, le groupe arrive à un croisement de pistes. Il est tard, tout le monde est épuisé à l'exception de Tombstone, éveillé depuis peu. Il est temps de monter le camp.

L'appel au secours

Alors que le feu devient un faible foyer et que les principaux intéressés se réfugient dans les chariots afin d'y dormir, Tombstone et Pretty-face qui montent la garde durant la nuit entendent de manière presque imperceptible de faibles sanglots portés par le vent. Un jet de Perception+Vigilance(+Augure) Dif.5 permettra de localiser leur provenance. A plus douze mètres du campement, se trouve un ravin profond d'une vingtaine de mètres donnant sur un mince cours d'eau or, à cinq mètres du sommet, sur un affleurement rocheux enchevêtré dans un monceau de racines est recroquevillée une silhouette humaine. Il est difficile de bien la distinguer dans l'obscurité, mais il s'agit d'une femme, blessée.

Les PJ pourront utiliser les cordes rangées dans les chariots pour descendre jusqu'à l'affleurement et la remonter (avec quelques jets physiques), il est possible, en cas de maladresse, de leur faire quelques frayeurs (rocher qui cède au dernier moment, corde qui se rompt...) mais il est important qu'il parviennent à sauver la blessée.

Cette dernière est une jeune femme d'une quinzaine d'années portant une grosse ecchymose au front. Ses vêtements sont en lambeaux et sa jambe ainsi que son bras droit semblent brisés, son corps est couvert de plaies peu profondes mais sanglantes. A moitié inconsciente, ses yeux bleus s'ouvrent par intermittence entre les mèches engluées de ses cheveux blonds et quelques sons indistincts s'échappent avec peine de ses lèvres desséchées. Le Prédicateur, avec l'aide du Saint Esprit, pourra l'aider à guérir de ses blessures, mais, pour l'instant, un peu d'eau, de la chaleur et du sommeil lui feront le plus grand bien.

(Il peut être intéressant de mettre à l'épreuve les vertus de Tombstone que la vision de tant de sang frais n'aura pas manqué de perturber...)

Lorsque le soleil finit par se lever, une brume épaisse a depuis longtemps envahi le paysage. La jeune fille, encore très faible, sortira doucement de ses songes. Visiblement surprise et apeurée par la présence des PJ, elle adoptera une attitude de repli sur elle-même jusqu'à ce que les personnages lui expliquent ce qui s'est passé la veille au soir.

Une fois mise en confiance, elle pourra se présenter aux personnages. Elle s'appelle Elisa-Day Spencer et vient de Raven Crossing, un petit village minier, plus bas dans la vallée.

Il y a deux nuits, une bande d'inconnus est arrivée en ville, au moment où les hommes rentraient du travail.

Les cavaliers, tout en riant, ouvrirent le feu sur les passants, sans raison, et mirent le feu à plusieurs bâtiments.

Elisa-Day s'enfuit de l'une des maisons en flammes et courut de toutes ses forces vers la montagne. Elle se souvient du bruit des chevaux la poursuivant, des rires et des cris des cavaliers, puis elle se revoit trébucher sur une souche et tomber dans le ravin, puis plus rien jusqu'à ce matin. Elle ne sait pas qui étaient les bandits, ni pour quelle raison ils ont attaqué son village. Elle est surtout inquiète pour sa famille. Elle suppliera, au besoin, les PJ de bien vouloir l'accompagner jusque chez elle.

Premiers pas à Raven Crossing

Raven Crossing est située à quelques kilomètres à peine du croisement où ont campé les PJ, il faut, néanmoins, plusieurs heures pour s'y rendre. En effet, située au cœur d'une vallée encaissée et fortement boisée, la petite ville n'est accessible pour des chariots que par le biais de chemins de montagne mal aisés et tortueux.

Durant tout le trajet, les PJ pourront remarquer quelques éléments troublants concernant Elisa-Day.

Tout d'abord, il lui arrive souvent de dévisager Pretty-face comme si elle était particulièrement intriguée par le mort-vivant. Ensuite, il lui arrive de se figer, immobile, le regard perdu dans le vague durant de longues minutes. Pretty-face et Tombstone seront sans doute interpellés par le fait que son Aura est faible et vacillante (mais après tout, elle a frôlé la mort).

A moins d'un kilomètre de la ville, Elisa-Day affirmera se sentir mal et avoir besoin d'air.

Doucement, elle descendra du chariot, et s'appuyant sur ce dernier, fera quelques pas, seule.

En moins d'une seconde, elle aura disparu corps et biens dans la brume.

Malgré toutes les recherches qu'ils pourront effectuer, ils ne la trouveront pas.

Si Tombstone s'est nourri la veille au soir du sang de la jeune fille, il perdra automatiquement les points de sang qu'il aura acquis.

Il ne leur reste plus, alors, qu'à rejoindre la ville après avoir dépassé les quelques fermes qui longent la route.

Les fermes :

(Stevens, Billings, Schöndorffer et Armstead)

Les fermes bordent l'entrée de la ville et produisent habituellement le gros de ses ressources alimentaires. Néanmoins, depuis deux mois, les choses ont changé. Sur les quatre fermes, seules deux sont encore habitées : Celles des Stevens et des Schöndorffer. Les autres ont été désertées et le spectacle n'est pas beau à voir : les champs ont été laissés à l'abandon et à l'approche de l'hiver, les récoltes sont pourrissantes, attirant tout ce que la région abrite de parasites. Chose étrange, les bêtes sont restées sur place et n'ont pas été vendues au départ des fermiers. Si certaines vaches efflanquées hantent encore les lieux, les cadavres de nombre de leurs congénères dévorés par les loups ou les couguars se décomposent à l'air libre au milieu des prés. La plupart des volatiles, quant à eux, ont depuis longtemps été dévorés par les renards.

Les fermes elles-mêmes sont rapidement tombées dans

un état de délabrement assez profond : les murs de bois sont vermoulus, la plupart des vitres cassées. A l'intérieur, les fermiers ont presque tout laissé : meubles, vaisselle, objets de valeur. Les seules choses emportées semblent avoir été les vêtements chauds, l'argent et les armes.

La ferme Stevens, elle aussi, semble peu entretenue et les PJ auront sans doute l'impression que la ferme est vide. En fait, elle abrite encore Cobb et Laura-May Stevens, les enfants des fermiers. Les gamins et leur mère comptent parmi les premiers habitants à avoir été contaminés, et si cette dernière mourut rapidement, ce ne fut pas le cas des enfants. Ils subirent la métamorphose et une semaine plus tard, ils dévorèrent leur père. Les restes de ce dernier sont d'ailleurs cachés sous le foin, dans la grange, leur présence seulement trahie par la profusion d'insectes qui les survole. Si les PJ s'aventurent dans la ferme, ils seront épiés par les gamins. Ces derniers resteront dans l'ombre, se cachant derrière les meubles pour savoir qui sont les étrangers qui pénètrent chez eux, et ce qu'ils veulent. Les PJ entendront parfois de rapides et légers bruits de pas, des chuchotements, et malgré leurs pouvoirs, ne discernent que quelques mouvements furtifs dans l'obscurité. Si les PJ s'attardent un peu trop dans la ferme, ils seront attaqués par les enfants. La réaction des personnages risque d'être sujet à dilemme, d'autant plus que les gosses, crasseux et faméliques seront, eux, sans pitié.

Cobb Stevens

FO :2, DEX :4, VIG :4

CHA :2, MAN :2, APP :3

PER :3, INT :2, AST :4

Capacités :

Vigilance :3, Bagarre :2, Furtivité :4, Subterfuge :3

Volonté :5

Attributs de fomor :

-Griffes et crocs : D'horribles crocs apparaissent dans la bouche du fomor,

et ses ongles se transforment en griffes acérées.

Dgts : FO+2 (aggravés)

-Vision nocturne.

-Appétit pour la chair humaine.

Laura-May Stevens

FO :7, DEX :4, VIG :4

CHA :3, MAN :2, APP :4

PER :4, INT :2, AST :3

Capacités :

Vigilance :5, Bagarre :2, Furtivité :5, Subterfuge :1

Volonté :6

Attributs de fomor :

-Force Monstrueuse.
-Vision nocturne.
-Appétit pour la chair humaine.
Dgts : FO

Abigail Schöndorffer est une vieille femme venue de Deer Lodge il y a trente ans, après avoir épousé l'ancien trappeur Erik Schöndorffer, lui-même issu d'une famille Allemande installée dans la région depuis l'époque des premiers colons.

Depuis cinq ans, les fermiers s'étaient adaptés à la subite hausse de la population locale et leur ferme comptait parmi les plus prospères de la ville. Mais tout cela n'est plus. Erik est mort il y a un peu plus de trois mois, dans un accident de chariot et depuis, Abigail se démenait seule pour faire marcher la ferme, jusqu'au jour où peu après l'attaque de la ville par des inconnus, elle tomba malade, puis peu à peu, recouvrit la santé et même une forme telle qu'elle n'en avait connue depuis des années. Comme les autres, elle sentit l'appel de la chair et participa aux festins sanglants dans la mine et les bois. Pourtant, quelque part en elle, une trace d'humanité subsiste et elle fera tout son possible pour faire déguerpir les PJ. Elle se montrera à la porte de sa ferme et sera désagréable au possible : " Il n'y a rien de bon pour les étrangers à Raven Crossing, fichez-moi le camp ! ". Abigail est une femme d'une cinquantaine d'années, petite, robuste, le visage marqué. Elle porte encore le deuil de son mari et se vêt de noir...

La ville

Raven Crossing ressemble à une ville fantôme : très peu d'âmes en vue dans les ruelles embrumées, et le vent froid fait claquer des volets que personne ne vient attacher.

Une partie des bâtiments a visiblement souffert de l'incendie : L'église, par exemple est une ruine noircie dont le toit est parti en fumée.

Les maisons qui l'entourent ont elles aussi été touchées, pourtant les ruines ne sont pas fumantes et semblent avoir été incendiées il y a plus de deux jours.

Les bâtiments incendiés :

Les bâtiments ayant le plus souffert de l'attaque des bandits, mis à part l'église, sont de modestes habitations de familles de mineurs. Neuf habitations ont presque intégralement brûlé. Il n'en reste que quelques fondations de pierres et des poutres calcinées.

Pretty-Face et Creed sentiront furtivement la présence de plusieurs Ombres dans l'enceinte de ces ruines et entendront leurs lugubres plaintes. Les maisons

détruites sont celles des Spencer, des O'Bannion, des Smith, des Watheley, des Orchard, des Mellencap, des Burden, des Annegard et des Wise.

La ville en temps normaux :

Raven Crossing est une petite ville de 200 âmes tout au plus, enclavée entre les flancs boisés de deux montagnes.

La ville tire son nom de son emplacement :

Il y a encore soixante ans, elle n'était qu'un minuscule hameau situé au croisement de deux sentiers de trappeurs. A moins de trois kms de la ville se trouve une mine d'or, exploitée par la Miller Mining Company de Fargo (Territoire du Dakota), qui offre un travail à la majorité des hommes de la ville. Pour acheminer le minerai et voyager, il faut se rendre en chariot jusqu'à Deer Lodge, à cent kilomètres à l'Est, où passe la voie Northern Pacific, le seul chemin de fer de la région.

La ville en elle-même, à l'exception des fermes et des cabanes isolées est semblable à la plupart des boomtowns de l'Ouest : Une allée principale, des maisons (la plupart en rondins de bois), des enclos, un saloon, le bureau du shérif, une église et quelques commerces.

Les ressources en eau sont assurées par la Round Stone river qui serpente autour de la ville depuis un précipice montagneux jusque dans les bois alentours.

Plus loin, le groupe apercevra un attroupement près d'une baraque. Si les PJ choisissent d'aller à sa rencontre, ils comprendront qu'il s'agit de voisins ayant découvert un ami mort chez lui. Les villageois sont une demi-douzaine, des commerçants et le médecin, discutant de la marche à suivre pour les obsèques.

Le pasteur lui aussi est mort il y a une semaine, et il va sans dire que l'arrivée en ville du Prédicateur est une aubaine, d'ailleurs si les PJ ne le font pas, ce seront les villageois qui iront à leur rencontre.

Le mort est un homme d'une quarantaine d'années, l'ancien cordonnier du village, Jonah-Lee Cole. Le corps est étendu sur le sol, des traces de vomi sur la bouche. Une odeur âcre l'entoure.

Une rapide discussion avec le docteur Tommy Finn apprendra aux PJ qu'une épidémie s'est abattue sur la ville il y a un mois, tuant au hasard, sans qu'aucun remède ne soit efficace contre elle. Bizarrement, certains parviennent à survivre sans soins, d'une rémission apparemment définitive.

Rick Vernon, l'apothicaire, prendra le Prédicateur à part :

" Écoutez, je suis gêné de vous demander ça, vous êtes sans doute ici en transit, mais nous avons besoin d'un homme d'église : Notre pasteur, Dieu ait son âme, a été emporté par le fléau il y a peu et les victimes récentes ont été enterrées sans cérémonie dans la cour d'une église en ruine. Restez au moins jusqu'à demain pour l'enterrement de Jonah-Lee, acceptez de présider à la

cérémonie. Je vous logerai chez moi avec vos amis si vous le souhaitez ou vous prêterai de l'argent pour l'hôtel. Jonah-Lee n'avait pas de famille, mais tout le monde l'aimait bien...je vous en prie, acceptez !"

Logiquement, le Prédicateur devrait accepter, ne serait-ce que par devoir religieux.

Rick Vernon est sincère et il est prêt à nourrir la troupe et à la loger.

Ses moyens sont très modestes, mais il lui reste suffisamment de maïs pour quatre et il a plusieurs vieux matelas à disposition. Si la troupe préfère descendre à l'hôtel Montana, Vernon leur proposera un peu d'argent.

Quel que soit l'endroit où logeront les PJ, ils auront l'occasion de discuter avec quelques habitants et entendront surtout des histoires à propos de l'épidémie : Tout le monde semble avoir perdu des proches durant le mois écoulé.

Si les PJ décident d'enquêter directement sur Elisa-Day Spencer et sur l'attaque des cavaliers, les gens seront déstabilisés : L'assaut mené par les bandits a eu lieu il y a un peu plus d'un mois, mais la ville en porte encore les stigmates. En fait, les travaux de reconstruction ont été retardés à cause de l'apparition de la maladie.

L'histoire d'Elisa-Day est bien connue en ville : Sa famille a péri brûlée. La jeune fille avait réussi à fuir les flammes mais les cavaliers la poursuivirent jusqu'en montagne où elle finit par tomber dans le précipice de l'Ours Sourd et alla se fracasser sur les rochers en contrebas. Son corps fut retrouvé deux jours plus tard et enterré dans la cour de l'église avec le reste de sa famille.

Si les PJ cherchent à savoir pourquoi les cavaliers ont attaqué la ville, ils se heurteront à des réponses évasives et peu convaincantes : " Allez savoir ! Peut-être en voulaient-ils à l'or de la mine... "

C'est d'ailleurs là-bas que se trouvent la plupart des hommes de la ville, la mine d'or du Merle Noir, propriété de la Miller's Company, à quelques kilomètres à l'Ouest, à flanc de montagne, seule et unique source de revenus de la ville.

Le reste de la journée se passera comme l'entendent les PJ, mais la ville sera plutôt inanimée.

En soirée, peu après le retour des mineurs, la vie semblera couler à nouveau dans les veines de Raven Crossing, notamment au saloon.

Si Creed sera fatigué de sa journée, ses compagnons se porteront comme des charmes et pourront, éventuellement, accompagner Tombstone dans sa

première virée nocturne (voir Les Nuits de Raven Crossing).

L'enterrement

Tôt le matin, on viendra chercher Creed.

La plupart des villageois se sont réunis devant l'Hôtel de ville, autour du corbillard. Il y a peu de familles complètes et tous se comportent avec dignité. Le rituel veut que le cortège défile sur la rue principale jusqu'à la cour de l'église, où aura lieu la cérémonie.

Ce matin, la brume est épaisse et le croque-mort a allumé les lanternes de son véhicule, plusieurs personnes dans le cortège en sont aussi équipées.

C'est au Prédicateur de mener le cortège et de guider la foule jusqu'au cimetière.

Durant le trajet, les PJ présents auront parfois l'impression de voir d'étranges silhouettes évoluer dans la brume. Peu à peu apparaîtra la sinistre forme de l'Église en ruine.

Lors de la mise en terre, chacun observera un pesant silence attendant la fin du sermon de Creed.

Ce dernier aura alors une vision : des centaines de vers surgissent de la terre et viennent ronger le bois du cercueil de Jonah-Lee !

Une fois revenu à la réalité, le Prédicateur réalisera qu'il est temps de recouvrir la tombe.

L'église

Le toit du bâtiment a entièrement brûlé ainsi que la plupart des structures qui le maintenaient. Désormais, il ne reste plus que quatre murs de pierres noircies, dont une partie s'est écroulée.

À l'intérieur, les bancs sont calcinés et ont subi la chute des poutres, l'autel lui-même n'est plus qu'un souvenir. Le bâtiment lui-même est entouré d'un terrain qui fait office de cimetière. Les plus vieilles tombes datent de 1837 et sont celles de Wyndam et Berenice Chase, le fondateur de la ville et sa femme (il s'agit des parents de l'actuel maire de la ville, Thomas Chase). Un détail, cependant pourra retenir l'attention des PJ : Parmi les tombes les plus récentes (une bonne vingtaine datent de cette année) on trouve celles de la famille Spencer : Charles et Epiphany ainsi que leurs enfants : Thomas-Lee, Ann-Shirley et...Elisa-Day.

L'altercation

Une fois la cérémonie terminée, les gens se hâteront : il est temps d'aller travailler à la mine, et seuls les

commerçants, les femmes et les enfants restent à Raven Crossing. Ce qui offre aux PJ l'opportunité d'aller faire réparer leurs chariots et changer les fers de leurs montures.

L'atelier du Maréchal-Ferrand :

L'endroit est modeste : Une simple baraque de bois dont l'atelier est fait de pierre. Une forge, tout le matériel de ferrage et de sellerie sont visibles par les fenêtres de ce dernier. Selon toute vraisemblance, le maréchal-ferrant était aussi charron comme en témoignent les roues de chariots qui sont appuyées contre les murs.

Seulement, le bâtiment semble avoir été abandonné. Si l'on demande aux passants ou aux voisins ce qu'il en est, ils affirmeront que le vieux Bigalow est mort il y a dix-sept jours, de la même maladie qui a emporté presque un tiers du village.

Si les PJ entreprennent de réparer eux-mêmes les chariots, il faudra compter théoriquement un minimum de deux jours de travail sans interruption.

Peu après leur arrivée, ils seront accostés par Duke Robins et sa bande, de jeunes voyous qui jouent aux durs. Armé et arrogant, Duke essaiera d'extorquer une grosse somme d'argent aux PJ sous prétexte que le maréchal-ferrant était son oncle (ce qui est vrai). Assez stupide, le jeune homme n'en démordra pas et s'attaquera aux PJ si ces derniers résistent (Il utilisera la crosse de son revolver pour frapper ses adversaires, et ne tirera qu'en dernier recours) il essaiera de les dépouiller si ceux-ci acceptent de payer.

Duke Robins et sa bande

Statistiques type :

Fo : 3, Dex : 3, Vig : 3,

Cha : 3, Man : 4, App : 3,

Perc : 2, Int : 2, Astuce : 3

Capacités

Vigilance : 2, Athlétisme : 1, Bagarre : 3, Esquive : 3,

Fusil : 2, Mêlée : 3, Subterfuge : 3

Volonté : 6

Armes :

Poings : FO, Crosse de revolver : FO+1

Lors de l'affrontement (et avant que les choses ne tournent très mal pour les agresseurs), l'un des membres de la bande de Robins est pris de violentes crampes à l'estomac et s'effondrera au sol, secoué par d'horribles soubresauts, ce qui mettra un terme au combat.

Robins et ses compères, désarçonnés par ce qui est en train de se produire, finiront par demander de l'aide aux

PJ pour transporter le jeune homme chez le docteur Finn.

Creed peut, bien sûr, tenter de le guérir par la prière, mais rien n'y fera, et l'état du jeune homme, Lewis Hicock, ira en empirant et c'est dans la rue, devant le cabinet du médecin, qu'il décédera après une nouvelle crise de soubresauts.

En étant attentifs (Perception + Vigilance, diff. 7), les PJ pourront voir comme des vers courir sous sa peau au niveau des bras et du cou, juste avant qu'il ne s'écroule définitivement, une écume verdâtre à la bouche.

Le docteur, alerté par le bruit, sortira précipitamment et tentera, en vain, d'aider le jeune homme.

Il fera néanmoins porter le corps jusqu'à son cabinet et paiera quelques cents un gamin afin que celui-ci aille avertir Mrs Hicock de l'effroyable nouvelle (Mr Hicock est actuellement à la mine, mais le docteur ira le chercher une fois sa femme arrivée).

Duke, quant à lui, après quelques minutes de mutisme, partira en courant, les larmes aux yeux. Finn pourra expliquer que le garçon a perdu ses parents, sa sœur et son oncle en l'espace de deux semaines, et de la même manière que son ami.

Le docteur Finn est sincèrement touché par ce qui arrive aux habitants de sa ville, et il souffre d'être impuissant face à la maladie. Bien sûr, il a fait appel à un professeur de Deer Lodge mais ce dernier, bien qu'ayant confirmé sa venue, n'est toujours pas là après deux semaines d'attente.

Demander une autopsie du corps fera dresser les cheveux sur la tête au bon docteur. Tout d'abord, ce type de procédure ne se pratique que très rarement à Boston et New-York, mais pas du tout dans le Montana; ensuite, c'est uniquement en cas de meurtre qu'une telle opération peut être réalisée. Finn refusera catégoriquement.

Pour lui la cause du décès est la même maladie qui a déjà emporté une partie du village et il se sait insuffisamment qualifié pour justifier l'autopsie par des recherches sur le mal.

Bien sûr, revenir la nuit pour autopsier le corps est faisable, mais l'opération laisse des traces très visibles et, le lendemain, le docteur ira prévenir le shérif et le mettra sur la piste des PJ.

Il en sera de même si les PJ font disparaître le corps après. Néanmoins, il est toujours possible d'aller discrètement déterrer le corps de Jonah-Lee Cole et de procéder à son autopsie quelque part à l'écart des regards indiscrets (dans l'une des fermes inoccupées, par exemple...).

L'opération révélera la présence de milliers de vers,

morts eux aussi, sous l'épiderme du cadavre.

Mauvaise surprise

En quittant le cabinet du médecin, les PJ pourront apercevoir un nuage de fumée noire monter vers le ciel quelque part dans le quartier Nord-Ouest de la ville, à proximité de l'atelier du maréchal-ferrant.

En approchant, les PJ auront l'horreur de constater que ce sont leurs chariots qui brûlent.

Une demi-douzaine de villageois, dont le shérif et ses deux adjoints, ont formé une chaîne humaine depuis l'un des abreuvoirs et tentent d'éteindre les flammes. Il est possible d'essayer de récupérer quelques objets de valeur, mais gare aux flammes ! Quoiqu'il en soit, les chariots sont devenus inutilisables.

Une fois les flammes éteintes, le shérif, Ephraïm Stipes s'approchera des PJ :

" J'suis désolé de ce qui s'est passé, étrangers ! Un sale coup pour vous, sûr ! Certains disent avoir vu le p'tit Robins et ses gars avoir une discussion avec vous un peu plus tôt...Pourrait bien avoir fait le coup ! J'l'aurais à l'œil, z'en faites pas ! "

Stipes remerciera aussi Creed pour son service lors de l'enterrement. Si ce dernier lui parle de la mort du jeune Hicock, Stipes lui demandera de rester un jour de plus pour l'enterrer lui aussi le lendemain matin. Il proposera aussi de payer un petit salaire au prêtre.

Emporté par sa fierté, le shérif affirmera assumer la responsabilité du village en l'absence du maire.

Si les PJ le questionnent à ce propos, Stipes affirmera que Thomas Chase a disparu il y a un mois, sans prévenir. Les hommes de la ville sont partis à sa recherche dans les bois et les montagnes, mais ne l'ont pas trouvé.

A priori, de nouvelles élections devraient avoir lieu d'ici une semaine, si le maire ne revient pas. En attendant, la ville est administrée par le shérif et le conseil municipal, bien que Stipes ait tendance à n'en faire qu'à sa tête lorsqu'une décision est à prendre.

Depuis le début de l'épidémie, Stipes a beaucoup changé : autrefois jovial et accessible, il est devenu froid et impitoyable, inhumain en quelque sorte. Ephraïm Stipes est un fomor depuis trois semaines. C'est l'un des plus autoritaires et plus violents de la ville et il aimerait briller aux yeux de Tlôlac. En attendant son heure de gloire, son principal objectif est de retenir les PJ en ville. Quant aux adjoints, ils ne sont plus que deux : Bobby-Lee Thompson et Oliver Sommers, deux effroyables brutes qui, il y a encore quelques semaines, étaient

de braves types...

Midi

Il est possible de manger au restaurant de l'hôtel, mais c'est surtout au saloon que les PJ risquent de glaner quelques rumeurs et renseignements.

Le Hollow Rock Saloon est tenu par Harvey-Lee Jones, propriétaire, tenancier et cuisinier. Il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années plutôt frêle, à l'élégance toute subjective, et suffisamment malin pour parvenir à maintenir un calme relatif dans son établissement. Il lui arrive aussi de pousser la chansonnette avec l'orchestre du saloon. En soirée, il est aidé par son épouse, Ettie.

Le Hollow Rock abrite cinq danseuses, spécialisées dans le french cancan qui sont aussi des prostituées occasionnelles. L'argent qu'elles gagnent lors de leurs diverses performances leur revient à 30%, le reste allant à Mme Françoise, leur " directrice " et professeur de danse qui se charge avec de payer leur loyer au saloon ainsi que leur nourriture et le renouvellement de leurs tenues. Harvey-Lee, lui, ne touche rien : il se contente de bénéficier de l'attrait que les colombes de Mme Françoise exercent sur les hommes du village.

Le personnel du saloon compte aussi Jarvis le barman, Buddy Wilks et Obadiah Grim les deux videurs, ainsi que le vieux Jamie, Thomas Grosvenor, Harry-James Blake, Eric Longford et Jonas Biltford respectivement banjo, piano, guitare, contrebasse et batterie de l'orchestre du saloon.

Enfin, plusieurs tables de jeu et quelques bandits-manchots sont à la disposition des clients.

Alors que les PJ pénètrent dans l'établissement, ce dernier sera presque vide : Le vieil Harvey-Lee est là, ainsi que Jarvis. Leurs seuls clients semblent être quatre vieux joueurs de poker et un ivrogne qui somnole sur le zinc du bar, un verre de whisky à la main. L'orchestre répète mollement leur prestation du soir et, assises au fond de la salle commune, se trouvent deux " colombes ", discutant jupons. Il sera plus facile de soutirer des informations à l'ivrogne avec quelques verres supplémentaires qu'aux autres personnes présentes, en effet, la plupart des habitants sains de la ville ne souhaitent pas trahir le secret du maire (les détournements d'or) et les fomori, de manière générale, n'aiment pas les questions.

Les joueurs de poker, peu loquaces, conseilleront néanmoins aux PJ de quitter la ville au plus vite à cause de la maladie. Si on leur demande pourquoi si peu d'habitants sont partis, ils affirmeront que Raven

Crossing est leur œuvre à eux et aux parents de la génération actuelle. La ville a été construite par ses habitants et ils se sentent trop fiers et trop attachés au fruit de leur labeur ou à leur héritage pour quitter la ville. Quant aux mineurs, en plus des raisons exposées ci-avant, ils sont liés par contrat à la Miller's Company de Fargo pour exploiter la mine du Merle Noir.

Questionnés sur la maladie, Harvey-Lee ou le barman affirmeront qu'une seule personne au saloon est tombée malade : Emily-Sue, mais qu'elle s'est depuis remise et se porte comme un charme, l'interlocuteur la désignera au fond de la salle avec sa collègue. (en réalité, sur les cinq colombes, deux furent contaminées, mais l'une des transformations passa complètement inaperçue. Emily-Sue et Karina, sa voisine de table, sont deux fomori. Chaque soir, aux alentours de deux heures du matin, elles s'absentent durant deux heures pour se rendre à la mine).

Quant à l'ivrogne, il s'agit Travis Orchard, dont la maison fut brûlée par l'attaque des Road Agents et dont la famille entière périt dans les flammes. Détruit par ces événements, il passe désormais le plus clair de son temps au bar à se demander pourquoi Dieu l'a épargné.

Questionné sur ces événements, Orchard expliquera que les agresseurs étaient vraisemblablement des Road Agents vindicatifs venus venger la mort de leur chef survenue dix ans plus tôt.

Les PJ devraient logiquement demander un peu plus de renseignements sur ces mystérieux " Road Agents ". Orchard leur racontera l'histoire de Plummer et de ses hommes, ainsi que la contre-offensive menée par la Clique de la Lanterne Noire (voir Le Fond de l'Histoire). Enfin, si les PJ demandent quel lien il y a avec Raven Crossing, Orchard leur affirmera que le maire Chase et le shérif Stipes étaient soupçonnés de faire partie de la Lanterne Noire.

(Si les PJ interrogent Stipes à ce sujet, il démentira formellement, mais ne niera pas ses sympathies pour les actions de la Clique. Quant à la teneur du récit d'Orchard, elle est volontairement fautive, il tente, même saoul, de couvrir Chase, se permettant d'insinuer un passé de toute manière invérifiable).

Au fur et à mesure de la discussion (et des tournées successives), Orchard semblera de plus en plus confus dans ses propos et lâchera quelques phrases imprudentes du style : " de toute manière tout ce foutoir , c'est grâce à M'sieur Miller de Fargo !" ou encore " Nous ont affamés les salauds !" avant de sombrer une bonne fois pour toute dans un lourd sommeil éthylique.

La Mairie

La disparition du maire, ainsi que les histoires de l'attaque des Road Agents devraient pousser les PJ à vouloir interroger les officiels de la ville. La mairie est le plus grand bâtiment de la ville avec l'hôtel et le saloon.

Un personnage particulièrement attentif pourrait déceler, sur la porte, une fente identique à celle que pourrait faire un coup de poignard à hauteur de tête.

Cette dernière semble, d'ailleurs, avoir été repeinte il y a peu.

Depuis que Chase a disparu, l'Hôtel de ville est moins fréquenté par l'administration de la ville, mais abrite, depuis la destruction de l'église, les élèves du cours élémentaire de Miss Meredith Wales, l'institutrice du village (une fomor, par ailleurs). Tous les dimanches, cependant, le conseil municipal s'y réunit après une célébration sommaire de la messe, dans ce même lieu.

L'institutrice, elle-même membre du conseil, pourra renseigner les PJ sur ses confrères :

Ces derniers sont :

- Ephraïm Stipes, shérif (fomor)
- Thomas Finn, médecin
- Noah Winston, mineur (fomor)
- Jeremiah Cross, mineur (fomor)
- Caleb Thomas, épicier

Miss Wales se montrera peu loquace, et finira par écourter sa discussion avec les PJ, prétextant qu'il est déjà difficile de maintenir l'attention d'enfants affamés durant quatre heures sans, en plus, être interrompue en plein cours (les enfants sont les plus victimes de la crise qui frappe la ville, et beaucoup ont péri à cause de l'épidémie). Dans l'intervalle, elle apprendra bien peu de choses aux PJ qu'ils ne savent déjà, que ce soit sur la maladie, l'attaque ou la disparition de Chase. Selon elle, le maire était parfois mélancolique : sa femme était bronchitique et avait péri en 1870, le laissant sans enfant. Il ne s'était jamais vraiment remis de ce drame et sa disparition y est peut-être liée. Il est possible d'aller interroger les autres conseillers municipaux (du moins ceux qui ne sont pas à la mine), mais ceux-ci n'en apprendront pas plus aux PJ que Miss Wales. En tout cas, nul ne trahira le secret concernant la combine de Chase et ne fera endosser la responsabilité de l'attaque à la Miller's Company.

Un shérif conciliant

En fin d'après-midi, Stipes viendra trouver les PJ.

Il pense que le coup des chariots est dû à Duke Robins, mais voilà, le gosse se planque.

Selon le shérif, il doit être mort de trouille et déboussolé après la mort de son ami.

En fait, le shérif souhaite éviter une action en justice qui le forcerait à quitter la ville pour faire juger Robins à Deer Lodge. De plus, il pense que sa manœuvre lui permettra de retarder encore un peu le départ des PJ.

Il leur propose donc de contraindre Duke et sa bande à réparer les chariots ou, mieux, à en fabriquer de nouveaux. (Robins a appris le métier avec son oncle, mais ne s'est pas montré pressé de reprendre le flambeau à la mort de celui-ci). Tout ça, bien sûr, dès qu'on aura retrouvé Duke.

Oui mais voilà, Duke, effrayé par la mort de son ami s'est enfui, lui aussi, dans les bois. C'est là, après plusieurs heures de marche, au milieu de la nuit, qu'il découvre les marais de l'Homme-arbre, cette plante qui emprisonne l'âme du maire et dont Tlôlac vient régulièrement sucer les racines gorgées de frustration. Terrifié par sa découverte, le jeune homme décide de regagner la ville mais réalise qu'il s'est perdu.

Plus tard, il entend des paroles humaines et s'approche de leur source. C'est Ashani, qui seul, au milieu des bois babille dans un langage connu de lui-seul. Il repère alors Duke et le prend en chasse.

A la poursuite de Duke Robins

A un moment de la soirée, l'un des PJ, Creed ou Pretty Face, sera contacté par Elisa-Day. Cette dernière lui désignera les bois et murmurera "Duke...danger" avant de disparaître. Creed, par l'intermédiaire d'Ephemera, pourra pousser Elisa-Day à s'incarner en lui et à expliciter son message :

"Duke...sait un secret...Il ...en danger...dans les bois..." puis retournera en Outremonde.

De nuit, les bois sont effrayants, résonnant des bruits d'animaux nocturnes, et, sans lanterne, on n'y voit goutte, les branches et la brume épaisse, masquant la moindre lumière.

Les PJ devraient errer longtemps dans les bois avant de détecter la moindre trace de Duke Robins. En la matière, les sens amplifiés de Tombstone peuvent faire toute la différence pour détecter sa piste.

Au bout d'un long moment, les PJ les plus attentifs pourront entendre des bruits de course ainsi que deux respirations, deux odeurs, le tout parasité par le bruit de brindilles brisées sous les pieds des coureurs. En se repérant aux sons, les PJ finiront par apercevoir deux silhouettes humaines courir à quelques dizaines de mètres à leur droite, juste à temps pour se lancer, eux aussi, à leur poursuite.

Les PJ se trouvent donc derrière Ashani qui rattrape assez rapidement son retard sur Robins.

Durant la course, ils auront la très désagréable surprise de voir l'Indien se fondre l'espace de quelques secondes dans la brume et de voir surgir à sa place une panthère noire qui rattrapera d'un bond sa proie. Il faut agir !

Des coups de feu surprendront la bête qui s'écartera à nouveau, dans les arbres, laissant ainsi avancer les PJ vers un Duke apeuré. Lorsque ils seront à sa portée, le sol s'ouvrira sous leurs pieds en une terrifiante crevasse où ils seront attaqués par les racines des arbres alentour.

Racines (oooFeux de l'enfer)

3 points de dégâts par cible

Crevasse se refermant (oooFeux de l'enfer)

3 points de dégâts par cible

Ashani sous forme animale

FO : 8, DEX : 3, VIG : 3

Volonté : 5

Niveaux de santé : OK, -1, -1, -2, -2, -5, Invalidité

Attaques : Griffes (dpts : 4), morsure (dpts : 5)

Capacités : Vigilance : 3, Athlétisme : 2, Bagarre : 3,

Intimidation : 4, Furtivité : 3

Ashani en profitera pour fuir, quant à Duke, il fera de son mieux pour aider les PJ, leur tendant une longue branche pour essayer de les sortir de la crevasse qui a, elle, la mauvaise idée de se refermer.

Une fois les personnages sortis d'affaire, Duke, encore tout essoufflé, leur racontera rapidement ce qu'il a vu, mais exprimera le désir de rentrer en ville au plus vite.

Hélas, pour l'instant, les PJ, tout comme lui, sont perdus, et il faudra bien deux heures pour rentrer à Raven Crossing. Une fois en "lieu sûr", Duke sera plus loquace et racontera tout en détail, depuis sa fuite en passant par l'homme-arbre pour finir avec Ashani. Il a reconnu le maire, mais ne sait pas qui est l'Indien, ni comment Chase a bien pu finir ainsi.

Qu'est-il arrivé à Thomas Chase ?

Les PJ devraient logiquement vouloir se renseigner sur le maire. De nuit, il est facile de pénétrer dans la mairie à condition de ne pas réveiller l'intendant qui roupille à l'entrée du hall. En revanche, crocheter la serrure de la porte de service ou forcer une fenêtre ne posera pas vraiment de problèmes à condition de rester silencieux. Le bureau du maire ne révélera rien de bien passionnant à l'exception de quelques lettres provenant de la Miller's Company :

19 Juillet 1873

Cher monsieur Chase,

Afin de répondre aux questions que pose à l'ensemble de votre communauté le retard accumulé dans le remboursement des sommes qui nous sont dues, selon la décision de la Cour de Deer Lodge en février 1865, nous avons pris la décision de vous envoyer nos représentants, Eric Wilson et David Coburn.

Ces derniers devraient arriver à Raven Crossing aux alentours du 28 Août.

Veillez, recevoir, Mr Chase, l'expression de mes sentiments les meilleurs.

Walter R. Miller

Et :

26 Février 1874

Monsieur Chase,

Monsieur Chase,

Devant le retard accumulé dans le remboursement des dettes de votre communauté et à la faiblesse de vos réactions suite aux décès de Mr. Mr. Wilson et Coburn, nous vous summons, Monsieur, de reprendre contact avec nous au plus vite. Sachez que votre attitude, hautement suspecte, vous expose, vous et votre collectivité à une situation fort incertaine.

W. R. M.

Le maire n'habitait pas à la mairie et possédait une agréable maison à proximité de l'hôtel de ville. Cette dernière est fermée et inoccupée depuis la fuite de Chase. Il y règne d'ailleurs une terrible odeur de renfermé, et une épaisse couche de poussière recouvre les meubles. Les PJ auront beau fouiller dans toute la maison, ils ne trouveront rien de notable à prime abord, car ce qu'il y a à trouver est bien caché sous une des lattes du plancher.

Un personnage très attentif, pourra la repérer à l'usure de ses bords.

Cette cachette renferme un livre de comptes occulte mettant en évidence le détournement de 10% d'or chaque mois, non-déclaré auprès de la Miller's et revendu auprès de la Boyd Exploitation Company de Victoria et ce, pendant près de dix ans, de 1865 à 1874.

Tous les habitants ne sont pas au courant de ce qu'a fait le maire, mais ceux qui le sont prendront sa défense si les PJ viennent les interroger. Ils expliqueront que c'est ainsi que le maire a pu donner un salaire aux mineurs alors que la Miller's avait réduit ses paiements au plus strict minimum, à savoir, presque rien. Le shérif, quant à lui, niera avoir eu connaissance des agissements de Chase.

A la recherche de l'homme-arbre

C'est donc après une nuit pour le moins occupée que Creed devra officier à l'enterrement de Lewis Hicock. Tout se passera presque à l'identique que la veille, la vision d'horreur en moins.

Cependant, les PJ devraient être plus intéressés par l'énigmatique homme-arbre, a priori ce qui reste du maire Thomas Chase. Tout ce qu'il savent, par le biais de Duke Robins, c'est que l'homme-arbre se trouve à l'orée d'une clairière marécageuse, au cœur de la forêt.

En se renseignant en ville, auprès de Duke ou de Rick Vernon, par exemple, les personnages pourront apprendre que les personnes les plus susceptibles de les renseigner sur les bois ou les légendes locales sont les vieux trappeurs qui vivent un peu à l'écart du village. Depuis l'épidémie, les trappeurs sont tombés comme des mouches, à l'exception du vieux Shelby-Jones Wyatt, 60 ans et encore fort comme un chêne.

Wyatt vit seul dans une des vieilles cabanes situées au nord de la ville, à l'orée des bois. En approchant, les PJ seront tout de suite repérés par Ole Billy, le chien de garde du vieil homme qui se mettra sur la défensive à l'approche des PJ et aboiera avec insistance, avertissant ainsi le vieux trappeur. Celui-ci surgira hors de chez lui en tenue de nuit, un fusil à la main.

"Quest'ce-y-veulent les étrangers ?" grommellera-t-il, son arme en joug, avant de cracher un glaire brun-vert. Le vieil homme est extrêmement méfiant et n'aime pas être dérangé de la sorte, mais un petit cadeau, comme une bouteille de whiskey pourra, semble-t-il, l'aider à se détendre.

Le vieux Wyatt est un peu la mémoire du coin. Il était là bien avant que la mine ne soit découverte et a entendu

pas mal de vieilles légendes indiennes du temps où Raven Crossing n'était qu'un site de campement.

L'une de ces histoires, rapportée par les Flathead, tribu indienne de la région, concernait une communauté Piegan qui vivait autrefois au nord de la forêt, loin de l'emplacement actuel de Raven Crossing. On racontait alors qu'une femme de la tribu était folle. On la surnommait " la promise " car elle portait sur son corps une étrange marque de naissance, le signe, selon les Piegan, de son appartenance à un esprit maléfique.

Un jour, la femme tomba enceinte, ce qui effraya tout un chacun, nul n'ayant couché avec elle...Alors on murmura que l'enfant qu'elle portait était celui de l'esprit en question et elle fut bannie de sa tribu.

Elle alla se réfugier dans les bois, vivant comme un animal.

Selon la légende, elle accoucha entourée de bêtes sauvages et périt dans l'effort. Son corps fut alors dévoré par les animaux. Quant à l'enfant, il fut élevé, lui aussi, par les bêtes, dans la forêt. Selon le récit, il y erre encore, mi-homme, mi-bête, dévoué au culte de son père. Ceux qui viennent à croiser sa route, sont alors changés en arbres.

Wyatt ne semble pas accorder crédit à ces histoires, mais affirmera que les tribus Flathead lorsqu'elles descendent dans les bois, au printemps, évitent une clairière marécageuse supposée maudite qui correspondrait assez bien à la description faite par Duke aux PJ.

Il acceptera de les y guider en échange de 5\$ par personne.

Wyatt est un fomor ! Cependant, son vieil instinct d'indépendance est toujours là et s'est mué peu à peu en une forme d'égoïsme. Les PJ qui débarquent chez lui, lui apparaissent comme un met de choix apporté sur un plateau d'argent (bien qu'il risque de déchanter s'il goûte à Pretty-Face). Bien que connaissant sa légende, il n'a jamais rencontré Ashani et prête peu de foi à son histoire. Lui aussi a entendu les messages de Tlôlac à la mine, et sait qu'un " sauveur " doit bientôt arriver, que les festins doivent être partagés, mais Wyatt est une tête brûlée qui a bien du mal à se discipliner, et lorsqu'il a faim, il ne réfléchit pas.

Guidés par le vieux trappeur, les PJ s'aventureront à nouveau au cœur de la forêt et ce, pendant plusieurs heures dans une atmosphère brumeuse et boueuse. Au bout d'un long moment, la végétation se fera plus clairsemée et le groupe arrivera aux abords d'un marécage débouchant sur une clairière. L'atmosphère est particulièrement malsaine, il s'échappe des marais une odeur pestilentielle et plus loin, dans la brume, on

devine la silhouette de plusieurs arbres noirs et torturés perdus au milieu de la clairière.

Au bénéfice de tout moment d'inattention, Wyatt disparaîtra sans un bruit.

Pour rejoindre la clairière, il faut s'avancer dans le marécage où la vase arrive facilement à mi-cuisse des personnages et l'eau opaque au niveau des hanches. Aux abords de la clairière, la tourbière se fera moins profonde et les PJ pourront découvrir les hommes-arbres.

Ils ne sont pas très nombreux, une dizaine, tout au plus, et tous ont des caractéristiques semblables : des troncs noueux et torturés, une écorce noire, humide, des branches dépourvues de feuillage. En observant bien, l'un des nœuds du tronc s'avère être les vestiges d'un visage humain figé dans la douleur et les branches évoquent deux bras déformés aux mains et aux doigts horriblement distendus. Si l'on incisait l'écorce, il s'en écoulerait du sang humain.

Chase, quant à lui, n'est un homme-arbre que depuis un mois et la métamorphose n'est pas encore complète.

On distingue encore quelques caractères humains : son cœur bat sous l'écorce, et il peut encore parler d'une voix caverneuse.

Creed ne peut pas défaire l'enchantement. Il ne connaît pas le rituel utilisé et suppose qu'il est d'une puissance dépassant de loin ses propres capacités.

Les personnages ne pourront tirer de Chase que des bribes de conversations :

" ...Je suis maudit, je l'ai mérité !... J'ai vendu mon âme, puisse le Seigneur avoir pitié de moi !...j'ai vendu mon âme et mon village, pour le protéger...protéger le village...L'Indien, c'est lui qui...l'Indien...et Celui de l'ombre, il me boit, il boit ma peur et ma détresse...Il vient sucer les racines..."

C'est le moment que choisira Wyatt pour attaquer le groupe. Il frappe pour tuer.

Shelby-Jones Wyatt, fomor

FO :6, DEX :6, VIG :5

CHA :2, MAN :3, APP :2

PER :5, INT :2, AST :4

Capacités :

Vigilance : 5, Bagarre : 4, Armes à feu :4, Furtivité : 5,

Subterfuge :4

Volonté :7

Attributs de fomor :

-Peau du Ver (Hide of the Wyrn) : 3 dés

supplémentaires à l'absorption des dégâts.

La peau de Wyatt est dure comme le cuir d'un éléphant, et couverte de plaques blanchâtres.

-Membres supplémentaires : deux tentacules munies de dards occasionnant FO+2 dès de dégâts par coup.

-Appétit pour la chair humaine.

Manœuvres : saisie, plaquage et étranglement.

Dards empoisonnés : Dgts. aggravés: FO+2(+1 par tour),

Nombre d'attaques : 2.

Armes :

Carabine : Dgts : 8, Portée : 200, Cadence : 1, Charg. : 5+1

Couteau : FO+1

Le combat risque, malgré les capacités des PJ, d'être rude car Wyatt est un fomor extrêmement dangereux. Lorsque l'affrontement atteindra une phase critique, Wyatt s'effondrera, mort, une lance Indienne fichée dans le dos.

Les PJ apercevront alors Ashani s'avancant dans la brume, comme s'il marchait sur le marais.

Soudain, levant la main, il utilisera la voie de Phobos (niv. 3 Terrorize) pour faire fuir les PJ.

Toutefois, les conséquences sur le groupe peuvent s'avérer catastrophiques : En effet, le sort provoquera chez Pretty-Face une angoisse susceptible de faire apparaître son Côté-Sombre, quant à Standing-Bear, il peut entrer en frénésie.

Tout jet de volonté ou de maîtrise de soi raté entraînera sans doute un affrontement fratricide, qui ne pourra être endigué qu'en dépensant des points de volonté. Toujours est-il que si le sortilège n'est pas suffisant, Ashani déchainera les éléments pour faire fuir les PJ. Pour lui, la clairière de l'homme-arbre est un sol sacré qui ne peut être ainsi souillé.

Retour en ville

Après une longue marche forestière, le groupe revient en ville.

Là, deux étrangers viennent d'arriver et sont descendus à l'hôtel Montana. Ils vont passer le reste de la journée à flâner en ville et surtout au saloon à poser des questions sur Raven Crossing, son maire et sa mine. Les voyageurs disent s'appeler Herby Johnston et Emmerly Boyd et être des représentants de commerce en spiritueux écumant les villes du Montana pour vendre leurs alcools aux saloons et hôtels de la région. En réalité, ces deux énergumènes se trouvent être des détectives de l'agence Pinkerton dépêchés par la Miller's Mining Company pour enquêter sur l'absence totale de production de la mine du Merle Noir depuis un peu moins d'un mois. Ils pourront faire la connaissance des

PJ à peu près n'importe où et ainsi attirer leur attention. Le soir, un peu avant minuit, Johnston et Boyd s'éclipseront pour se rendre discrètement jusqu'à la mine. Voilà une bonne occasion de les y suivre.

La mine du Merle Noir

Le site de la mine est situé à quelques kilomètres de la ville, à l'Ouest.

On s'y rend par un sentier qui passe entre la montagne et les bois, durant le trajet, les personnages se sentiront imperceptiblement épiés, mais ils leur sera impossible de savoir par qui, personne n'est en vue (l'utilisation d'Ephemera révélera néanmoins la présence de quelque chose d'extrêmement puissant - il s'agit, bien sûr, de Tlôlac). Sur place, les PJ apercevront les détectives se faufiler entre les installations d'affinage, puis s'enfoncer, lanterne à la main, dans les gueule béante de la mine.

Cette dernière constitue un réseau assez complexes de galeries où l'on se perd rapidement.

Les deux lanternes des détectives mèneront les personnages jusqu'à une salle plus grande au milieu de laquelle s'ouvre un large puits doté de cordages et d'échelles permettant d'y descendre et d'en remonter.

Les Pinkerton marqueront un temps d'hésitation puis descendront dans les ténèbres.

Le puits débouche sur une grande salle circulaire creusée récemment dans la roche avec, tout le long de la paroi, une douzaine d'entrées de galeries. Au milieu de la pièce centrale se trouve un tas d'ossements humains dont la plupart semblent avoir été rongés. Le sol, enfin, est recouvert d'une fine pellicule de poussière brune (du sang séché).

Les PJ qui y sont sensibles pourront sentir en ces lieux une forte concentration de fantômes.

En réalité, la plupart des victimes dévorées ici sont devenues des Ombres, puis des Spectres et hantent encore les lieux et leurs habitants. Car les galeries ne sont pas inoccupées : les quelques étrangers imprudents capturés ces deux dernières semaines ont été amenés ici en attendant d'y être sacrifiés. Ils sont enchaînés de manière à leur laisser suffisamment de liberté pour se déplacer en sous-sol, mais pas assez pour gravir les échelles du puits.

Si l'attente est déjà pénible, ils sont, en plus, pour certains d'entre eux, régulièrement possédés par les spectres des victimes précédentes, enragées et assoiffées de vengeance.

Au moment où les Pinkerton posent le pied par terre, les PJ entendent plusieurs bruits de chaînes et des grognements, puis les cris des détectives. Ces derniers

sont assaillis par demi-douzaine de pauvres hères en haillons, visiblement déments.

Johnston et Boyd,

détectives de l'agence Pinkerton

Fo : 3, Dex : 3, Vig : 3,

Cha : 3, Man : 4, App : 3,

Perc : 3, Int : 2, Astuce : 3

Capacités

Vigilance : 3, Athlétisme : 1, Bagarre : 3, Esquive : 3,

Mélée : 2, Furtivité : 3, Arme à feu : 3, Subterfuge : 3

Volonté : 7

Armes :

Revolver

Diff : 6, Dgts : 4, Portée : 30, balles : 6 (44), Actions : 1,

Camouflage : V

Victimes possédées

Fo : 3, Dex : 3, Vig : 3,

Cha : 3, Man : 4, App : 3,

Perc : 2, Int : 2, Astuce : 3

Capacités

Vigilance : 2, Athlétisme : 1, Bagarre : 3, Esquive : 3,

Fusil : 2, Mélée : 3, Subterfuge : 3

Volonté : 6

Armes :

Poings : FO

Spectres

Fo : 0/3, Dex : 3, Vig : 5,

Cha : 2, Man : 3, App : 1,

Perc : 2, Int : 4, Astuce : 3

Disciplines équivalentes :

Augure : 2, Chimérie : 4, Aliénation : 4, Occultation : 2,

Obténébration : 3, Protéisme : 2

Volonté : 7

Angoisse : 9

L'intervention des PJ permettra sans doute de mettre en fuite les possédés, mais voilà, au moment d'aider les Pinkerton, ces derniers seront à leur tour possédés et s'en prendront aux PJ. Les pouvoirs des personnages (comme Ephemera) peuvent s'avérer très utiles, mais attention ! Les spectres sont sournois et pourront, par exemple, réveiller le côté sombre de Pretty Face ou tenter de prendre possession de Creed.

Lorsque les PJ sortiront du puits, ce sera pour tomber sur une douzaine de fomori (les femmes et les enfants transformés de Raven Crossing). Ces derniers attaqueront aussitôt. Ils ne frappent pas pour tuer, mais pour neutraliser les personnages, et il est fort probable que l'affrontement tournera en défaveur des PJ.

Fomori

Utiliser les caractéristiques des enfants Stevens avec tous types de pouvoirs répugnants et dangereux

Prisonniers !

Les PJ sont vraisemblablement blessés et enchaînés dans l'une des galeries souterraines. Bien que fixées aux murs, les chaînes leur permettent néanmoins de se déplacer jusque dans la salle centrale, ce qui pour l'instant ne leur est pas d'une grande utilité. Les PJ ne sont pas seuls dans la galerie, en effet, la plupart de leurs précédents assaillants en haillons sont là, libérés pour un moment de l'emprise des spectres, ainsi que les deux détectives, s'ils sont encore en vie. La plupart sont faibles, psychologiquement éprouvés, mais en bonne santé (si l'on fait abstraction du précédent combat).

Si les PJ tentent de communiquer, les autres prisonniers mettront un certain temps avant de répondre, puis accepteront le contact. Parmi eux se trouve un personnage dont les PJ ont entendu parler : le professeur Jebediah Wilson de Deer Lodge, médecin et chercheur, capturé sur la route peu avant l'entrée de la ville par trois cavaliers (en réalité le shérif et ses hommes) et mené directement ici. Le vieil homme bedonnant a perdu en l'espace de quelques jours toutes ses certitudes sur le monde qui l'entoure... Il expliquera que depuis son arrivée ici, quatre personnes ont été menées à la salle centrale, sans chaînes, pour y être dévorées. Les auteurs de ces horribles rituels ne sont pas des cannibales. Selon lui, ce sont des monstres à l'apparence humaine : des hommes, des femmes, des enfants qui peuvent changer, se transformer. La journée, la mine est pleine d'hommes qui creusent des galeries souterraines et qui agrandissent celles qui existent déjà, et ce pour une raison inconnue.

Mais ces hommes, ces mineurs, sont les mêmes qui viennent parfois la nuit, avec les autres pour sacrifier un des prisonniers et le dévorer. Ils ne sont pas humains. Régulièrement, on jette de la nourriture au fond du puits, afin que les prisonniers puissent se nourrir, ainsi que des seaux d'eau pour boire.

Quant aux victimes, elles reviennent hanter ceux qui ne sont pas encore morts, les tourmentant, attisant la haine au fond d'eux.

Alors que les PJ rongent leur frein ou échafaudent un plan d'évasion, ils pourront entendre les fomori prier Tlôlac dans l'une des galeries voisines, leurs chants gutturaux résonnant dans les sous-sols. C'est le moment ou jamais de trouver un moyen de sortir, et les solutions sont multiples : utiliser la force brute, parvenir à

contacter Standing-Bear, etc... Néanmoins, à la moindre agitation, les spectres reviendront à l'assaut : ils ne veulent pas que les PJ s'échappent alors qu'eux-mêmes ont péri ici, quant aux fomori, un trop grand bruit les alertera.

Tous les chemins mènent à Rome

Une fois sortis de la mine, il s'agira de prendre une décision : les PJ peuvent quitter définitivement Raven Crossing et ses maléfices (mais il faudra d'abord aller y chercher une relique sacrée et quelques entraves et, par la même occasion, abandonner une mission sacrée), ou bien tenter de sauver la ville.

Quoi qu'il en soit, leur route repasse nécessairement par Raven Crossing.

Les rues sont calmes à cette heure de la nuit, une légère brise a dispersé la brume qui y était tombée en début de soirée.

Quelles que soient les actions entreprises par les PJ, ils finiront par tomber sur le shérif et ses hommes.

Voyant les blessures et les vêtements en lambeaux des personnages, Stipes les sommera de s'expliquer sur ce qui leur est arrivé.

Devant toute résistance, le shérif et ses hommes prendront leur forme monstrueuse et attaqueront les PJ. Ces derniers, blessés, devraient essayer de s'enfuir, mais se rendront vite compte que les rues commencent à se remplir de fomori, des torches à la main pour certains, se dirigeant dans leur direction.

Ils sont encerclés, et bien vite, débordés par le nombre d'assaillants.

Le shérif lui-même, à cheval, viendra capturer le Prédicateur au lasso, on plantera un pieu dans le cœur de Tombstone, Pretty-Face apercevra un fomor avec l'une de ses entraves matérielles à la main, prêt à la détruire. Bref, les personnages sont faits comme des rats.

Ephraïm Stipes, shérif, fomor

FO :7, DEX :5, VIG :6

CHA :2, MAN :3, APP :4

PER :4, INT :2, AST :4

Capacités :

Vigilance :5, Intimidation :3, Bagarre :5, Arme à feu :5,

Athlétisme :3, Mêlée :3, Furtivité :5, Subterfuge :4,

Equitation :3

Volonté :7

Attributs de fomor :

-Appétit pour la chair humaine

-Méga-attributs : force et vigueur

-Attaque mentale (Mind Blast) :1 point de volonté et un jet Astuce+Vigilance (diff. : Volonté de la cible).

Paralyse la cible pour 1 tour par succès.

-Tumeurs empoisonnées (Poison Tumors) : la peau du fomor est recouverte de tumeurs qui explosent au moindre contact, libérant un pus hautement acide sur ses adversaires lors de combats au corps à corps (dgts :3 pour un coup classique, dgts :5 pour une morsure).

-Rugissement du Ver (Roar of the Wyrn) : Le fomor est capable d'instiller une terreur sans nom dans le cœur de ses adversaires en lançant ce cri guttural. Le monstre effectue un jet de Charisme+Intimidation avec comme difficulté la Volonté de ses adversaires. Ceux qui sont affectés s'enfuient en courant au plus loin du fomor, durant deux tours par succès.

Arme :

Colt : Diff :7, Dgts :5, Portée :30, balles :6 (44), Actions :1, Camouflage :V

Lasso : Dext+Athlétisme, diff :7, dgts :0 mais immobilisation de la cible.

Bobby-Lee Thompson, adjoint au shérif, fomor

FO :8, DEX :3, VIG :5

CHA :2, MAN :3, APP :2

PER :4, INT :2, AST :4

Capacités :

Vigilance :4, Intimidation :2, Bagarre :5, Arme à feu :4,

Athlétisme :4, Mêlée :3, Furtivité :2, Equitation :4

Volonté :6

Attributs de fomor :

-Appétit pour la chair humaine

-Méga-attribut : force

-Vomi (Stomach Pumper) : portée :8m, Dextérité + Athlétisme, diff :7

Le fomor vomit un mélange de nourriture en cours de digestion et une bonne dose de sucs digestifs divers, le jet inflige deux dés de dégâts et force la cible à effectuer un jet de volonté sous peine de cesser toute activité et de commencer, elle-même, à vomir.

-Membres supplémentaires : deux bras supplémentaires qui lui permettent d'effectuer deux attaques de bagarre supplémentaires par round.

Arme :

Colt : Diff :7, Dgts :5, Portée :30, balles :6 (44), Actions :1, Camouflage :V

Oliver Sommers, adjoint au shérif, fomor

FO :3, DEX :3, VIG :4

CHA :2, MAN :3, APP :2

PER :4, INT :3, AST :4

Capacités :

Vigilance :5, Intimidation :3, Bagarre :5, Arme à feu :5,

Athlétisme :3, Mêlée :3, Furtivité :5, Subterfuge :4,

Equitation :3

Volonté : 7

Attributs de fomor :

-Appétit pour la chair humaine

-Griffes et crocs : D'horribles crocs apparaissent dans la bouche du fomor, et ses ongles se transforment en griffes acérées.

Dgts : FO+2 (aggravés)

-Bébé Goudron (Tar Baby) : La peau du fomor est faite d'une substance poisseuse et collante à laquelle se colle tout ce qui entre en contact avec. Un adversaire ne peut utiliser tout membre entré en contact avec le fomor à moins de réussir un de FO contre la Vigueur du fomor+3 pour se décoller. Tout arme de mêlée utilisée contre le fomor y reste collée si ce dernier réussit un jet de FO contre la FO de l'adversaire.

Arme :

Colt : Diff : 7, Dgts : 5, Portée : 30, balles : 6 (44), Actions : 1, Camouflage : V

Inconscients ou sous la menace, les personnages seront menés à travers bois par un cortège de monstres galvanisés. Ils se rendent à la clairière de l'homme-arbre afin d'y accomplir un rituel pouvant permettre l'invocation physique de Tlôlac sur Terre afin qu'il règne en maître sur Raven Crossing, puis sur les territoires l'entourant, se propageant à la manière d'un cancer.

Ashani a affronté les PJ et sait qu'ils ne sont pas humains, Tlôlac, quant à lui, a décelé en eux un potentiel énorme, gorgé qu'ils sont de remords et de frustration. Il compte les torturer moralement et physiquement, jusqu'à pouvoir goûter l'essence même de leurs âmes, suffisamment fortes pour permettre son avènement.

Une fois, le marécage traversé, les fomori se saisiront de trois (ou quatre si Standing-bear a été capturé) grands troncs d'arbres qui, jusque là reposaient sur le sol boueux de la clairière, et les dresseront de manière à y accrocher les personnages. Les créatures iront ensuite réunir du bois en quantité et allumeront un grand feu devant lequel elles s'agenouilleront, visiblement dans l'attente de quelque chose.

Ashani arrivera alors sous la forme de puma qu'il affectionne, puis reprendra figure humaine.

Se postant devant les PJ face aux fomori, il s'exprimera en quelques mots d'une langue inconnue avant d'utiliser l'anglais :

- "Je suis le fils !"

- "Amen !" répondra l'assemblée.

Il fera face, ensuite, aux PJ :

"Merci à vous, étrangers ! car vous allez permettre l'arrivée de mon père en ce monde.

Vous courez si désespérément après votre humanité perdue, vous êtes si pleins de remords, d'amertume, et de regrets que vous êtes pour mon père un met de choix. Il est le désespoir, la crainte du lendemain, l'ombre qui guette, il est Tlôlac !

Quant à toi, homme de prières, crois-tu que ton Dieu puisse quelque chose pour toi ? Ton père n'est rien comparé au mien !"

Les fomori se mettront alors à entonner leurs prières et Ashani se lancera dans une danse rituelle virevoltante. Il s'agit aux PJ de prévoir un plan d'urgence ! Mais lequel ? Laissons-les mariner un moment.

Ils verront de sombres nuages s'amonceler dans le ciel et une lueur verdâtre commencer à se matérialiser au dessus des fomori, précédée par une nuée de flaiëls.

Tout d'un coup, les personnages seront pris, chacun, dans un terrible cauchemar : Creed se retrouvera face à son père et ses frères de culte qui l'accuseront d'avoir trahi sa foi en s'acoquinant avec les créatures du mal, Tombstone se retrouvera face à toutes ses victimes, quant à Pretty-Face, il verra son amour de jeunesse prise comme une chienne par son mari, le pire ennemi du revenant : Eric Appleby (il s'agit d'un Tourment).

Standing-bear, s'il n'a pas été capturé, peut s'avérer très utile : Tout d'abord, il peut réunir les villageois humains afin d'aller secourir les PJ.

Ensuite, sur place, ses connaissances en légendes indiennes lui apprendront comment empêcher la venue de Tlôlac : En effet, le flaiël semble correspondre à peu de choses près à la définition standard du manitou, un être personnifiant un sentiment négatif exacerbé. Pour l'empêcher de se manifester, il lui faut donc une manifestation au moins aussi forte du sentiment inverse, et l'entraide semble être le sentiment idéal.

Quoiqu'il en soit, guidés par Standing-bear ou par un habitant du village comme Duke Robins, les villageois humains feront irruption, interrompant de facto la cérémonie.

Un impressionnant affrontement s'ensuivra, les personnages seront brutalement tirés de leurs cauchemars et trouveront là une opportunité d'agir.

Ashani se battra jusqu'à la mort, la cérémonie tant attendue a échoué et il compte bien se venger.

A son décès, les fomori s'effondreront, morts.

Leur seul lien restant avec Tlôlac vient de périr, et les flaiëls qui les hantent n'ont plus aucune raison de maintenir le corps de leurs hôtes en vie.

Le mal est parti, son messenger est mort, et les quelques survivants du village pansent péniblement leurs plaies. Il est temps de rentrer en ville.

Ashani (Sorcier)

Nature : Fanatique

Attitude : Solitaire

Concept : Ermite illuminé

Société : Aucune

Motivation : Exécuter la volonté de Tlôlac

ATTRIBUTS :

Physique :

Dextérité : 6, Force : 4, Vigueur : 5

Social :

Apparence : 2, Charisme : 3, Manipulation : 4

Mental :

Astuce : 3, Perception : 4, Intelligence : 5

CAPACITES :

Talents :

Empathie : 4, Esquive : 3, Expérience de l'Ouest : 7,

Intimidation : 4, Vigilance : 4

Compétences :

Animaux : 4, Mêlée : 3, Furtivité : 4, Survie : 4

Connaissances :

Enigmes : 4, Médecine traditionnelle : 3, Occultisme (Esprits) : 4

VOIES :

Ephemera (esprits) : 4

Ashani voit constamment le monde des esprits (l'Umbr) et communique sans peine avec eux.

Feux de l'enfer (Hellfire) : forêt, tremblement de terre : 3

Changeforme (Shapeshifting) : 4

Peut prendre à volonté l'apparence et les caractéristiques d'un puma.

Altération climatique (Weathercraft) : 3

Peut apporter des modifications soudaines et brutales au climat.

Ritual Infernalis (Dark Thaumaturgy -voir guide du Sabbat p100-101)

Voie de Phobos : 3

Rituels : Contresorts, Contresorts-(esprits bénéfiques), Protection

Volonté : 8

Arme :

Lance indienne : Dgts : FO+1

Conclusion

Raven Crossing se remet peu à peu de ses maux. La plupart des habitants, bien que meurtris, se serrent les coudes. La mine est fermée, et son personnel

officiellement mort dans l'effondrement des galeries (qui, en réalité, ont été dynamitées). Quant aux personnages, respectés mais un peu craints, ils sont néanmoins traités en héros. Johnston et Boyd, s'ils sont, par miracle, encore vivants auront bien du mal à expliquer ce qu'ils ont vécu à leurs employeurs, aussi adopteront-ils toute version crédible proposée par les personnages.

Pourtant, après quelques semaines de repos, l'œil de Moroni brille à nouveau, pointant son regard dans une autre direction.

Il est désormais temps de partir, sous le regard reconnaissant d'une jeune fille morte.

D'ici deux ans, Raven Crossing deviendra une ville fantôme : la mine ayant fermé, les habitants survivants iront chercher du travail ailleurs, puis, dans dix ans, on se ré-intéressera au site, et de nouvelles études commandées par les grandes compagnies minières déboucheront sur son réaménagement...au péril de tous.

APPENDICES

Les nuits de Raven Crossing

21 h : Les mineurs rentrent chez eux pour y manger.

22 h : Les rues sont pour la plupart désertes, seul les clients du saloon sortent à cette heure là.

23 h : Le saloon est plein depuis plus d'une heure, c'est le seul point d'activité en ville.

1h : Les clients du saloon, à quelques exceptions près, reviennent chez eux pour y dormir.

2h : Les femmes et les enfants fomori se rendent à la mine séparément, ils y arrivent néanmoins ensemble.

Ils s'assurent, durant le trajet, de ne pas être repérés par des habitants humains ou par les étrangers.

4h : Le même groupe revient en ville.

Tlôlac, Ashani et les Fomori

Tlôlac est un très vieux flaiel d'une grande puissance (comparable à celle d'un malféen) qui, autrefois, encourageait le repli sur elles-mêmes des tribus Indiennes de la région, favorisant l'isolement et la peur du lendemain au détriment de la coopération et de l'entraide. Les anciennes tribus lupines lui attribuaient une allégeance au Ver de Souillure, bien que certains commentateurs Uktena lui prêtent un lien avec Bête-de-Guerre (l'isolement mène à la xénophobie et donc à

la guerre contre les autres tribus). Toujours est-il que Tlôlac entra finalement en conflit avec une meute garou et fut renvoyé dans l'Umbr.

Il y a de cela un siècle, une enfant de la tribu Piegan naquit folle. Elevée et protégée par sa mère, elle fut violée à la mort de celle-ci par l'un des guerriers du groupe.

Incapable, à cause de ses difficultés mentales, de dénoncer son agresseur, le reste de la tribu, la voyant grosse, préféra croire qu'elle s'était accouplée avec le manitou des anciennes légendes, et elle fut chassée hors du camp jusque dans la forêt plus au sud.

C'est là que peu à peu s'était développée l'influence de Tlôlac qui depuis l'Umbr, guettait toute possibilité de retour sur le monde physique. L'arrivée de la femme fit naître en lui un espoir : l'enfant qu'elle portait pouvait devenir son émissaire.

Aussi, lorsque la femme périt en couches, il manipula les animaux des bois pour l'aider à survivre, puis, il commença à apparaître en rêves à l'enfant, lui enseignant peu à peu les règles de la sorcellerie. Ashani, car tel fut le nom que lui donna Tlôlac, se montra un élève doué et entièrement dévoué à son " père ". Au cours des ans, quelques voyageurs croisèrent sa route. A chaque fois, il offrit l'infortuné à son père, le transformant en homme-arbre, véritable friandise pour le flaiel.

L'arrivée de Thomas Chase permit au sorcier de réaliser un tour de force : En effet, en tant que chef de village, Chase avait la responsabilité de sa ville, et en pactisant au nom de celle-ci, il permit à Tlôlac de l'atteindre dans son ensemble.

Le vieil esprit maléfique put alors y envoyer une multitude de serviteurs inférieurs sous la forme de larves de vers minuscules concentrés dans la seule source d'eau du village : la Round Stone River. Quiconque boit de son eau peut devenir un fomori, cependant, il faut plusieurs expositions aux larves pour subir la métamorphose.

Cette dernière n'est pas supportée par tous et de nombreux hôtes sont morts avant son accomplissement. Dans d'autres cas, le changement passe inaperçu.

Le point commun de ces fomori est leur appétit pour la chair humaine et la discrétion de leurs attributs surnaturels : En effet, ils peuvent tous adopter une forme monstrueuse ou leur forme humaine habituelle, se fondant ainsi dans le décor sans problèmes. L'aura des fomori porte une trace de souillure et, au travers d'une vision de mort, sembleront atteint d'une maladie du sang.

Tous sont guidés par le désir de se rendre à la mine du merle noir pour aller y prier Tlôlac, leur maître, dans l'exacerbation de leurs sentiments négatifs. La

montagne où les galeries s'enfoncent, est un ancien repère de Tlôlac du temps où il pouvait, à volonté, se matérialiser sur Terre.

La mine, tout comme la clairière de l'homme-arbre, est donc son sanctuaire (et son influence s'y fait sentir depuis longtemps :

par exemple, la décision prise par Jeremiah Earp d'assassiner les émissaires de la Miller's Company lui a été soufflée par Tlôlac).

En ayant la main-mise sur une ville entière, Tlôlac espère bien se créer une source importante de sentiments négatifs, et tant pis si celle-ci finit par s'éteindre rapidement. L'arrivée des PJ change la donne : En étant à la fois une menace, une source importante de sentiments négatifs refoulés et d'énergie mystique, Tlôlac, en les sacrifiant, tient là un moyen de revenir sur Terre matériellement. Une occasion à ne pas laisser passer !

N.B. : Pour les Conteurs peu familiers avec les univers de Loup-Garou et de Mage, on peut parfaitement considérer Tlôlac comme un démon et les fomori comme ses serviteurs, touchés par les malélices de leur maître.

OPTION DE JEU :

Pourquoi ne pas contaminer l'un des PJ ? Quelles réactions pourraient avoir le Prédicateur, Standing-Bear ou Tombstone en se découvrant atteints par le mal ? Quelles seraient les réactions de leurs compagnons ? Les pouvoirs de soins du Prédicateur se montreront inefficaces si les larves ont été ingérées depuis plus d'une journée, et, peu à peu, quelques attributs monstrueux se manifesteront, ainsi que quelques instincts fort malsains. Seule la mort d'Ashani et le bannissement de Tlôlac leur permettra de se débarrasser du flaiel qui commençait à les hanter, mais ils pourraient, là aussi, y laisser des plumes...

Le fond de l'histoire :

C'est en 1862, dans la région de Grasshopper Creek que John White, un chercheur d'or originaire du Colorado découvrit les premiers gisements du Montana, encore plus rentables que ceux trouvés en Idaho un an plus tôt. C'est cette découverte qui provoqua un important afflux de colons et qui changea quelques sites de trappeurs perdus au cœur des territoires Indiens en de véritables villes. Bien sûr, qui dit ville, dit crime et qui dit crime, dit Shérif.

Henry Plummer fut élu à ce poste à Bannack, l'une des plus importantes villes minières, au sud de Raven Crossing et Deer Lodge. En peu de temps, l'homme devint très puissant en établissant un large système de

racket et de vol organisé dans toute la région. Quiconque empruntait les routes, qu'il soit propriétaire terrien, minier, fonctionnaire d'état ou simple voyageur devait subir les assauts des hommes de Plummer, les Road Agents.

Bien sûr, quiconque engageait une action en justice contre le Shérif de Bannack disparaissait subitement, ne laissant aucune trace.

Pourtant, tout a une fin, et le 4 Janvier 1864 deux hommes furent accusés d'association de malfaiteurs et pendus par un jury clandestin, c'était la première d'une longue série d'actions menées par la clique de la Lanterne Noire.

Cette organisation secrète, regroupant des individus originaires de la région, avait décidé de faire la guerre à Plummer et ses hommes en employant les méthodes les plus expéditives. Henry Plummer lui-même fut pendu le 10 Janvier 1864, mais les règlements de compte sanglants entre Road Agents et membres de la Lanterne Noire se poursuivent à ce jour.

Le maire de Raven Crossing, Thomas Chase a eu à subir durant plusieurs années, lui aussi, les vols des hommes de Plummer :

une importante part des cargaisons d'or destinées à la Miller's Company furent détournées ce qui entraîna une importante perte au niveau des salaires et des commissions touchées par la mairie.

Début 64, Chase était présent lorsqu' eut lieu la première réunion de la Lanterne Noire. Il avait le choix entre voir sombrer la ville que son père, un modeste trappeur, avait fondé et voir mourir l'homme qui était la cause de ses problèmes.

Bien qu'étant l'un des membres les plus virulents de l'organisation, il la quitta pourtant après l'exécution de son ennemi.

Chase croyait ses problèmes résolus, mais ayant eu vent par la presse du démantèlement des Road Agents, la Miller Company exigea un remboursement rapide des pertes enregistrées. Les salaires et les commissions allaient être gelés jusqu'à satisfaction des employeurs. Le maire entreprit plusieurs actions en justice contre les bureaucrates de Fargo, mais fut à chaque fois débouté. Bref, l'avenir de la ville semblait aller de Charybde en Scylla.

Chase prit alors la décision de détourner, avec la complicité d'un membre de la Lanterne, banquier à Deer Lodge,

une partie des ressources d'or de la mine et de reverser l'argent dans les salaires des habitants et les dépenses de la ville.

Le subterfuge fonctionna jusqu'à l'année dernière

lorsque les comptables de la Miller Company mirent en avant un retard alarmant dans le remboursement des pertes et réclamèrent l'envoi de deux inspecteurs à Raven Crossing.

Chase dissimula alors ses carnets de comptes clandestins et s'apprêtait à les recevoir lorsque l'un des mineurs de Raven Crossing, Jeremiah Earp, hostile à leur venue, les abattit à l'entrée de la ville.

Le shérif , Ephraïm Stipes, prétexta une fatale altercation avec un groupe de Road Agents, mais les bureaucrates de la Miller n'étaient pas dupes : il fallait donner une bonne leçon aux habitants récalcitrants de Raven Crossing.

Ils dépêchèrent un nouvel agent sur place qui prit contact avec quelques bandits (Road Agents, par ailleurs) et leur demanda d'aller semer la terreur en ville en échange d'une grosse poignée de dollars. Ce qu'ils firent, causant la mort d'une dizaine d'habitants, dont Elisa-Day Spencer.

Le shérif et ses adjoints intervinrent mais n'en abattirent aucun et, cloué sur la porte de l'hôtel de ville, on trouva un billet enjoignant la ville à payer ses dettes.

Chase était dos au mur, tout s'écroulait autour de lui et il culpabilisait. Alors, pris d'un accès de démence, il s'enfuit en pleine forêt où il erra quatre jours avant de s'écrouler, épuisé, au bord de la Round Stone River. C'est là que le trouva Ashani, un vieil Indien, ermite et sorcier.

Au bout de quelques jours, Chase se confia à lui et Ashani lui proposa un pacte : En échange de son âme, il consentait à réclamer des esprits la protection de Raven Crossing, la destruction de tout étranger belliqueux y pénétrant et la subvention aux besoins de tous ses habitants. Chase dont l'esprit était déjà à bout, accepta.

Bien sûr, Ashani n'était pas ermite par hasard : fils d'une folle et de l'Esprit maléfique Tlôlac, il avait été abandonné, encore enfant, en pleine forêt et avait grandi parmi les bêtes, son " père " entrant en contact avec lui via de terribles transes.

Rapidement, Ashani devînt un terrible shaman entièrement dévoué à l'adoration de son monstrueux " père " .

Chase était un homme courageux dont l'âme, bien que blessée, lui paraissait succulente. En quittant la cabane de l'Indien, il se perdit et aux abords d'un marécage, il fut pris d'une terrible douleur : son corps entier se changeait en arbre, enfermant ainsi son âme dans une prison de branches et de racines.

Quant à Raven Crossing, Ashani l'offrit à son père. Tlôlac, par malice, exauça les souhaits déments de Chase : Il contamina l'eau de la Round Stone River

autour de la ville, y introduisant une série de larves de flâiels qui, bues par les habitants, les rendit malades, en tuant certains, opérant chez les autres une horrible métamorphose. Les malades, après quelques jours de douleur, étaient devenus des fomor dévouées au mal et au culte de leur nouveau père et de son fils, le sauveur.

Rien désormais ne pouvait les mettre en danger : tout étranger entrant en ville serait dévoré et ils n'éprouvaient nul autre besoin physique que celui d'un festin occasionnel. Le mal était entré à Raven Crossing. Lorsque les fomor commencèrent à commettre leurs meurtres sacrificiels (un facteur, puis un trappeur en transit dans la ville furent les premières victimes) dans l'ombre de la mine et à se réunir dans les bois pour se vouer à leurs rites impies, certains villageois sains, parfois témoins des agissements des membres de leur propre famille, ne tardèrent pas à s'enfuir de la ville pour aller se réfugier à Deer Lodge ou plus au sud, mais très pauvres depuis les mesures prises par la Miller et sous contrat avec celle-ci, peu d'employeurs acceptèrent de les engager et beaucoup se retrouvèrent à la rue, miséreux.

Désormais, la totalité des mineurs a été transformée, quant au reste de la population, elle est contaminée peu à peu. La production d'or a été stoppée et la mine du Merle Noir est peu à peu devenue un temple dédié à Tlôlac.

Depuis, la ville est un piège tendu aux voyageurs et à quiconque viendrait y semer le trouble, une plaie malsaine et infectée ouverte à quiconque oserait s'y aventurer.

Depuis l'Outremonde, pourtant, une jeune fille morte deux mois auparavant observa ce qui arrivait à sa ville et décida d'agir. Profitant du passage de la troupe du Prédicateur, elle usa de l'arcane Incarnation afin de leur apparaître sur les lieux de sa mort et de les attirer en ville. Elle espère que la présence d'individus de cette puissance pourra remettre les choses en l'ordre.

Les personnages-joueurs :

Révérénd John-Oliver CREED, le Prédicateur (Sorcier)

Nature : Fanatique

Attitude : Ange gardien

Concept : " Dust prophét "

Société : Prêtres Néphites (dissident)

Motivation : Exécuter la volonté du Seigneur

ATTRIBUTS :

Physique :

Dextérité : 3, Force : 3, Vigueur : 3

Social :

Apparence : 2, Charisme : 4, Manipulation : 3

Mental :

Astuce : 2, Perception : 2, Intelligence : 2

CAPACITES :

Talents :

Bagarre : 3, Empathie : 4, Esquive : 3, Expérience de l'Ouest : 4, Expression (prêches) : 3, Intimidation : 2, Vigilance : 3

Compétences :

Animaux (chevaux) : 3, Armes à feu : 3, Conduite (chariots) : 3, Furtivité : 2, Survie : 3

Connaissances :

Enigmes : 3, Erudition (Bible) : 4, Langue (Egyptien réformé) : 4, Médecine : 3, Occultisme (Néphite) : 4

Voies :

Ephemera : 3, Healing : 2, Hellfire (Foudre) : 2

HISTORIQUES :

Relique (Oeil de Moroni) : 2

Sanctuaire (chariot) : 1

Volonté : 7

ATOUS / HANDICAPS

Vraie Foi : 3 (p270 Vampire la Mascarade, édition révisée)

Chef naturel - atout

Membre probatoire d'une secte (Néphites) - handicap

Rituels : Contresorts, Contresorts-(esprits malveillants), Protection

Armement :

862 Smith & Wesson

Diff :7, Dgts :5, Portée : 30, balles : 6 (44), Actions :1, Camouflage : V

Les pouvoirs de John-Oliver Creed

Comment ça marche ?

Sauf précisé autrement :

Outils (le sorcier doit en avoir au moins un avec lui pour utiliser ses pouvoirs) : objets de culte - Bible, Livre de Mormon, croix, Œil de Moroni

Système : Intelligence + Occulte

Difficulté : Niveau du pouvoir dans la voie + 4

Nombre de succès requis : 1

Temps requis : 1 tour par niveau de sort

Échec : rien ne se passe. A chaque nouvelle tentative : +1 point de diff. cumulable pour chaque tentative.

Échec critique : tout peut arriver, y compris un " retour de flamme " .

Complications :

Sort lancé dans l'urgence : +2 à la difficulté et dépense d'un point de volonté

RITUELS DE BASE :

oContre-sort

Un contre-sort peut être lancé immédiatement contre tout sortilège.

Système : Astuce+Occulte. Chaque succès annule un succès de l'adversaire. On peut utiliser des points de volonté pour augmenter les effets d'un contre-sort à condition d'avoir au moins un succès naturel.

oContre-sort (esprits malveillants)

S'applique aux pouvoirs des Esprits maléfiques.

oProtection

Ce contre-sort génère une petite zone de protection contre tout assaillant. Le nombre de succès obtenu sur un jet d' Astuce+Occulte (diff. 8) définit la résistance de la barrière invisible. Si un intrus parvient à obtenir plus de succès que la résistance de la protection, celle-ci est brisée.

VOIES :

oooEPHEMERA

" Si nous vivons, nous vivons pour le Seigneur, et si nous mourons, nous mourons pour le Seigneur. Donc, dans la vie comme dans la mort, nous appartenons au Seigneur. Car le Christ est mort et revenu à la vie pour être le Seigneur des morts et des vivants "

RM.14, L.6

Permet d'interagir avec les fantômes et les esprits. Lors

de la communication, le sorcier est volontairement " possédé " par l'être invoqué.

Pour contacter un esprit ou un fantôme, il faut effectuer un jet de Charisme+Enigmes, mais rien n'assure que l'esprit venu au contact soit celui auquel désire parler le sorcier.

Contrairement aux autres voies, la difficulté diminue alors que le magicien progresse dans cette voie.

Creed, par exemple, effectue ses jets contre une difficulté de 7. Si, avec l'expérience, il augmente son score d'un point, il s'opposera à une difficulté de 6.

Au niveau 3 d'Ephemera, quelque chose répond toujours à l'appel du sorcier. Il est possible de tenter de s'adresser à un fantôme ou esprit en particulier.

RITUELS - EPHEMERA

o Mise en garde (Warding) - rituel :

Jet : volonté contre diff. 7

Coût : 1 point de volonté

Interdit l'accès d'un endroit à tout fantôme durant...

1 succès	1 heure
2	1 jour
3	1 semaine
4	1 mois
5	3 mois

o Bannissement (Forbiddence) - rituel :

Jet : volonté contre diff. 7

Chasse un fantôme de l'endroit où se trouve le sorcier.

FEUX DE L'ENFER (HELLFIRE) - Foudre

"Fais éclater l'éclair, et les dislogue, décoche tes flèches, et les ébranle.

D'en haut tends la main, sauve-moi, tire-moi des grandes eaux, de la main des fils d'étrangers dont la bouche parle de riens, et la droite est une droite de parjure. Ô Dieu, je te chante un chant nouveau, sur la lyre à six cordes je joue pour toi, toi qui donne aux rois la victoire, qui sauves David ton serviteur. De l'épée de malheur "

Ps. 144, L.6

Manipulation+Occultisme

Coûte 1 point de volonté

La foudre vient frapper la cible et occasionne 3 dés de dégâts aggravés

ooSOINS (HEALING)

"Connais bien l'état de ton bétail, à ton troupeau donne des soins. "

PR 27 :23

Manipulation+Intuition

Coûte 1 point de volonté par problème

o Chasse une petite douleur (mal de crâne, courbatures...)

oo Les rhumes, les petites infections, ou les migraines sont soignées 50% plus vite.

Source : Sorcerer, the Hedge Wizard's Handbook 1^{ère} édition, White Wolf.

HISTORIQUE :

Élevé dans la foi mormone aux abords de Salt-Lake City, John-Oliver Creed se montra rapidement fervent à la prière et avide d'enseignements religieux. A quatorze ans, il connaissait par cœur la Bible et le Livre de Mormon et fut rapidement remarqué par le patriarche du Ward.

Celui-ci le présenta à Dave Rowlands, un prêtre Néphite qui prit l'enfant avec lui à Los Angeles et l'initia aux secrets du culte : après trois jours de jeûne, le jeune diacre fut mené jusqu'au temple secret où, après une matinée de prières, il fut déshabillé et oint d'huile, puis après une nouvelle période de prière, vêtu de blanc. Rowlands, prêtre consécrateur, vint alors le rejoindre en méditation puis le fit traverser le voile blanc le séparant de l'autel, accompagnant sa renaissance dans le Royaume Céleste. Creed faisait désormais partie de la communauté Néphite.

Le diacre s'appliqua ensuite durant deux ans à apprendre la théurgie et l'histoire Néphite, ainsi que l'Égyptien Réformé, langage secret qui ne fut parlé que durant l'ère de Mormon.

A la fin de cette période, Creed, après un nouveau rituel, fut nommé prêtre et dut, comme l'exige la tradition, partir loin de ses frères, dans les espaces sauvages.

Creed y croisa une partie du mal qui hantait la terre d'Amérique: Lamanites, tribus lupines, enfants de Caïn, mais constata avec surprise que ceux qu'on lui avait décrit avec tant de craintes et d'avertissements pouvaient, dans de rares exceptions, se montrer nobles et justes.

Ses voyages le menèrent aux origines de la foi mormone, aux environs de Palmyra, et un soir, un ange lui apparut, le guidant vers une caverne, comme des années avant, avait été guidé Joseph Smith.

Là, il découvrit une pierre étrange que l'ange lui désigna comme étant l'œil de Moroni.

Guidé par la pierre, sa route le mena finalement en Utah où il retrouva le village de son enfance.

Heureux de revoir sa famille, il fut aussi vivement séduit par la beauté et la douceur de sa cousine, Lauralee Wilcox.

Une idylle platonique naquit entre les deux jeunes gens, et, pour la première fois, Creed découvrit quelque chose d'aussi beau que la prière et la foi : l'amour.

Pourtant, le père de John-Oliver, Tyler Creed, choisit de prendre Lauralee comme sixième épouse. D'ordinaire calme et obéissant, le jeune homme ne supporta pas cette décision et frappa son père au visage, ce qui entraîna son bannissement du village.

John-Oliver partit au loin, guidé par l'œil de Moroni.

Un an plus tard, en Louisiane, Creed croisa la route d'un groupe de vampires qui parvinrent à le mettre en déroute et à le capturer.

Il savait qu'il allait être sacrifié quelques nuits plus tard et, un soir, il se mit à discuter avec son gardien.

Ce dernier, un vampire élégant à l'accent de l'Est ne le fit pas taire sur le champ.

Voyant là une hypothétique chance, Creed se mit à faire ce qu'il avait vu faire des centaines de fois chez lui : prêcher.

Contre toute attente, le mort-vivant l'écouta, au début avec amusement, puis avec attention.

Quelque chose dans son regard changeait, Creed vit que le vampire, aussi étrange que cela puisse paraître, prenait espoir.

Alors, Tombstone, car tel était son nom, libéra le prêtre et s'enfuit avec lui, abandonnant ses frères de sang.

Rejoint plus tard par son serviteur, un Lamanite chrétien du nom de Joseph Standing-Bear, Tombstone proposa à Creed de l'accompagner dans ses voyages, lui assurant protection en échange de sa direction spirituelle, ce que le Néphite accepta, transgressant ainsi l'un des fondements de son culte : le secret, mais aussi l'extermination des créatures des ténèbres.

A nouveau, l'œil de Moroni guida les pas de Creed et de son petit groupe jusqu'aux environs de Washington.

Là, dans le village de Willowood, le Prédicateur, Tombstone et Standing-Bear furent les témoins d'une étrange chasse à l'homme : Un vétéran de la guerre civile était accusé d'avoir assassiné quatre habitants, et une battue était organisée pour le tuer.

Rattrapé, puis pendu, l'ancien soldat ressuscita une fois la nuit tombée, et, fou de rage, entreprit de massacrer ceux qui l'avaient attrapé.

Seules les paroles de Creed parvinrent à calmer l'homme. Ce dernier s'effondra en larmes et accepta de quitter la ville en compagnie du Prédicateur et de la troupe. Rapidement surnommé " Pretty-Face " à cause de sa gueule cassée, l'homme revenu de la mort défendit le groupe à plusieurs reprises contre les hors-la-loi pullulants sur les routes, gagnant ainsi une place à leurs côtés.

Après plus de trois ans de route, le Prédicateur a trouvé

une nouvelle famille en ces hommes fidèles et torturés, avides de rédemption.

Au fond de lui, il sait que l'Apocalypse arrive. En effet, ses amis ne sont-ils pas des créatures des ténèbres revenues sur le droit chemin de Dieu, comme l'annonce le livre de Mormon ?

Image :

Blond, grand et costaud, âgé d'une trentaine d'années, Creed en impose. Son regard, fiévreux, lui donne un air légèrement maladif. Toujours vêtu d'un long manteau noir et d'un chapeau de la même couleur, la chemise blanche impeccable de Creed trahit systématiquement son rôle de prêtre.

Attitude :

Creed a longtemps vécu dans un milieu où la religion est la chose la plus importante au monde, et il voit encore la vie dans ce sens : Pour lui, tout ce qui lui arrive est voulu par le Seigneur et il se sait être son instrument. La mission Néphite compte encore beaucoup pour lui, les Mormons restent son peuple, et il lui est loyal. En même temps, il sait que ces récents choix ont fait de lui un paria. Si les Néphites le trouvaient, ils le tueraient certainement. Aussi, malgré la douleur que cela lui cause, il reste en retrait et se concentre sur ce qu'il considère comme sa mission : voyager et lutter contre le mal, guidé par le Seigneur au travers de l'œil de Moroni. Le Prédicateur est quelqu'un d'extrêmement poli et modeste qui respecte, avant tout, la droiture d'esprit et l'amitié. Lorsqu'il discute, Creed a la manie de citer un verset de la Bible par ci, par là. Cette attitude se répète aussi lorsqu'il se met en colère, citant les passages les plus terribles du Texte. Enfin, Creed ne tolère que peu le péché (même si sa conception du sujet a légèrement changé au contact de ses compagnons) et prêche en tout lieu la bonne parole, avertissant tout à chacun contre les foudres divines. Ceci-dit, il n'adopte pas toujours une attitude hystérique, et il sait que le calme et le réconfort sont parfois très efficaces.

Les prêtres Néphites

Parmi les révélations contenues dans les tablettes d'or découvertes par Joseph Smith, la plus importante est l'histoire de Néphi, fils de Léhi, prophète hébreu qui mena une partie de son peuple au travers des mers jusqu'en Amérique. Là, le peuple de Néphi vécut dans la prospérité, jusqu'à ce que les fils de Laman, le frère du prophète, se détournent de Dieu et exterminent les descendants de Néphi.

Seul, parmi eux, Moroni, fils de Mormon survécut et put cacher les tablettes prophétiques de son père jusqu'à ce qu'un homme qui en soit digne, Joseph Smith, les trouve bien plus tard sous son influence spirituelle.

Ce que Joseph Smith ne révéla pas à ses fidèles, c'est l'histoire secrète de Néphi, ce que le Seigneur révéla à son prophète en songes : comment commander aux éléments et parler aux morts, apprendre et parler le langage des rêves, comment soigner, et invoquer les esprits.

Néphi n'enseigna ces disciplines qu'à peu de personnes, des prêtres très fidèles aux enseignements du Seigneur, car ceux qui s'engagent sur cette voie se doivent de vivre en toute sainteté, tout faux-pas pouvant mener vers le malin et la damnation.

Hélas, les prêtres Néphites périrent avec l'extermination de leur peuple par les Lamanites, emmenant leurs secrets avec eux.

En 1849, pourtant, Nephi, devenu un être céleste apparut à Uriah Spence, un mormon à l'âme juste et bonne, et lui apprit ses secrets.

Spence communiqua son savoir à des disciples et la communauté des prêtres Néphites refit son apparition. Après la mort de Joseph Smith, lorsque les Mormons durent se battre, leurs frères Néphites étaient à leur côté, utilisant les dons du Seigneur pour aider la sainte communauté.

Depuis, les prêtres Néphites, groupe secret parmi les secrets des Mormons, veillent en retrait sur leur communauté, parcourent l'Amérique du Nord, aux aguets, combattent le Malin et ses serviteurs et veillent sur leurs frères, attendant le Second Avènement, lorsque tous les peuples, y compris les Lamanites (devenus les Indiens d'Amérique) viendront se repentir de leurs péchés et adopter le culte de l'Église de Jésus-Christ des saints des derniers jours.

oLorsque les prêtres Néphites utilisent leurs dons, ils invoquent des anges et des esprits bénéfiques, mais n'invoquent jamais directement le Seigneur ou son fils, ils peuvent néanmoins citer des passages de la Bible ou du Livre de Mormon les mentionnant.

oUn Néphite a toujours un sanctuaire, un lieu privé dans lequel il est libre de prier dans le calme et le silence (dans le cas de Creed, son chariot).

Source : Sorcerer, the Hedge Wizard's Handbook 1^{ère} édition, White Wolf.

LES MORMONS

Le nom de mormons désigne, de façon courante, les adeptes de la secte religieuse qui s'intitule Église de Jésus-Christ des saints des derniers jours (Church of

Jesus Christ of Latter-day Saints). Elle a tenu une grande place, depuis le milieu du XIX^e siècle, tant sur le plan simplement religieux qu'historique, car elle est intimement liée à la colonisation de l'Ouest américain. La naissance des mormons en tant que secte se rattache à la renaissance religieuse, revivalism, qui caractérise les zones proches de la frontière dans les premières décennies du XIX^e siècle. Partout apparaissent des manifestations d'une religiosité qui s'incarne dans diverses sectes nouvelles, dont celle des mormons. En 1820, un jeune garçon de quatorze ans, Joseph Smith, déclara avoir eu une vision du Seigneur, par l'intermédiaire d'un messenger, Moroni, qui lui indiqua l'emplacement de tablettes d'or cachées entre Palmyra et Manchester, dans l'État de New York. Elles contenaient la transcription d'un livre sacré, vieux de deux millénaires environ, œuvre d'une tribu issue du peuple hébreu. On l'appela le Livre de Mormon, en souvenir d'un prophète supposé être le transcritteur de ces plaques. On le découvrit en 1827, et, trois ans après, une première édition en était publiée à Palmyra.

Les mormons reconnaissent deux sources d'inspiration, de même valeur, la Bible et le "Livre de Mormon". Ils croient en la continuité de la révélation, mais pensent qu'il appartenait à Joseph Smith, grâce à celle qu'il avait eue, de ressusciter l'Église. Si chacun peut avoir des visions d'origine divine, la direction de la secte appartient à un individu qui détient les "clés du Royaume". Il n'existe cependant aucun clergé professionnel, car tout mâle de plus de douze ans peut célébrer le culte. Les principes essentiels du christianisme sont admis, entre autres la Trinité, consistant en trois personnes différentes unies dans la même substance divine. La différence la plus notable est que tous les humains semblables à Dieu peuvent s'assimiler à Lui, selon le dogme : "L'homme est ce que Dieu était. Ce que Dieu est, l'homme peut le devenir." Ce qu'Il a fait pour son fils Jésus-Christ, Il le fait pour tous. C'est dans cette espérance de résurrection générale que réside la dynamique des mormons, et que s'explique leur succès.

Sectaires, polygames et colons

Dès 1830, sous la direction de Joseph Smith, la secte s'organisa et prit peu à peu ses contours définitifs : à la tête de l'Église, une présidence, effective en 1833, assistée d'un Conseil supérieur (1834) et d'un "Quorum des Douze Apôtres" (1835). Plus tard, elle fut divisée en stakes, ou diocèses, et en wards, ou paroisses, et son siège établi à Salt Lake City. Les mormons témoignent de leur activité religieuse par des missions, dépêchées dans le monde pour la conversion des non-croyants, et par de nombreuses organisations, les Associations mutuelles pour l'amélioration des jeunes gens et des

jeunes filles. Ils attachent beaucoup d'importance à l'éducation, à la fois religieuse et laïque. Les premières années de la communauté furent très difficiles jusqu'à la migration en Utah, loin des "gentils". On leur manifestait de l'hostilité, sans doute du fait de leur sectarisme, peut-être aussi parce qu'ils pratiquaient la polygamie, que rien n'interdisait. À la suite d'opérations financières et foncières qui se terminèrent mal, en raison de la crise de 1837, certains fidèles apostasièrent, d'autres préférèrent se réfugier dans des régions plus hospitalières ; ils quittèrent l'État de New York pour l'Ohio, puis pour le Missouri. D'abord bien reçus, ils se heurtèrent à la population qui voyait en eux des abolitionnistes forcenés. Quelques-uns furent massacrés, puis, en 1838, tous furent chassés. En plein hiver, ils décidèrent de s'installer dans le sud-ouest de l'Illinois, à Nauvoo, où fut construite sur un site marécageux une cité de vingt mille habitants, qui servit de refuge. Joseph Smith, accusé de favoriser la polygamie, d'avoir des ambitions politiques, son frère, Hyrum, et un certain nombre de leurs partisans furent arrêtés, en 1844. La prison fut prise d'assaut par une foule déchaînée qui massacra tous les chefs de la secte, à l'exception d'un seul (27 juin 1844).

Le Conseil des Douze Apôtres élit comme successeur de Joseph Smith le plus âgé de ses membres, Brigham Young, qui négocia avec les autorités de l'État l'évacuation de Nauvoo. Les mormons avaient choisi de s'installer dans le désert voisin du Grand Lac Salé, en Utah, loin des "gentils".

Pour arriver dans la Terre promise, à Zion, il fallait traverser plus de deux mille kilomètres à travers des territoires peu connus et peu hospitaliers. Il y eut deux expéditions, l'une par terre, l'autre par mer, et le départ fut fixé au 4 février 1846. La première dut s'arrêter pendant l'hiver 1846-1847 dans l'actuel Nebraska en attendant la belle saison, car on n'avait pas prévu que cette expédition serait si rude et si longue. En Iowa, les maladies contagieuses causèrent des centaines de morts : Brigham Young tira la leçon de cette expérience et prépara soigneusement la seconde partie du trajet. L'avant-garde arriva sur les bords du Grand Lac Salé en juillet 1847. À la fin de l'année, environ mille six cents émigrants étaient établis dans la "vallée", c'est-à-dire sur les bords du Grand Lac. Ils avaient suivi, entre le Nebraska et le South Pass, le tracé de l'Oregon Trail, ancienne route des fourrures et voie classique de pénétration vers le nord-ouest. À partir de South Pass, leur trajet se dirigeait franchement vers le sud-ouest, selon un tracé nouveau qui fut désormais appelé le Mormon Trail. Ce fut la voie classique de pénétration pour les immigrants, estimés à quatre-vingt mille en 1869, au moment où le chemin de fer transcontinental

franchit pour la première fois les Rocheuses à travers l'Utah.

Les mormons en Utah

Une tâche considérable attendait les colons en Utah. Non que les Indiens, appartenant à la famille des Utes, fussent nombreux, mais les conditions physiques étaient sévères : grands écarts de température, sécheresse persistante, invasion chronique de sauterelles qui dévastaient les récoltes sur pied. Il fallut un courage peu commun pour surmonter tous ces obstacles, et, plus d'une fois, au cours des premières années, le découragement faillit mettre fin à cette expérience. La volonté de survivre, loin des tentations qui guettaient les gentils, le souvenir des difficultés passées, le sens de l'organisation des dirigeants permirent finalement de surmonter les obstacles.

En moins de dix ans, une centaine de points de colonisation furent établis, certains sous le contrôle de postes militaires, dans des endroits stratégiques. Grâce à une technique remarquable, les eaux captées dans les monts Wasatch, dominant la dépression du lac Salé, furent réparties dans des canaux d'irrigation. Ainsi, les mormons démontrèrent la possibilité de coloniser des terres sèches et de nourrir une population en augmentation constante : la superficie cultivée passa de seize mille arpents, en 1850, à soixante-dix-sept mille, en 1860. L'expérience économique et sociale des mormons constituait un succès indéniable.

Les mormons, la polygamie et le gouvernement fédéral. Sur le plan politique, il n'en alla pas de même. Établis en Utah en 1848, ils ne purent faire admettre leur État dans l'Union qu'en 1896, pour deux raisons. D'abord, le gouvernement théocratique établi par les mormons, au moins au début, était sans précédent dans l'histoire des États-Unis. À plusieurs reprises, les autorités fédérales accusèrent les mormons d'accepter un " gouvernement clérical ". En second lieu, la pratique de la polygamie donna lieu à une série d'escarmouches entre mormons et autorités fédérales. Les fondateurs de la secte et ses dirigeants successifs pratiquaient la polygamie pour des raisons qu'ils appelaient religieuses et qui demeurent mystérieuses. Or elle était interdite par la législation fédérale depuis la loi contre la bigamie de 1862 et la loi Edmunds-Tucker de 1882. Des poursuites furent intentées contre les hommes et les femmes accusés d'enfreindre la loi fédérale, et plusieurs leaders religieux furent emprisonnés.

Les autorités fédérales invoquèrent ces deux raisons - ou prétextes - pour repousser les demandes d'admission dans l'Union comme État et donnèrent seulement à l'Utah le statut de territoire en 1850. Il avait à sa tête un gouverneur, nommé par le gouvernement de Washington, non élu, et son autonomie était quasi

nulle. Les gouverneurs montrèrent en général peu de sympathie pour les mormons, si bien que les conflits furent fréquents, avec intervention passagère de l'armée fédérale. Cette situation faisait peser sur les mormons une tyrannie dont ils souffraient, alors que des territoires voisins, souvent moins peuplés, se faisaient admettre sans difficulté comme États. Finalement, en 1890, le président de l'Église, Wilford Woodruff, déclara son intention de se soumettre aux lois fédérales et d'user de son influence sur les membres de la secte pour extirper la polygamie. Cela suffit pour assouplir la position du gouvernement fédéral, qui admit l'Utah comme quarante-cinquième État de l'Union en 1896. Le long purgatoire des mormons prenait fin.

© 1995 Encyclopædia Universalis France S.A. Tous droits de propriété intellectuelle et industrielle réservés.

Les personnages de Tombstone et de Jacob Standing-Bear sont faits pour être interprétés par le même joueur, de manière à lui permettre d'agir aussi bien de jour que de nuit.

TOMBSTONE (Vampire)

Clan : Lasombra
Nature : Pénitent
Attitude : Bon-vivant
Génération : 8ème
Concept : Dandy
Refuge : Chariot

ATTRIBUTS :

Physique :
Force : 3, Dextérité : 5, Vigueur : 4
Social :
Charisme : 2, Manipulation : 3, Apparence : 4
Mental :
Perception : 3, Intelligence : 2, Astuce : 4

CAPACITES :

Talents :
Vigilance : 4, Bagarre : 4, Esquive : 4, Intimidation : 4,
Expérience de l'Ouest : 5
Compétences :
Animaux (chevaux) : 3, Equitation : 3, Armes à feu
(colts) : 4, Représentation (comédie) : 2, Furtivité : 4,
Survie : 3, Jeux (cartes) : 5
Connaissances :
Erudition (Bible) : 1, Finances : 3, Occultisme : 3
(Sabbat), Sciences : 2

HISTORIQUES :

Servant : 1 (Standing Bear)
Génération : 4 (diableries)

DISCIPLINES :

Animalisme : 1
Augure : 2
Domination : 2
Obténébration : 3
Puissance : 3

VERTUS :

Conscience : 3, Maîtrise de soi : 3, Courage : 4

ATOUS ET HANDICAPS :

Ambidextre ~ avantage
Ennemis (Sabbat) ~ handicap
Chanceux ~ avantage

Dépendance au jeu ~ handicap

Humanité : 4
Volonté : 8
Réserve de sang : 15

Armement :

Colt Peacemaker x 2
Diff : 6 (7 en cas de tir avec les deux mains), Dgts : 6,
Portée : 25, balles : 6 (45), Actions : 1 (par arme),
Camouflage : V

HISTORIQUE :

Pierce Thomson était un brave gaillard de Liverpool : pauvre, costaud, et soûlard, mais surtout, Pierce était un as aux cartes.

Il pouvait plumer sans aucun souci tous les gars de la mine, mais ces derniers n'avaient rien à perdre, pas un penny à parier, des miséreux, tout comme lui.

Un jour, s'était juré le jeune homme, il irait à Londres et pigeonnerait tous ces gars de la haute. Pour cela, néanmoins, fallait-il pouvoir être admis au sein d'un club, et jamais un prolétaire comme lui ne le serait, sauf si...

Pierce était malin. Durant plusieurs années, il mit de l'argent de côté et surtout observa les classes aisées : ces braves gentlemen et leurs manières de femmelettes, leurs conventions, leur sens de l'étiquette et il s'entraîna à les imiter.

Un beau matin, Londres vît arriver dans ses quartiers huppés le jeune sir Thomson, héritier d'une riche famille de Worcester et visiblement prêt à être plumé par les meilleurs joueurs de la capitale. On l'invita un peu partout, Pierce s'en donna à cœur joie, et en l'espace de deux mois, il avait ruiné une demi-douzaine de notables.

Ce qui ne lui apporta pas que des amis.

Lord Wilson d'Arby le provoqua en duel, mais avant l'affrontement, il s'intéressa de très près aux prétendues origines de son adversaire.

Le pot aux roses fut mis à jour et Pierce arrêté, en attente d'être pendu pour usurpation de titre et pratique illégale du jeu.

Au profit d'un transfert entre le tribunal et la prison, Pierce parvint à s'échapper. Poursuivi, il se réfugia dans les cales d'un vaisseau en partance pour l'Amérique.

Le Nouveau-Monde offrait à Pierce un champ d'action inimaginable.

Le personnage de jeune noble se transforma en bourgeois fortuné, et bientôt Pierce Thomson devint un habitué des cercles de jeu de New-York et de Boston,

où il amassa une bonne fortune et où la vindicte des mauvais perdants fit de lui un bon tireur.

Agressé un soir en pleine rue par un gang, il fut secouru par un jeune étudiant d'origine Indienne, Jacob Standing-Bear, avec qui il se lia rapidement d'amitié. Les deux jeunes hommes ne se quittèrent presque plus. Au bout d'un moment, Pierce décida d'aller ferrer les gros poissons des plus grandes tables d'Amérique, les casinos flottants de la Nouvelle-Orléans, et il amena son ami avec lui.

La Louisiane recelait plus d'un charme : l'argent, l'alcool et les femmes exaltèrent Pierce, il était au sommet d'un monde nouveau, où les lois s'appliquaient à tous et où les opportunités allaient de même, il vivait tout ce dont un jeune mineur de Liverpool avait pu rêver.

Mais une nuit, le rêve prit fin. Une soirée formidable au départ : de grandes rigolades avec Jacob, des litres de brandy, des femmes et puis le noir, le froid, le bois du cercueil, le couvercle, si lourd sous la terre, ces litres de boue à dégager...et puis, eux : Talbot, Hicock, Longjohn et Skinny Joe, les vampires les plus abjects que la terre ait porté.

Ils avaient une fille avec eux, dont le sang diffusait les plus délicieuses effluves créoles.

Pierce ne put résister et, tout en festoyant, il comprit qu'il était mort, qu'il avait laissé place à un être empli de feu et d'ombres, aussi froid qu'une pierre tombale, Tombstone.

Les vingt années qui suivirent firent disparaître ce qui lui restait d'humanité.

De Standing-Bear, il fit un ami éternel et soumis et, au contact de ses congénères, il vit et commit nombre d'atrocités sur le bétail, luttant aussi bien contre les moutons de la Camarilla que contre certaines meutes rivales au sein du Sabbat. Et pourtant, Tombstone pensait faire partie d'une lutte noble et valable : tout comme ses frères, il luttait au nom de Caïn contre les serviteurs des monstres qui allaient, une nuit ou l'autre, venir dévorer leurs propres enfants.

Longjohn, le prêtre de la meute, le genre de dégueulasse fanatique comme les Tzimisce en comptaient des centaines, avait pour lui d'être profondément charismatique, unissant ses hommes sous la vénération de Caïn et des rites sacrés.

Pourtant, il y a deux ans, Tombstone commença à douter :

Non seulement, il ne voyait aucun résultat dans la lutte du Sabbat contre les Antédéliuviens mais, en plus, la secte tomba dans une guerre fratricide extrêmement destructrice, et la foi commune, ciment de la secte, ne fut d'aucun secours.

Un soir, bien plus tard, la meute, pour satisfaire son

besoin de violence captura un voyageur, un prêtre ou un mormon, sur le coup, cela avait bien peu d'importance.

L'homme se défendit bien, et lors de l'affrontement, la foudre s'abattit sur Skinny Joe.

Mais, sous les coups des vampires, le voyageur fut bientôt maîtrisé.

A la demande du ductus Talbot, Longjohn voulait effectuer un rite sanglant censé renforcer la solidarité des hommes.

Les gars étaient nerveux, et tous s'impatientsaient de festoyer. C'était précisément ce qui dégoûtait Tombstone : on tuait pour n'importe quel prétexte et la foi avait bon dos.

Un soir, Tombstone, qui avait besoin de calme, s'isola dans la cellule où l'homme était tenu captif.

Ce dernier se mit à lui parler. Calmement. De la vie, de ses voyages, de ses espoirs, puis de Dieu, avec passion.

Tombstone, devenu croyant à son entrée dans le Sabbat, écouta et fut ému. Bien sûr, le type voulait sauver sa vie, mais ses paroles semblaient justes, sa foi sincère. Et alors, l'humanité du vampire refit son apparition après des décennies d'absence, d'un seul coup. Il vit le monstre qu'il était devenu et le haïit.

Alors, il libéra l'homme et partit avec lui, abandonnant le cauchemar qu'était le Sabbat, à la recherche de son humanité perdue.

Après plusieurs nuits de fuite, il contacta Standing-Bear qui, bien qu'étonné du revirement de son maître, le suivit sans poser de questions.

Le Prédicateur, qui était à la fois prêtre et mormon, s'appelait John-Oliver Creed, et voyageait de ville en ville, guidé, selon lui, par une pierre sacrée, l'œil de Moroni. Tombstone et sa goule devinrent ses compagnons de route.

L'Oeil les guida jusqu'aux abords de Washington.

Là, dans le village de Willowood, le Prédicateur, Tombstone et Standing-Bear furent les témoins d'une étrange chasse à l'homme : Un vétéran de la guerre civile était accusé d'avoir assassiné quatre habitants, et une battue était organisée pour le tuer.

Rattrapé, puis pendu, l'ancien soldat ressuscita une fois la nuit tombée, et, fou de rage, entreprit de massacrer ceux qui l'avaient exécuté.

Seules les paroles de Creed parvinrent à calmer l'homme. Ce dernier s'effondra en larmes et accepta de quitter la ville en compagnie du Prédicateur et de la troupe. Rapidement surnommé " Pretty-Face " à cause de sa gueule cassée, l'homme revenu de la mort défendit la troupe à plusieurs reprises contre les hors-la-loi pullulants sur les routes, gagnant ainsi une place à leurs côtés.

Désormais, Tombstone a trouvé une famille bien plus

soudée que celles que pouvait créer un vinculum, une famille à laquelle il tient et qui lui a offert une chance de racheter ses pêchés passés.

Image:

Extrêmement élégant, Tombstone a des cheveux auburn mi-longs et deux bacchantes qui lui confèrent un air aristocratique.

Son teint pâle contribue à lui donner un air mystérieux. Bien entendu, Tombstone prend grand soin d'éviter les miroirs.

Attitude:

Tombstone fait toujours preuve d'un flegme hérité de ses fréquentations aristocratiques britanniques. Généralement calme et attentif, toutes ses paroles sont pertinentes et non dénuées d'une bonne dose de cynisme ou d'humour, voire les deux. Excellent comédien, Tombstone s'adapte très facilement aux gens qui l'entourent et s'avère être un redoutable séducteur quand il le souhaite.

Tombstone s'ouvre peu quant à sa foi, qu'il considère comme un cheminement personnel, même s'il se fait guider par le Prédicateur.

Jacob STANDING-BEAR (Goule)

Nature: Ange gardien

Attitude: Survivant

Concept: frère de sang

Génération: 13^{ème}

ATTRIBUTS:

Physique:

Force: 4, Dextérité: 4, Vigueur: 4

Social:

Charisme: 2, Manipulation: 2, Apparence: 2

Mental:

Perception: 4, Intelligence: 2, Astuce: 3

CAPACITES:

Talents:

Vigilance: 4, Athlétisme: 2, Bagarre: 4, Esquive: 3,

Expérience de l'Ouest Sauvage: 3, Intimidation: 3

Compétences:

Animaux (chevaux): 3, Conduite (chariot): 3,

Equitation: 3, Armes à feu (carabine): 4, Mêlée

(couteau): 3, Furtivité: 3, Jeux (cartes): 3

Connaissances:

Littérature: 4, Occultisme (Esprits Indiens): 3,

Occultisme (vampires): 2, Occultisme (Néphites): 1,
Sciences: 1, Médecine Indienne: 2

DISCIPLINES:

Endurance: 1

Puissance: 1

Protéisme: 1

VERTUS:

Conscience: 3, Maîtrise de soi: 2, Courage: 4

ATOUS ET HANDICAPS:

Équilibre félin - atout

Ouïe aiguisée - atout

Amblyopie (1-myope) - handicap

Dépendance (sang de Tombstone) - handicap

Sommeil lourd - handicap

Humanité: 5

Volonté: 6

Réserve de sang: 10

Armement:

Henry Rifle - carabine

Diff: 6, Dgts: 7, Portée: 150, balles: 12 (44), Actions: 1,

Camouflage: N

Couteau de chasse

Dgts: Fo+1, Dissimulation: V

HISTORIQUE:

Issu de la tribu Chickasaw, Jacob a grandi dans les territoires Indiens situés au Nord du Texas.

Cette région, dominée par une culture de type anglo-saxonne, permit au jeune homme d'acquérir une éducation "blanche" solide, sans pour autant renoncer à son héritage culturel.

Les Standing-Bear, comme la plupart des familles de la réserve, pratiquaient un christianisme imprégné d'animisme traditionnel.

Lorsque Jacob eut terminé le lycée, il décida de s'inscrire dans l'une des meilleures universités de New-York, en littérature anglaise.

Accepté grâce à ses notes exceptionnelles, Jacob se trouva, dans la grande ville, rapidement confronté au regard condescendant ou haineux de la majorité des blancs.

Un après-midi, après les cours, Jacob fut témoin, aux abords du campus, d'une scène d'agression: un homme très élégant était attaqué par quatre malfrats. Le jeune Indien, obéissant à son sens de l'honneur, se battit aux côtés de l'inconnu et parvint à mettre en déroute le

gang.

L'agressé s'appelait Pierce Thomson et était anglais. Reconnaissant, il invita Jacob dans un café et les deux hommes se lièrent d'amitié.

Pierce était un joueur de cartes exceptionnel, et bien vite, il invita le jeune homme à venir assister à ses parties.

Jacob découvrit ainsi un monde très fermé, fait de richesse, de luxe et de raffinement; il était fasciné et, au fur et à mesure, il négligea de plus en plus ses études, jusqu'à les abandonner.

Pierce était ambitieux, il voulait voyager et se frotter à de nouveaux gibiers, aussi les deux amis arrivèrent à Boston prêts à plumer la ville entière, et le firent!

Mais Boston ne suffisait pas, Pierce voulait vider les tables de jeu de la Nouvelle-Orléans de tout leur argent.

C'était là qu'on trouvait les meilleurs joueurs de toute l'Amérique et l'anglais y était attiré comme par un aimant.

Le voyage jusqu'en Louisiane fut long et pénible, mais une fois arrivés en terre cajun, Jacob et Pierce découvrirent un monde impitoyable : celui des casinos flottants, immenses steamboats où on brassait des quantités incroyables de dollars.

Jacob avait à faire à bien plus fort que lui et abandonna rapidement les tables, de peur de se voir ruiner.

Mais Pierce, lui, évoluait comme un poisson dans l'eau et finit par gagner une importante compétition de poker.

C'était fascinant, son meilleur ami était riche comme Crésus!

Après avoir déposé le plus gros à la banque, les deux larrons partirent se soûler dans le plus cher cabaret de la ville.

La soirée fut mémorable : des litres d'alcool, des femmes, les plus belles... Jacob finit par s'endormir, heureux, quelque part, bien entouré.

Le lendemain, Pierce avait disparu, sans laisser de trace. Jacob le chercha pendant deux mois puis, après avoir prévenu la police de sa disparition, s'apprêta, la mort dans l'âme, à quitter la Nouvelle-Orléans.

Pourtant, le soir où il allait prendre son train, Pierce réapparut dans l'hôtel que Jacob et lui occupaient.

Il avait changé, son regard était animé d'une flamme étrange et sa peau était glaciale.

Il offrit à Jacob un verre de vin dont il avait ramené la bouteille. Alors que les deux hommes trinquaient, le jeune Indien se sentit extrêmement heureux d'avoir retrouvé son camarade. Après tout, Pierce était tout pour lui : son frère, son ami le plus fidèle, celui sur qui il fallait veiller, celui qu'il fallait servir... La soirée se prolongea jusque tard dans la nuit puis Jacob, tombant

de sommeil, alla se coucher.

Pierce ne se montra pas de la journée, mais revint le soir-même.

Ensemble, les amis firent la tournée des cabarets, s'amusant comme jamais, trinquant encore et encore (Pierce buvait-il vraiment alors, où bien ne trempait-il que ses lèvres dans ce vin imprégné de Nectar ?) et il en fut de même le lendemain soir, mais la fin de la soirée fut différente.

Pierce lui présenta de nouveaux amis, des vampires, comme lui.

Jacob, bien qu'effrayé, accepta le fait rapidement : Pierce était devenu un vampire mais pouvait-il l'abandonner pour autant ?

Il ne le souhaitait pas, au contraire... De plus, lui-même n'était plus vraiment humain, comme il l'apprit rapidement : Son ami lui avait fait goûter son sang les nuits précédentes, le liant à lui pour l'éternité.

Cet acte parut à Jacob être le plus beau serment d'amitié qu'on puisse lui faire.

Ainsi, pendant près de vingt ans passés en Louisiane, Jacob fût le serviteur attentionné de Tombstone, fermant les yeux sur les cadavres, les violences et les destructions. Ce n'était pas la faute de son ami, les circonstances étaient particulières, à chaque fois.

Pourtant un jour, le vampire lui fit parvenir un curieux message lui donnant rendez-vous la nuit suivante à une centaine de kilomètres au nord de la ville, sur une route isolée.

Intrigué, Jacob s'y rendit armé et se dissimula dans les champs en attendant de voir arriver son domitor.

Ce furent deux chariots qui arrivèrent et vinrent se garer au bord du sentier. Un homme, grand, vêtu de noir, descendit du premier véhicule pour s'étirer. Ce n'était pas un vampire, Jacob ne l'avait jamais vu, et son allure était étrange, on aurait dit un prêtre. Puis Jacob vit apparaître la tête de son maître entre les pans de la bâche du second chariot, il semblait légèrement excité. Tombstone rejoignit alors l'homme en noir, et tous deux se mirent à attendre. Ils semblaient être amis.

Alors, Jacob se montra et vint les rejoindre.

L'étranger, qui était à la fois prêtre et mormon, s'appelait John-Oliver Creed, et voyageait de ville en ville, guidé, selon lui, par une pierre sacrée, l'Oeil de Moroni. Tombstone avait fait quelque-chose que même Jacob pensait impossible : quitter le Sabbat pour suivre ce prêtre sur les routes, en quête de rédemption. La goule, bien évidemment, suivit son maître.

La gemme les guida jusqu'aux abords de Washington. Là, dans le village de Willowood, le Prédicateur, Tombstone et Jacob furent les témoins d'une étrange chasse à l'homme : Un vétéran de la guerre civile était accusé d'avoir assassiné quatre habitants, et une battue

était organisée pour le tuer.

Rattrapé, puis pendu, l'ancien soldat ressuscita une fois la nuit tombée, et, fou de rage, entreprit de massacrer ceux qui l'avaient exécuté.

Seules les paroles de Creed parvinrent à calmer l'homme. Ce dernier s'effondra en larmes et accepta de quitter la ville en compagnie du Prédicateur et de la troupe. Rapidement surnommé " Pretty-Face " à cause de sa gueule cassée, l'homme revenu de la mort défendit la troupe à plusieurs reprises contre les hors-la-loi pullulants sur les routes, gagnant ainsi une place à leurs côtés.

Désormais, Jacob est fier de son domitor : Tombstone est revenu sur la voie de l'honneur et de Dieu, et il s'applique, avec lui, à agir selon son cœur, de ville en ville.

Image:

Pas très grand, musclé mais un peu rondouillard, Jacob s'habillait autrefois avec une élégance comparable à celle de Tombstone.

Aujourd'hui, la goule a adopté les tenues, mieux adaptées au voyage, des cow-boys.

Standing-Bear s'est aussi laissé pousser les cheveux et les porte coiffés en nattes, ce qui lui donnerait indubitablement un air farouche...s'il n'y avait pas les binocles!

Attitude:

Extrêmement cultivé, Standing-Bear aime se faire passer pour ce qu'il semble être aux premiers abords : Un Indien inculte servant de boy au dandy un peu pâle qu'il accompagne. Cela lui permet de laisser traîner ses oreilles là où il le souhaite, sans problèmes.

Ceci mis à part, l'honneur a un rôle très important dans la vie de Jacob.

C'est, le pense-t-il, pour cela qu'il est à ce point fidèle à Tombstone (boire le sang de son ami est, pour lui, un rituel magique ne servant qu'à renforcer leurs liens), c'est aussi pour cela que si on manque de respect à ses amis ou à lui-même, il fera tout pour rétablir la balance au moment opportun.

Bien qu'il n'en ait pas besoin, Jacob met un point d'honneur à dormir tous les soirs (sauf en cas d'urgence). En effet, les rêves sont nécessaires à son équilibre, car, dans sa culture, un homme qui ne rêve pas est un homme mort.

Enfin, bien qu'il apprécie le Prédicateur et Pretty-Face, il ne les suit que par fidélité à Tombstone. Pour lui, Creed n'est qu'un shaman blanc qui se cache derrière ses livres et ses croyances, dont il partage une partie,

mais qui, au fond, ne fait rien d'autre que ce que les médecine-men font depuis des siècles.

Timothy " Pretty-Face " Graves (Déterré)

Nature : Passionné

Attitude : Juge

Côté Sombre : le Dévoyeur

Vie : Jeune officier Unioniste

Mort : Assassiné par son " ami "

Régret : son amour, Nathalie Winston.

ATTRIBUTS :

Physique :

Force : 3, Dextérité : 2, Vigueur : 3

Social :

Charisme : 2, Manipulation : 3, Apparence : 0

Mental :

Perception : 3, Intelligence : 3, Astuce : 4

CAPACITES :

Talents :

Vigilance : 3, Athlétisme : 3, Bagarre : 2, Empathie : 2, Esquive : 2, Expérience de l'Ouest Sauvage : 3

Compétences :

Animaux (chevaux) : 1, Equitation : 2, Armes à feu (colt et fusil) : 4, Intimidation : 4, Mêlée (baïonnette) : 3, Performance (violon) : 3, Furtivité : 4

Connaissances :

Occultisme (Outremonde) : 3, Occultisme (vampires) : 2, Erudition (Bible) : 2, Loi : 3

HISTORIQUES :

Eidolon : 2

Memoriam : 3

PASSIONS :

Retrouver Nathalie (Amour) : 4

Etablir le crime d'Eric Appleby (Vengeance) : 3

Protéger ses amis (Loyauté) : 2

Jouer du violon (Fierté) : 1

ARCANOI :

Cantique : 2, Marionnetterie : 1, Incarnation : 2

DISCIPLINES :

Puissance : 3, Dissimulation : 2

ENTRAVES :

Photographie de Nathalie (conduit) : 4

Correspondance amoureuse : 3

Violon : 2

ATOUS ET HANDICAPS :

Défiguré - handicap

Borgne - handicap

Corpus : 10 cases

Volonté : 7

Pathos : 10 cases

ARMEMENT :

LeMat Cavalry ~ fusil

(fusil à poudre, prend entre 30 secondes et 5 minutes à charger. Combine un barillet de revolver et un canon de fusil utilisant deux types de cartouches différentes.

Fonctionne dans les deux modes)

Diff : 7/6, Dgts : 5/7, Portée : 25/10, balles : 9/1(44/65), Actions : 2*, Camouflage : V

Baïonnette

Dgts : Fo+1, Dissimulation : V

Colt

Diff : 7, Dgts : 5, Portée : 30, balles : 6 (44), Actions : 1, Camouflage : V

LES PARTICULARITES DE PRETTY-FACE

Passions et Pathos

Les passions d'un Risen ou d'une Ombre, en général, correspondent aux objectifs qu'il a dû laisser en plan en mourant et qu'il souhaite mener à bien dans sa non-vie. Lorsque Pretty-Face effectue une action allant dans le sens de l'une de ses passions, il lance autant de dés qu'il a de points dans cette passion avec une difficulté de 6. Le nombre de succès est égal au nombre de points de Pathos gagnés. S'il lui arrive d'agir dans un but proche de l'une de ses passions, il devra faire un jet de passion face à une difficulté de 7. Enfin, si Pretty-Face essaie de tirer du Pathos d'une émotion non canalisée (entre parenthèse après la passion), il se heurtera à une difficulté de 8.

Les points de Pathos servent à alimenter les Arcanoi de Pretty-Face ainsi qu'à soigner ses blessures.

Voir la Mort

Pretty-Face voit automatiquement les points faibles d'un objet ou la santé déficiente d'une personne.

Voir la Vie

Pretty-Face peut percevoir l'aura des êtres vivants (comme le pouvoir d'Augure de Vampire la Mascarade)

Sens accrus

Pretty-Face perçoit tout plus fort, avec tous les avantages et les défauts de la chose (comme le pouvoir d'Augure de Vampire la Mascarade)

ARCANOI :

oo CANTIQUE

Capacités de base :

-Tonalité :

(Perception+Cantique, diff. 6)

Permet de détecter les effets de Cantique sur un individu

-Sotto Voce :

(Manipulation+Cantique, diff. 6)

Permet de dissimuler la présence d'un cantique dans un discours, un chant ou un petit air de violon ordinaire.

o Chant Funèbre :

(Charisme+Cantique, diff. 8. 1pt. de Pathos par utilisation)

Permet à Pretty-Face de jouer un air stimulant un sentiment négatif sur la cible.

La durée et l'intensité sont fonction du nombre de succès obtenus aux dés. (5 succès = une semaine).

oo Ballade

(Manipulation+Cantique, diff. 8. 2pts. de Pathos par utilisation)

Permet à Pretty-Face de jouer un air provoquant un sentiment noble et positif sur un être humain.

La durée et l'intensité sont fonction du nombre de succès obtenus aux dés. (5 succès = une semaine).

o MARIONNETTERIE

Ordinairement, cet Arcanos permet à une Ombre de se glisser dans le corps d'un mortel.

Depuis que Pretty-Face est revenu dans le monde des vifs, ce pouvoir lui est devenu inutilisable.

oo INCARNATION

Cet Arcanos permettait à Pretty-Face de se manifester dans le monde des vifs.

Il n'en a plus l'usage, désormais.

DISCIPLINES :

Pretty-Face utilise ses disciplines comme le ferait un vampire, avec du Pathos à la place du sang, quand cela est nécessaire.

ENTRAVES :

Les entraves sont des reliques de la vie de Pretty-Face,

des objets ou des choses qui le rattachent encore à sa première existence, leur valeur chiffrée correspond à leur importance pour Pretty-Face.

Le conduit est une entrave qui abrite le Côté Sombre de Pretty-Face, et lorsque ce dernier perd le contrôle, c'est sa Psyché qui s'y retrouve. Si le conduit venait à être détruit, Pretty-Face serait précipité dans le Néant.

CORPUS :

Le Corpus représente le corps de Pretty-Face. Le décompte des points de Corpus fonctionne comme celui des niveaux de santé pour les autres créatures, à la différence qu'il n'y a pas de malus applicables aux actions.

Un point de Pathos dépensé permet de restaurer un point de Corpus.

Un point de blessure aggravée se soigne par la dépense de trois points de Pathos.

HISTORIQUES :

Memoriam

Le nom de Timothy figure sur une statue servant de mémorial aux victimes de la guerre civile à Willowood, dans l'état de Washington.

Eidolon

Timothy était honnête et droit. Ces qualités se reflètent désormais dans sa psyché, ce qui lui permet de lutter plus efficacement contre les tentations et les attaques de son Côté Sombre. Il dispose de deux dés supplémentaires par partie, utilisables quand il le souhaitera dans ce cas de figure.

Le **Côté Sombre** est la part de ténèbres qu'abrite l'âme de Pretty-Face. La plupart du temps, le Côté Sombre est réfugié dans le Conduit (la photographie de Nathalie), mais il lui arrive parfois de vaincre la Psyché (l'esprit normal de Pretty-Face) et de prendre sa place. Lorsque le Côté Sombre se trouve dans le Conduit, il parle sans cesse à Pretty-Face, essayant de le faire tomber dans ses obscurs stratagèmes.

Selon votre manière de jouer, le Côté Sombre, lorsqu'il est dans le Conduit, peut être interprété par le Conteur, par un autre joueur ou bien par le joueur de Pretty-Face lui-même.

CÔTE SOMBRE :

Archétype : Le Dévoyeur

Angoisse : ~ / 10

Barbelures :

Illusion d'optique

Doppleganger

Trait d'obscurité (Apparence o)

Sombres passions :

Tuer Eric Appleby (Haine) : 4

Tuer Nathalie (Vengeance) : 3

Abandonner le violon (Douleur) : 2

Jouer avec la culpabilité de Pretty-Face (Sadisme) : 3

NATURE :

Le Dévoyeur connaît tous les secrets de Pretty-Face et sait les exploiter, il passe son temps à essayer de le " piéger " en provoquant sa culpabilité. Il tente d'en faire de même avec ceux qu'il rencontre.

ANGOISSE :

On détermine l'Angoisse permanente du Côté Sombre à chaque début de partie en lançant autant de dés que la Psyché a de points en volonté (diff. 6), le nombre de réussites correspond au nombre de points d'Angoisse.

L'Angoisse du Côté Sombre fonctionne comme le Pathos de la Psyché, mettant à profit les Sombres Passions à la place des Passions. L'Angoisse peut être acquise même lorsque le Côté Sombre est en retrait, selon les actions de Pretty-Face.

LES DES DU CÔTE SOMBRE :

Le Côté Sombre peut proposer à Pretty-Face jusqu'à quatre dés supplémentaires pour chaque action. Libre à Pretty-Face d'accepter ou de refuser chaque dé. Lors du jet, tous les 1 obtenus avec les dés du Côté Sombre se transforment en points d'Angoisse. Tout échec critique obtenu avec les dés du Côté Sombre annule un succès obtenu avec ce même pool de dés uniquement.

LA CATHARSIS :

Chaque fois que le score d'Angoisse temporaire excède la Volonté permanente de la Psyché, le Côté Sombre peut tenter de prendre le contrôle de Pretty-Face.

Système : Dépense d'un point d'Angoisse temporaire et lance autant de dés qu'il lui reste d'Angoisse (diff. 6). La Psyché peut résister par un jet Volonté permanente + Eidolon (diff. 6). Si le Côté Sombre remporte le jet d'opposition, il prend le contrôle du corps durant une scène. Il peut alors utiliser Doppleganger et Illusion d'optique, ainsi que les Arcanoï de la Psyché. Enfin, il peut tenter d'assouvir ses Sombres Passions. En revanche, il ne peut pas gagner de Pathos, ni en regagner. Enfin, le Côté Sombre ne peut faire chuter le Pathos en dessous de 1 point. Enfin, le Côté Sombre peut masquer les perceptions de la Psyché durant la Catharsis, seul un jet d'Eidolon permet d'y résister.

BARBELURES :

Doppleganger

Lorsqu'il remplace la psyché dans le corps de Pretty-Face, le Côté Sombre peut donner au corps de Pretty-Face une apparence différente de celle qu'il a habituellement.

Illusion d'optique

Le Côté Sombre peut altérer les perceptions d'un personnage, y compris de Pretty-Face. La dépense d'1 point d'Angoisse par scène est nécessaire pour maintenir l'illusion. Un point d'Angoisse supplémentaire est nécessaire pour chaque sens supplémentaire sollicité.

Trait d'obscurité

Lorsque Pretty-Face le souhaite, son Côté Sombre peut lui accorder un dé supplémentaire en Apparence. La contrepartie est le point d'angoisse que gagne le Côté Sombre à chaque utilisation de ce dé.

HISTORIQUE:

Timothy Graves est né dans une famille bourgeoise installée depuis deux générations dans la région de Washington, à Willowood, petite bourgade huppée de la région. Fils unique, Timothy était chéri de ses parents qui, soucieux de son bien-être, lui permirent de laisser libre cours à sa passion pour la musique. En effet, déjà petit, Tim montrait d'importantes dispositions pour le violon.

Enfant discret et sensible, il fut mis à l'écart par la plupart de ses camarades de classe, et finalement, devant son refus de se rendre en cours, Mme. Graves finit par engager un précepteur, Mr. Woodward.

Tim était brillant et s'intéressait aussi bien aux sciences qu'à la littérature anglaise, ce qui lui permit d'intégrer sans peine l'université de Washington lorsqu'il eut atteint sa majorité.

Là-bas, et pour la première fois, il se lia d'amitié avec un autre étudiant, Eric Appleby, lui aussi originaire de Willowood et plus vieux d'un an. Les deux jeunes hommes s'entendaient parfaitement, et Timothy offrait à Eric sa pleine confiance. Durant les congés, tous deux retournaient à Willowood où ils s'illustraient au sein de la jeunesse dorée par leurs traits d'esprit. C'est là que Timothy rencontra pour la première fois Nathalie Winston, une jeune femme douce, intelligente et brillante pour laquelle son cœur s'embrasa rapidement. Hélas, Eric la courtisait déjà depuis un an, alors Timothy, par amitié, refoula ses sentiments et se contenta d'endosser le rôle du bon ami, du confident.

L'année suivante, le père d'Eric mourut dans un accident de chemin de fer. Cela affecta énormément le jeune homme qui, peu à peu, sombra dans une profonde

dépression. Timothy tenta vainement de le reconforter, mais les choses allaient en empirant : Eric devenait agressif, il lui arrivait fréquemment de faire le mur pour aller boire dans les pubs et il se repliait peu à peu sur lui-même. Un jour, durant les congés de Pâques, il frappa Nathalie.

C'était arrivé sans raison : Eric était venu soûl au rendez-vous qu'ils s'étaient fixés, Nathalie lui avait fait des reproches sur son état, et le coup était parti, violemment, une gifle dans l'œil, et des larmes, beaucoup.

Bien entendu, Nathalie alla se réfugier dans les bras de Timothy. Elle n'attendait plus rien d'Eric, elle avait essayé de l'aider, de le comprendre, mais n'avait reçu que de la violence en échange. Timothy était différent, elle le savait, comme elle savait qu'il l'aimait, depuis toujours.

Alors, à la fin de l'année scolaire, ils se fiancèrent et donnèrent une grande réception chez la famille Graves. Eric, aigri après la série de disputes qui étaient intervenues depuis, ne se montra pas, bien qu'invité.

Et puis, en 1861, ce fut la guerre civile.

La plupart des jeunes hommes s'engagèrent, pour l'honneur de l'Union, et Timothy ne fit pas exception à la règle. C'était son devoir.

Il fut affecté, entant que lieutenant, au 3ème régiment d'infanterie où il retrouva beaucoup d'anciens camarades d'université, dont Eric, visiblement remis de ses démons.

La guerre n'avait rien de noble, l'ennemi, américain lui aussi, était constitué de jeunes hommes à peine sortis de l'enfance, de la chair à canon haïe pour la couleur de son uniforme.

Au bout de quelques mois, Timothy était écœuré. Que faisait-il là ?

En juillet, les troupes Confédérées s'étaient avancées jusqu'au carrefour ferroviaire de Manassas à quelques miles de Washington.

La bataille devenait inévitable, l'ordre d'offensive avait été donné.

L'affrontement fut terrible, des milliers d'hommes et de bêtes réduits en charpie par les canons, éventrés par les baïonnettes... Les Confédérés avaient sonné la retraite, et les Unionistes leur donnèrent la chasse.

Timothy, à la tête d'une escouade, fut dépêché en première ligne face à l'ennemi, et alors que les forces unionistes chargeaient les sudistes, il fut pris dans le souffle d'une explosion. Il ne sentit pas les shrapnels s'enfoncer dans sa chair, la réduisant en lambeaux par endroit.

Il essaya d'appeler à l'aide en vain, il ne pouvait pas bouger sa mâchoire car cette dernière avait été emportée, tout comme la moitié droite de son visage.

Autour de lui, les combats se poursuivaient, atroces, dans la boue et le sang, puis ils cessèrent quand sonnèrent les appels à la retraite.

Le champ de bataille fut déserté par les vivants, ne laissant là que les morts et les mourants.

Puis il le vit, claudiquant dans sa direction. Eric.

Il avait été blessé à la tête et sa jambe gauche était profondément entaillée. Il s'appuyait sur son fusil, soufflant comme un bœuf.

Timothy essaya de l'appeler mais il ne put émettre qu'un faible gargouillis. Alors, endurant le martyr, il fit de son mieux pour lever un bras.

Eric arrivait, il l'avait vu, il venait à son secours. Les bras de son ami le soulevaient lentement, il tentait de passer le sien au dessus de son épaule, ils avancèrent un moment, puis Eric le reconnut. Alors, il le lâcha.

Timothy s'effondra dans la boue qui commençait à sécher. Au dessus de lui, le visage de son ami semblait hagard, vide, puis, au bout d'interminables minutes, il sortit le revolver qu'il portait à la ceinture et braqua le canon vers lui. Un sourire commença à se former sur les lèvres d'Eric, et son rire éclata en même temps que le bruit de la détonation.

Timothy n'y voyait plus rien, mais il sentait un froid intense le ronger jusqu'aux os, et ses mouvements étaient entravés. Puis soudain il recouvrait la vue, mais le monde avait changé : Les couleurs étaient atrocement ternes, comme si une fine poussière s'était abattue sur le monde. Le champ de bataille était vide, il n'y avait plus de cadavres, mais à la place, il voyait des centaines de ce qu'il ne pouvait qu'appeler des cocons, se tortillant faiblement. A l'horizon, se précipitait une noire et gigantesque tornade.

- " Dépêche-toi, lève-toi, nous avons très peu de temps ! Ils arrivent ! " lança une voix derrière lui. Timothy se retourna et se rendit compte qu'un homme se trouvait derrière lui, habillé comme au siècle dernier !

- " Il est trop tard pour les autres ! Cette guerre s'annonce atroce... " lâcha encore l'homme avant de faire apparaître un couteau dans sa main et de déchirer le réel.

Il agrippa Timothy par son uniforme et le précipita dans la déchirure. L'instant d'après, les deux hommes se retrouvaient dans une chambre d'hôtel de la Nécropole de Washington.

Tout comme la guerre, la mort avait bien peu de rapport avec ce qu'on lui en avait dit. L'Outremonde était un endroit terrible, où la réalité menaçait à tout instant de sombrer dans le Néant.

Le monde tel qu'il l'avait connu se reflétait dans celui-ci, mais tout autour se trouvait la Tempête, une zone de cauchemar peuplée de spectres maléfiques. Les

Ombres qui l'entouraient, dont Jeffry Wilford, son mentor, affirmaient qu'au cœur de la tempête se trouvaient d'antiques territoires habités, dont Stygie, mère de la Hiérarchie et des Légions, les organisations bureaucratiques et militaires au pouvoir chez les morts. Ils affirmaient aussi que l'Outremonde vacillait sur ses fondations à cause de la guerre, qu'un Maelström se préparait et qu'il emporterait beaucoup d'âmes sur son passage. La succession de Tornades qui avaient suivi la bataille de Bull Run à Manassas en témoignait, les spectres hantaient ces tornades et emportaient avec eux les jeunes âmes pas encore sorties de leur membrane, faisant d'elles de nouveaux serviteurs du Néant.

Timothy pouvait aussi voir le Monde des Vifs.

Ces derniers n'étaient que des silhouettes, mais on pouvait parfois s'attacher à certains d'entre eux et suivre leur évolution. Et Timothy était obsédé par la pensée de Nathalie, il avait besoin de la voir, d'essayer d'entrer en contact avec elle.

Alors, dès que les conditions le permettait, il demandait à Jeffry de l'amener jusqu'à Willowood. Ces visites lui faisaient mal, mais elles lui étaient nécessaires. Il vit ses parents apprendre sa mort.

Il avait été enterré à proximité de Manassas avec la plupart de ceux tombés là-bas, mais son nom figurait sur la plaque commémorative de la statue qui avait été dressée sur la place principale de Willowood en hommage aux enfants tombés pour l'Union.

Il vit Nathalie se morfondre des mois durant.

Puis Eric revint en ville après un long séjour en hôpital militaire et se mit en tête de retrouver ce qui lui avait été promis.

Il se présenta à nouveau devant Nathalie, jouant son rôle à la perfection, pleurant la mort de Timothy comme si on lui avait arraché le cœur... Peu à peu, la jeune femme se laissait convaincre par le jeu de l'assassin, c'en était trop pour Timothy !

Il se jetait de toutes ses forces contre le Voile qui la séparait d'elle, il le franchissait parfois quelques minutes, mais il ne parvenait qu'à l'effrayer et à l'angoisser, et puis il y avait la voix qui, à l'intérieur de son crâne, ne cessait de le harceler, d'accuser Nathalie de choses horribles, cette voix essayait de le rendre fou. Plusieurs fois, il s'incarna dans le corps de Mr. Winston, essayant de repousser les visites d'Eric, mais, en même temps, il ne put s'empêcher de vouloir à nouveau toucher la chair de Nathalie, son visage, son corps, ses lèvres...

Nathalie ne comprenait pas, elle était terrifiée, elle pensait son père atteint de démence et Timothy comprit qu'il devait changer de stratégie. Il ne pouvait empêcher Nathalie de céder à son propre meurtrier

depuis l'Outremonde, il lui fallait aller la rejoindre, là-bas dans le monde des Vifs !

Mais, dans l'Outremonde aussi la guerre éclata : les spectres quittaient la Tempête et marchaient sur les Nécropoles d'Amérique, au nord comme au sud, les Légions réquisitionnaient toutes les Ombres en état de se battre et Timothy en était.

Mais la guerre à laquelle il participa n'avait rien à voir avec celle qu'il avait connue. Lui qui avait cru vivre l'enfer, était en fait loin du compte.

C'était un combat monstrueux, surnaturel, où des forces indicibles étaient à l'œuvre, arcanos contre sombre arcanos, relique contre barbelure, et lorsqu'une Ombre mourait encore, elle était aussitôt aspirée par le Néant. Puis, la guerre cessa, les spectres étaient refoulés jusqu'au cœur de la Tempête, aux portes du Labyrinthe. Et Timothy revint à Willowood, mais Nathalie et Eric avaient disparu.

Il n'avait aucun moyen de rejoindre son amour, de lui dire qui était réellement celui avec qui elle était partie, alors, la voix lui parla encore, comme elle n'avait cessé de le faire durant la guerre, et elle lui montra à quel point il avait été coupable, incapable de protéger la femme qu'il aime de l'emprise d'un meurtrier ! Timothy retourna à Washington, chez Jeffry et dévalisa sa bibliothèque. Parmi les nombreux ouvrages stygiens, il tomba sur l'histoire de Perséphone, cette Ombre antique qui avait réussi à franchir le Voile et à retourner parmi les vivants, il apprit aussi l'existence d'un culte résurrectionniste qui, en Stygie, aidait ceux qui voulaient suivre sa voie.

Alors, il partit, sur un frêle esquif, traversant la Tempête en direction de la côte Stygienne. Là-bas, il erra des semaines durant, à la recherche de renseignements, prenant soin de ne pas être découvert par les forces de la Hiérarchie, car sa démarche était illégale.

Enfin, alors qu'il commençait à abandonner tout espoir, une Ombre masquée vint à sa rencontre et lui demanda de la suivre jusque dans un bâtiment visiblement très ancien. Là, contre une forte somme d'oboles, on lui enseigna, au fond d'un caveau, les secrets de la résurrection.

Il avait plu à Manassas, et la terre, tout comme le bois pourri du cercueil, n'avait pas beaucoup résisté. Il émergea de son tombeau en uniforme et erra aux alentours du cimetière, le temps de se réhabituer à son corps. Rapidement, il sentit à son cou le contact de son médaillon, celui que lui avait offert Nathalie le jour de leurs fiançailles et qui renfermait son photogramme. Il l'ouvrit, et le portrait de son aimée se mit à lui parler, l'accablant de reproches, d'injures.

La voix était celle qui l'avait harcelé dans l'Outremonde, elle l'avait poursuivie jusqu'ici et elle

parlait par la bouche de Nathalie ! Pourtant, il ne pouvait se débarrasser de l'objet, c'était un cadeau de celle qu'il aimait, il était simplement devenu fou, on le serait à moins.

Puis, dans l'argent du pendentif, il vit son propre visage. Celui-ci était une caricature, une mauvaise farce.

Ses tissus avaient cicatrisé, certes, mais le côté droit était monstrueux, son œil était exorbité et il lui manquait une partie de la mâchoire inférieure. Il était devenu un monstre de foire.

Il fit la route jusqu'à Willowood à pied, le visage dissimulé par un foulard et la visière de sa casquette. Il lui fallait trouver le début d'une piste, un élément qui lui permettrait de retrouver Nathalie.

La maison de son enfance était là, ses parents aussi. Il n'avait jamais osé venir les voir depuis l'Outremonde, de peur de se confronter à leur image. De nuit, il s'introduisit dans la bâtisse et parvint à se rendre, sans bruit, jusqu'à sa propre chambre où il trouva son violon et les lettres qu'il avait échangé avec Nathalie. Puis, partant en silence, il s'approcha de la maison de Nathalie et sonna à la porte.

Les domestiques lui ouvrirent mais refusèrent de le laisser entrer. Timothy sentit monter en lui une terrible colère, il insista encore et encore, puis poussa le majordome et s'avança dans la maison, gravissant l'escalier comme une furie, puis surprit Mr. Et Mrs Winston dans leur chambre. Avant même qu'il ait pu dire un mot, Martin Winston se leva et se précipita sur lui. D'un coup, Timothy le projeta au travers de la chambre. Diana Winston poussa un terrible hurlement, Timothy, jeta un œil vers l'homme : son corps reposait sans vie, le front défoncé par le coin de l'armoire.

Timothy comprit alors ce qu'il avait fait, et envahi par une sourde terreur, il rebroussa chemin. Dans le hall, le majordome était mort, lui aussi, sa nuque décrivant un angle impossible. Timothy s'enfuit, à toutes jambes, et soudain, il changea.

Ces enfants de putain avaient mérité leur sort, qui avait le droit de le retenir, lui ? Et ce vieux porc de Winston qui avait laissé sa fille se faire embobiner par ce cafard d'Eric ! Il n'avait rien à craindre, mais ceux qui se mettraient en travers de sa route, eux avaient du mouron à se faire... Trois hommes se jetèrent sur lui, l'un d'eux lui tira en plein estomac, mais rien n'y fit : Timothy arracha la tête du tireur et éventra de ses poings nus les autres. Se cachant d'ombre en ombre, il finit par retrouver un esprit à peu près clair, et une fois de plus, il ne put que constater les dégâts. Une foule s'était formée à sa poursuite, dirigée par le shérif et ses hommes, ils voulaient sa peau et avaient bien raison. Alors, il se laissa prendre.

Les hommes le battirent et il feignit l'inconscience. En

hâte, on installa un gibet, et il fut pendu à la lueur des flammes des torches et des lanternes. Timothy ferma les yeux un long moment et attendit d'entendre le silence. Mais ce dernier ne vint pas, tant la voix qui provenait du médaillon se fit insistante et terrible, énumérant sans relâche le cortège d'horreurs que Timothy avait accomplies depuis son retour.

Puis, il entendit parler trois autres personnes.

Il ouvrit les yeux et vit au sol un étrange trio : un prêtre, non, un mormon, un indien et un dandy. Ces derniers le regardaient avec circonspection. Puis, le mormon lui adressa la parole, l'invitant au calme, lui citant quelques passages de la Bible, ceux qui concernaient Lazare... Ils le détachèrent et lui proposèrent à boire, ces gens étaient les premiers à le traiter de la sorte.

Mais le photogramme de Nathalie le mit en garde : ces gens voulaient l'utiliser d'une manière ou d'une autre, lui voulaient du mal. Peu à peu, Timothy sentait resurgir la colère, mais le mormon sut lui parler, l'amener à s'en remettre au saint-esprit.

Alors Timothy trouva un peu de lumière en lui-même, et il s'apaisa.

Il ne pouvait rester à Willowood plus longtemps, alors les trois hommes, Tombstone, Standing Bear et le Prédicateur lui proposèrent de voyager avec lui un moment. Timothy ne savait où chercher Nathalie alors il accepta.

Rapidement surnommé " Pretty-Face " à cause de sa gueule cassée, Timothy défendit la troupe à plusieurs reprises contre les hors-la-loi pullulants sur les routes, gagnant ainsi une place à leurs côtés.

Tombstone, un vampire, qui, pour une raison mystérieuse, avait rejoint le Prédicateur en amenant avec lui son serviteur indien (qu'il traitait d'ailleurs plus comme un ami), était brillant et cynique, le Prédicateur, quant à lui, poursuivait en fait une quête mystique, guidé par une pierre mystérieuse et sacrée, errant dans tout le pays, suivant les présages du Seigneur et accomplissant ses volontés.

Peut être un jour, Celui-ci les mèneraient-il sur la piste de Nathalie...

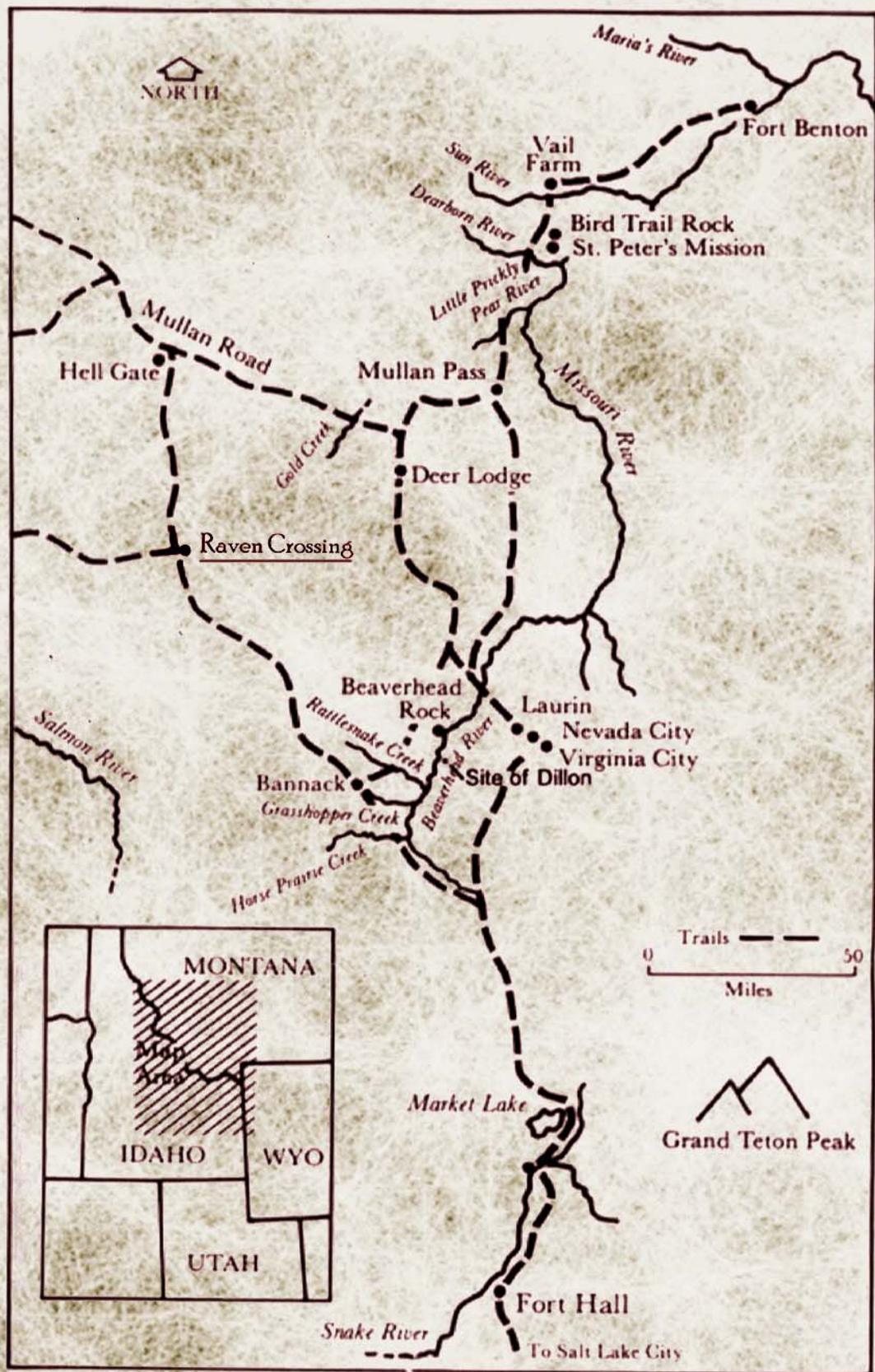
Image:

Un vétéran boiteux, cassé par ses blessures de guerre, toujours vêtu de son vieil uniforme mité, le visage en partie masqué par un foulard ou des bandages.

Attitude:

Pretty Face est extrêmement taciturne, il parle peu. Parfois, il semble réagir comme s'il était au cœur d'un dialogue interne. D'autres fois encore, il joue du violon

avec passion, mais cesse, comme s'il était insatisfait de ses performances. Il se plonge aussi longuement dans la contemplation du photogramme noirci qu'il porte en médaillon, avant de le refermer, parfois violemment. Au sein de la troupe du Prédicateur, il assume un rôle de sentinelle, toujours aux aguets, toujours prêt à défendre ses compagnons. Il sait qu'ils ne le comprennent pas forcément, mais il leur prouve son dévouement par les actes. Tout comme Jeffrey autrefois, ils sont ses gardes-fou.



Trails to mining camps east of the Rocky Mountains.
 Scanned in from *Hanging the Sheriff* by Mather and Boswell