

HUNDRED MILES & YEARS

Un soleil de plomb s'abat sur les collines aux environs de Hundred Miles. Un homme, de dos, habillé d'un duster noir, avance seul. Il porte négligemment sa carabine sur l'épaule en sifflant. Tranquille. Hors champ, une brindille craque. L'homme s'arrête, tourne lentement la tête, et jette un œil dans son dos. Rien. L'homme reprend sa marche. Il profite de la relative fraîcheur matinale. De nouveau, un bruit. Il se retourne, épaule et tire.

À quelques dizaines de mètres, un jeune homme s'effondre, une balle en pleine tête.

Le soir, la petite ville de Hundred Miles n'est plus qu'un champ de ruines. Ses habitants sont morts ou apeurés. Des cadavres gisent dans les maisons en feu. L'église est tombée sous les assauts des forces du Mal.

Il existe un lien entre ces deux événements, un lien terrible. C'est à votre Gang de découvrir lequel.

Cette enquête sera horrible, compliquée, et diablement dangereuse. Et vous avez deux nouvelles à annoncer à votre Gang. Une bonne, et une mauvaise.

La bonne, c'est que tant qu'ils n'auront pas compris ce qui s'est passé à Hundred Miles, ils revivront les mêmes événements, la même journée, jusqu'à ce qu'ils comprennent.

La mauvaise ?
C'est la même...

www.casusbelli.com

PRIX: 18 €
ISBN: 2-84476-109-07

Deadlands, un jeu Multisim sous licence Pinnacle.



HUNDRED MILES & YEARS



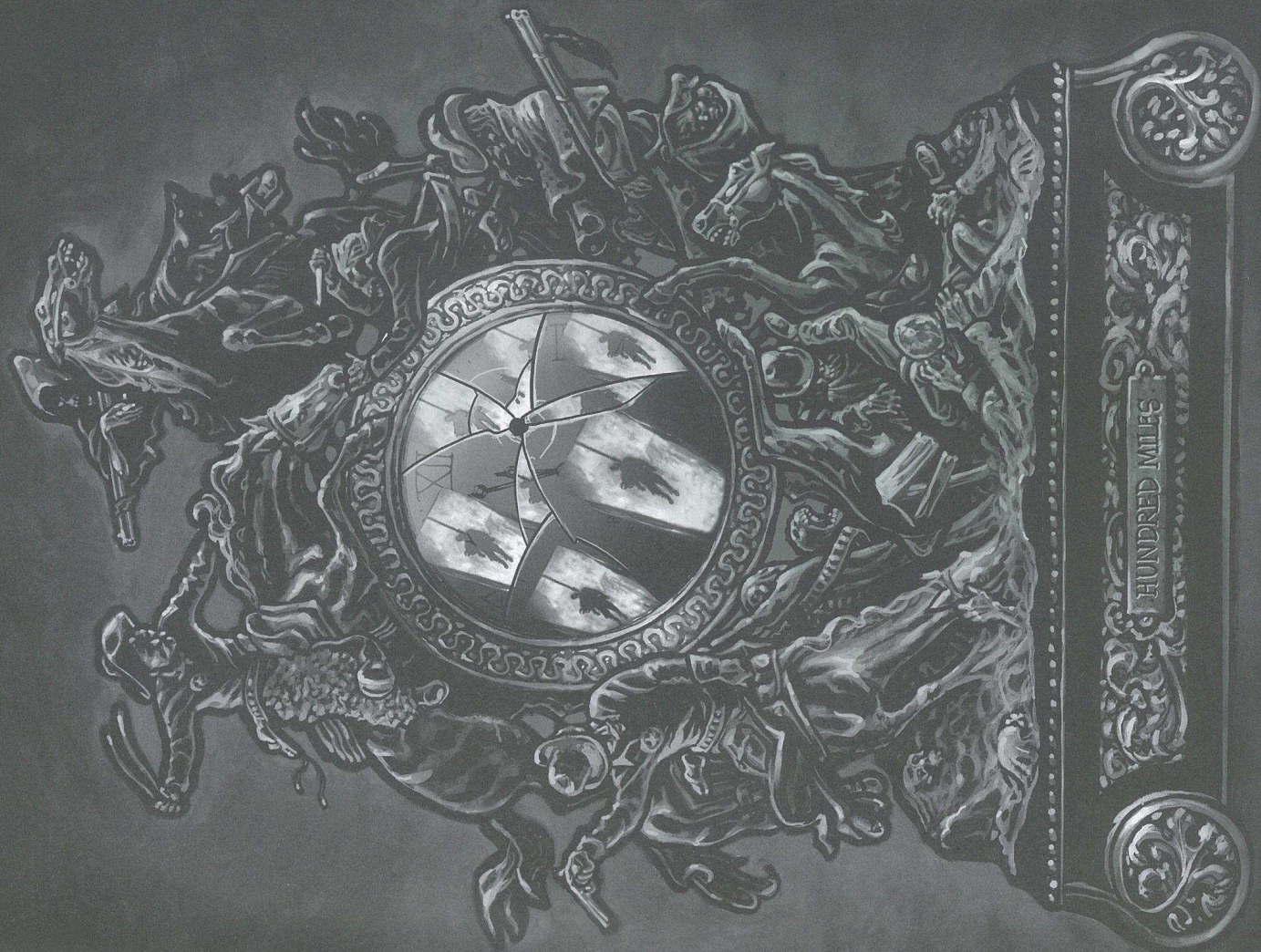
HUNDRED MILES



SCÉNARIO POUR UN GANG DE QUATRE PERSONNAGES
DE NIVEAU 5 À 8

CASUS MASTER

HUNDRED MILES & YEARS



CREDITS

Textes Jean-Baptiste Lallien	Mise en pages Benjamin Gruet
Corrections Lactua Jaworski (Hikaki)	Direction de production Nicolas Huiter
Illustrations intérieures Kamel Iazit	Direction artistique Franck Achard
Couverture Kamel Iazit et Dominique Betail	Chargé de gamme Arnaud Cuidet

Note à propos de l'identité du produit (Product Identity) :

La gamme *Casus Master* est publiée sous l'Open Game License et les parties de règles (et uniquement celle-là) sont donc libres de droit ; ceci concerne uniquement le texte des annexes, à l'exception des noms de personnages, de lieux et des intrigues mentionnées dans celle-ci. Ces termes sont considérés comme *Product Identity* et appartiennent donc à Casus Belli, titre de la société Arkana Press avec toutes les conséquences légales que cela implique.



CASUS BELL
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
<http://www.casusbelli.com>

Dungeons & Dragons, le logo D20 system ainsi que le logo de Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale d'Hasbro Inc. © 2001 Wizards.

Deadlands, un jeu Multisim sous licence Pinnacle.

Imprimé par Publ'Print 57155 MARLY

TABLe DES MATIÈRES

Introduction	5	La ville de Hundred Miles	33
Avant-propos	5	Sherif's Office	34
Préparation	5	Welcome Saloon	35
Âme sensible, passes ton chemin!	5	Médecine Générale	36
L'intrigue	5	Chez E. Dranlu, délicatesses et mets fins (*)	36
Synopsis	8	Moujik General Store	37
Introduction du Gang	9	Le temple Saint Mladen	38
Prologue : Pas âme qui vive à cent miles à la ronde	11	Personnages principaux	40
Le désert de Hundred Miles	11	Katinka Provovitch	40
Perdus dans le désert?	12	Le Docteur Adam Lower	41
Le campement abandonné	13	Le Shérif Ben Garst	44
Inspecter le campement	14	Shimrod Weinberg	47
La piste des Vinskovsky	15	Le pasteur Milad Kostvi	49
Les diables de poussière	17	Personnages secondaires	53
Une gamine sur les bras	17	Les époux Vinskovsky	53
Chronique d'un massacre annoncé	22	Eugène Dranlu	54
Les environs de la ville	26	Zimlya Jalsky	55
La ferme des Steerwand	27	Borst Jalsky	56
La mine de Dry Sands	29	Wellington Headvoice	56
Le relais de la Far Away & Back	30	Rolf Steerwand	58
No Man's Hell	31	Anton Steerwand	60
Les collines	31	Annah Steerwand	63
		Les autres Steerwand	63
		Horst Veerhutzer	64

HUNDRED MILES & YEARS

Howard Kripov	65
Boris	66
Zacharia Munstler	67
Action !	69
Cette nuit, minuit	69
Cette nuit,	
une heure du matin	70
Cette nuit,	
trois heures du matin	72
Cette nuit,	
quatre heures du matin	72
Cette nuit,	
cinq heures du matin	72
Demain, six heures du matin ..	73
Demain sept heures du matin ..	74
Demain, huit heures du matin ..	74
Demain neuf heures du matin ..	75
Demain, dix heures du matin ..	75
Demain,	
dix heures trente du matin	76
Demain onze heures du matin ..	76
Demain, midi	77
Demain, midi et demi	77
Demain,	
une heure de l'après-midi	78
Demain,	
trois heures de l'après-midi	78

HUNDRED MILES & YEARS

Dans le cas de Deadlands « classique », il serait utile de disposer de *The Quick and the Dead*. C'est tout.

Bonne chance Marshal!

ÂME SENSIBLE. PASSE TON CHEMIN!

Hundred Miles n'est pas une ville tranquille, et cette aventure non plus. On y massacre, égorge, viole et torture beaucoup. La population de la petite ville rassemble plus de déséquilibrés mentaux que la plupart des grandes villes. C'est peut-être cela qui a attiré le Manitou respectable de son statut actuel?

Quoi qu'il en soit, il vaut mieux avoir l'estomac bien accroché pour jouer cette aventure. Si certains passages paraissent inappropriés à votre groupe, n'hésitez pas à les supprimer. Même dans l'horreur et le gore, il faut savoir ne pas trop en faire...

L'INTRIGUE

UNE HORREUR SANS FIN

Hundred Miles, au cours d'une journée et d'une nuit d'entier, a été entièrement anéantie. Cette tragédie a été provoquée par un Manitou, qui a ensuite transporté la ville dans les Territoires de Chasse, pour reproduire l'horreur à l'infini, se gorgeant toujours plus de terreur. Tout repose sur trois personnages qui sont à l'origine du basculement de la ville.

INTRODUCTION

AVANT-PROPOS

Ce module offre au Gang de visiter une de ces petites villes pionnières ensevelies sous la poussière d'une région inhospitalière que l'on croyait pouvoir maîtriser: Hundred Miles. Mais les dangers du Weirld West en ont eu raison et il ne reste plus que les ruines invisibles et des fantômes incapables de trouver le repos.

Cette aventure est destinée à un gang expérimenté (niveau 5-8) et à des joueurs ayant un peu de bouteille, que ce soit pour les PJ's ou même pour le Marshal.

Au menu: désert, abomination, ghost-town et intrigues de colon. Et aussi une spécialité de Hundred Miles: l'éternel lendemain. À Hundred Miles, demain n'est *jamais* un autre jour...

PRÉPARATION

Ce module est prévu pour être joué avec *Deadlands* ou avec la version D20 system de ce jeu.

Il vous faudra donc, suivant le système de jeu que vous choisirez, disposer d'une ou l'autre des versions de ce jeu. Les termes techniques issus de *Deadlands* « classique » et du manuel des joueurs de DD3 sont en français, les termes issus de *Deadlands* en D20 system sont en anglais.

Conclusion:

poursuite à No Man's Hell ... 84

Prologue 84

Annexe 85

Récapitulatif

des acteurs du drame

Les créatures des pierriers

Les plans

HUNDRED MILES & YEARS

LE BON DOCTEUR

Le principal coupable de cette affaire est le docteur Adam Lower. Il s'agit du médecin de la ville. Célibataire persuadé d'être condamné à la solitude, il a mis au point une technique révolutionnaire, qu'il appelle anesthésie. Cela consiste à endormir ses patients, quel que soit le mal dont ils souffrent, en faisant usage de ses capacités de Huckster. Il lui suffit ensuite de les guérir, avec un peu de magie. Mais il en profite aussi pour abuser de ses patientes. Or, le mari de l'une d'entre elles, une femme aussi charmante que souvent présente dans son cabinet à cause de maux de tête chroniques, est impuissant, chose que le docteur ignore. Lorsque Katlinka Provovitch se découvre enceinte, elle comprend soudain nombre d'indices qui lui faisaient soupçonner quelque chose et surtout pourquoi ses maux de têtes ne diminuent pas alors qu'elle passe presque une fois par semaine sur le divan du docteur.

Ne souhaitant pas risquer un scandale, elle va voir le médecin pour lui expliquer sa façon de voir. Le docteur paniqué et tente de la foudroyer. Il en résulte une catastrophe magique: un Manitou, profitant de l'ouverture offerte par l'apprenti Huckster, possède Katlinka, puis commence à étendre son influence délétère sur la ville. Il ne manque qu'une étincelle pour tout anéantir.

SHÉRIF, FAIG-MOI PEUR!

Cette étincelle, c'est le Shérif Ben Garst qui va la fournir. Le soir même, il est parti chasser dans les collines. Son admirateur de toujours, Wayne Jalsky, le suit sans rien en dire à ses parents. Le Shérif, qui ne peut pas supporter que des gens le suivent et hait les motivations qui poussent Wayne à le suivre, le tue. Lorsqu'il ramène le cadavre de l'enfant en ville, il comprend qu'il va au-devant de graves ennuis si un juge se penche sur cette affaire. Il ment sur l'emplacement où est mort l'enfant, permettant à Bors Jalsky, fou de douleur, d'accuser un vagabond qu'il héberge, Shimrod Weinberg. Lorsque le paysan lui apporte sur un plateau ce coupable tout désigné, le Shérif comprend qu'il peut se tirer de ce mauvais pas à peu de frais. Montant la population contre le malheureux vagabond, il organise un lynchage.

Bon nombre d'habitants, déjà fragilisés, notamment depuis que le Manitou a commencé à faire monter le niveau de terreur de la région, s'embrassent dans la folie. La terreur explose en ville, alimentant le Manitou en puissance pure, ce qui lui permet de passer à la phase la plus abominable de son plan.

UN PÂTEUR PAS TRÈS CATHOLIQUE

C'est le pasteur qui apporte la touche finale.

Alors que la terreur a atteint son paroxysme, le Manitou incarné rend visi-

HUNDRED MILES & YEARS

te au pasteur. Prétendant connaître un rituel d'exorcisme, il manipule le malheureux jusqu'à ce que l'homme d'église, croyant sauver la ville, se lance dans la cérémonie impie. Ce n'est que lorsqu'il croit être sur le point de l'accomplir qu'il comprend que la femme qui guide ses gestes ne peut pas être humaine. Se voyant mal maîtriser une créature capable de plonger la ville dans cet enfer de violence, le pasteur se suicide, à l'aide de la dague sacrificielle... Achievant, sans le savoir, le rituel.

Celui-ci laisse le Manitou presque exsangue, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne regagne ses forces: la ville est condamnée à revivre indéfiniment les événements de la nuit, enfermée

UNE VILLE PERDUE DANS LE TEMPS

Cela fait cinq ans qu'Hundred Miles et sa région ont été enlevées dans les Territoires de Chasse par le Manitou.

Dès que des êtres humains sont dans les environs, elle apparaît le soir pendant quelques instants, le temps que ses imprudentes et futures victimes s'approchent, puis repart dans les Territoires de Chasse. Là, elle attend que quelqu'un vienne la délivrer des tourments dans lesquels ses habitants l'ont précipitée, se condamnant à vivre et revivre, sans jamais trouver le repos, les événements qui ont conduit à la destruction de leur ville.

Ce phénomène est d'abord le fruit de la volonté des habitants de Hundred Miles, qui espèrent toujours que quelqu'un les aidera. Mais en fait, le phénomène est contrôlé par la chose qui habite Katlinka Provovitch, le Manitou ne demande rien de mieux que de piéger encore quelques créatures supplémentaires qui le nourriront un peu plus de leur terreur, dès qu'il les aura brisées...

CONFUSION DES NOMS

La région se nomme simplement le désert de Hundred Miles, du nom de la ville qui se dressait en son cœur.

Ce nom provient d'un simple fait: il n'y a effectivement pas une ville à plus de soixante-quinze miles à la ronde, arrondis à cent, pour des raisons de simplicité et en raison de la compétence plus que limitée des cartographes.

À l'origine, le nom de la ville était « Viczienievka », d'après celui d'une petite bourgade polonaise d'où les colons originels étaient issus. Mais l'arrivée d'une seconde vague d'émigrants, hollandais ceux-là, a fait tomber ce nom imprononçable dans les oubliettes de la courte histoire du Weirid West. Tout le monde s'est mis à appeler la petite agglomération Hundred Miles; du moins pendant la petite dizaine d'années qu'a duré cette éphémère tentative de colonisation.

HUNDRED MILES & YEARS

CHRONOLOGIE

Dix-sept ans auparavant: Hundred Miles est fondée par un convoi d'exilés polonais.

Seize ans auparavant: une vingtaine de Hollandais s'installent à Hundred Miles, qui prend son nom définitif.

Huit ans auparavant: le docteur Adam Lower arrive à Hundred Miles.

Cinq ans et cinq mois auparavant: Hundred Miles disparaît.

Un jour auparavant: Hundred Miles réapparaît et emmène les époux Vinskovsky.

Aujourd'hui, huit heures du matin: le Gang trouve le campement.

Aujourd'hui, dix heures du matin: le Gang trouve Maya Vinskovsky.

Aujourd'hui, huit heures du soir: Hundred Miles réapparaît et emmène le Gang.

Cette nuit: le drame se remet en place à Hundred Miles.

SYNOPSIS

PROLOGUE: PAS D'ÂME QUI VIVE À CENT MILES À LA RONDE

Perdu dans le désert de Hundred Miles, le Gang peine sous un soleil de plomb. Par bonheur, après plusieurs jours de route, ils trouvent un chariot et un campement, abandonnés.

Après un court exercice de pistage, les traces des occupants du chariot cessent

soudainement, comme s'ils s'étaient volatilisés. Une seconde piste mène à une enfant, prise au piège d'un rampant des murailles, dont la faim n'est tenue en échec que par deux diables de poussière que la créature affronte depuis plusieurs heures.

Cette affaire, malheureusement, a pris quelques précieuses heures au gang. Il ne reste plus qu'à attendre la nuit pour que la chaleur redescende. Erreur, car Hundred Miles, la ville fantôme, n'attend que le soir pour réapparaître...

LA VILLE ÉTERNELLE

Le Gang découvre à ses dépens pourquoi il a été laissé ainsi et où sont partis les colons... En les rejoignant dans la ville disparue.

Les personnages sont condamnés à rester là-bas tant qu'ils n'auront pas résolu les trois affaires qui sont à la base de la situation: l'appel d'un Manitou par un Huckster maladroît, un lynchage injustifié et un rituel impie fait par erreur.

Tant que ce ne sera pas fait, la ville continuera de vivre éternellement la même journée, sa dernière journée, bloquée dans les Territoires de Chasse.

Une fois ces trois événements empêchés, la ville reviendra dans la réalité, dans l'état qu'elle avait à la fin de cette journée d'il y a cinq ans.

HUNDRED MILES & YEARS

INTRODUCTION DU GANG

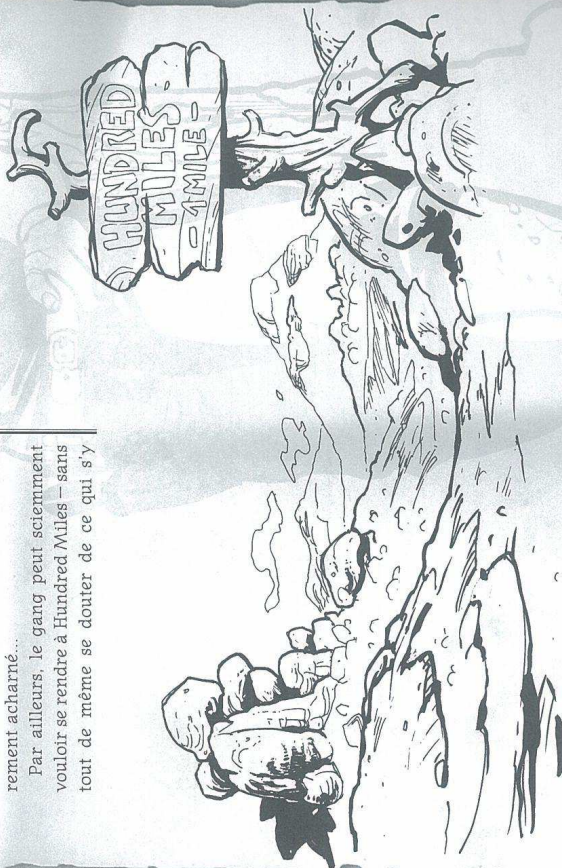
Hundred Miles et son désert peuvent être situés n'importe où dans l'ouest du Nevada ou le Sud de la Californie. Il suffit qu'il ne soit pas trop éloigné de la Vallée de la Mort.

Les raisons pour entraîner le Gang dans cette direction ne manquent pas: exploration du grand labyrinthe, rendez-vous dans une grande ville - Virginia City, la Cité des anges Perdu, Fort Norton, un terminal de chemin de fer... - fuite du grand labyrinthe, poursuite d'une abomination ou d'un ennemi particulièrement acharné...

Par ailleurs, le gang peut sciemment vouloir se rendre à Hundred Miles - sans tout de même se douter de ce qui s'y

passer réellement! Les personnages qui y vivent ont chacun un passé suffisamment trouble pour justifier la venue d'un Gang: le Shérif est un criminel endurci, le pasteur cache un terrible secret, et l'on peut y trouver un drôle de vagabond. Parcourez les descriptions des personnages de Hundred Miles, et vous trouverez facilement une raison d'y intéresser votre Gang.

L'essentiel est que le Gang voyage et qu'il trouve utile de traverser la région. Le voyage, en soit, n'est pas particulièrement dangereux, puisque, selon les



HUNDRED MILES & YEARS

cartes. Hundred Miles est située dans le désert à trois ou quatre jours de progression. Qui dit ville dit eau et nourriture. Traverser quatre jours durant, un désert n'est pas une épreuve particulièrement dangereuse.

De plus, les pistes sont clairement indiquées. Il y a même une ancienne compagnie de diligence qui effectuait le trajet, ce qui signifie qu'il doit être balisé.

Bref, vraiment pas de quoi s'en faire, n'est-ce pas ?



{ 10 }

HUNDRED MILES & YEARS

ennemi insidieux, est en position de force : pas un point d'eau à cent miles à la ronde. La progression est fastidieuse dans le sable tendre entre les collines, dangereuse le long des pierriers qui en parsement les flancs, impossible au sommet de ces entassements escarpés et instables de pierres rongés par le sable et le vent.

Pour tout arranger, l'instabilité chronique du désert provoque régulièrement des glissements de terrain. Des tonnes de pierraille et de petits rochers glissent alors dans les creux entre les collines, dégageant une poussière étouffante qui s'élève, pendant des heures, balayée en lourdes masses dans les corridors venteux.

Ces incessants éboulements ont, depuis bien longtemps, mangé pistes, repères et balises de diligence. Plus l'on s'enfonce dans le désert, plus les signes deviennent indistincts. À deux jours vers l'intérieur, il ne reste plus trace d'une piste. Les collines se sont déplacées, trop souvent et l'ont recouverte. La direction générale qu'il faut emprunter, même si elle est claire, devient difficile à suivre à force de zigzags et de détours pour éviter une colline trop instable ou un nuage de poussière levé par un vent inattendu.

Tous les jours, le gang doit effectuer un jet de Connaissances des territoires Territoire Contesté - (SD 5)/ Sens de la nature (DD 15). En cas d'échec, ils sont confrontés à un des dangers du désert de Hundred Miles.

{ 11 }

PROLOGUE: PAS À PEU QUI VIENT À CENT MILES À LA RONDE

LE DÉSERT DE HUNDRED MILES

Hundred Miles est une large bande de sable et de sel située à la lisière de la vallée de la mort, une résurgence du terrible désert. L'endroit n'aurait attiré aucune convoitise si des colons n'avaient pas découvert, en plein milieu de cette terre désolée, une petite vallée abritée du vent et arrosée par un torrent. Celle-ci en fait une halte parfaite pour traverser cet enfer de la soif, et disposait d'une bande de terre fertile courant sur quatre miles et large de deux. Cette petite oasis est devenue une ville, puis a disparu mystérieusement il y a cinq ans.

Sur les cartes, cependant, l'enclave est toujours indiquée... Ce qui va coûter cher au gang et au malheureux couple de paysans venus rejoindre un cousin.

En attendant, le désert s'étend devant les montures épuisées du gang. Pour l'essentiel, il s'agit d'une zone rocheuse parsemée de petites collines de pierre rouge entre lesquelles coulent paresseusement des ruisseaux de sable pulvérent et salé. Les mirages y sont rares, car l'horizon est bouché par ces éminences pierreuses, mais la soif, cet

HUNDRED MILES & YEARS

LE DÉSERT DE HUNDRED MILES

Niveau de Terreur : 5
Température moyenne : 35°
Paysage : pierriers, petites collines, mares de poussières.
Dangers ordinaires : sables mouvants, insulations, créatures des pierriers (cf. Annexe). Rampants des mirailles (Wall crawler). Diabes de poussière (Dust Devil).

PERDUS DANS LE DÉSERT ?

La chaleur écrasante du désert, en plein jour, rend toute progression impossible. Même les bêtes refusent d'avancer sous le soleil de plomb qui brille trois cent soixante jours par an sur le désert de Hundred Miles.

Au fil du temps, même les plus débrouillards des personnages du gang commencent à s'inquiéter de savoir s'ils

SABLES MOUVANTS

Les sables mouvants du désert de Hundred Miles sont particulièrement redoutables dans la mesure où la poussière rouge qui recouvre toute chose les dissimule en partie aux regards.

Le sable qui, le pas précédent, était simplement pulvérisé et fuyant, devient soudain presque liquide. Le pied enfoncé jusqu'à la cheville, le malheureux qui vient de tomber dans ce piège naturel voit ses jambes s'enfoncer rapidement. Se sortir d'une mare de sable mouvant n'est pas une réelle difficulté, pourant, tant que l'on tient la panique à l'écart. Il suffit de se jeter au sol pour offrir une surface maximale, puis de rouler sur soi-même.

Le vrai danger concerne les bêtes et plus encore les véhicules. Certaines zones sont suffisamment vastes pour engloutir une voiture entière et, si l'engin ne risque pas de disparaître, étant trop large pour sombrer. L'en sortir est une gageure rendue d'autant plus difficile que ceux qui s'approchent sont aspirés à leur tour... Quant aux animaux, ils n'ont que rarement les réflexes nécessaires pour se tirer de ce mauvais pas. Saisis de panique, ils deviennent incontrôlables ou refusent d'obéir aux instructions qui pourraient les sauver...

Repérer des sables mouvants dans le désert de Hundred Miles réclame un jet de Connaissance des Territoires — tout territoire contesté — (SD 9)/ Sens de la nature (DD 25). Une fois dans un banc de sables mouvants, la première épreuve est un test de Terreur (SD 3)/ Jet de sauvegarde de Volonté (DD 10) — facile pour des vétérans, mais n'oublions pas que, dans ce désert, le niveau de Terreur est de 5 ! Ensuite, si la victime peut encore agir... S'en sortir n'est plus qu'une affaire de temps. Il faut juste réussir un jet de Connaissance des Territoires (tout territoire contesté) (SD 3)/ Sens de la nature (DD 10). Le danger des sables mouvants, c'est la panique... Les bêtes qui subissent le même sort sont soumises aux mêmes tests, mais, pour les dégager, il faut réussir un jet d'Équitation ou d'Arelage (SD 9)/ d'Équitation ou de Dressage (DD 25), à supposer que l'animal puisse faire quoi que ce soit. Quant à extraire un véhicule de ce genre de piège... C'est tout simplement impossible à moins de disposer de moyens lourds — chevaux de trait, planches, palans.

{ 12 }

HUNDRED MILES & YEARS

TEMPÊTES-MINUTE

Entre les parois abruptes des pierriers, le vent joue quelquefois des tours étranges. En moins d'une minute, un vague courant d'air brûlant, canalisé par les parois des collines, peut devenir un vent furieux charriant des tonnes de poussières et de petits cailloux.

Ces phénomènes, les tempêtes-minute, s'apaisent aussi vite qu'ils ont commencé et ne courent que sur une certaine de mètres pour les plus puissants, mais laissent derrière eux une désolation de poussière et de mort.

En effet, sous la force du vent, une vague de sable étouffante s'abat sur les imprudents pris dans ces phénomènes. Ceux qui ne sont pas asphyxiés par la tourmente sont bombardés de cailloux, parfois même tués...

Repérer une tempête-minute réclame un jet de Connaissance des Territoires Territoires Contestés ou Grand Labyrinthe 9/Sens de la nature (DD 25). En cas de réussite, la tempête est prévue avec suffisamment d'avance pour permettre de s'abriter.

Ceux qui restent exposés sont soumis, pendant les 100 rounds qu'elle dure, aux effets suivants :
• étouffement. Chaque round, le sable et la poussière, qui s'infiltreront partout, empêchent de respirer. Les victimes de la tempête doivent réussir un jet de Vigueur (SD 9)/ Jet de sauvegarde de réflexes (DD 15) ou perdre 100 points (s) de souffle (les 6 sont retirés) ; 100 pv.
• bombardement. Les pierres qui volent en tous sens peuvent être très dangereuses. Tous ceux qui n'ont pas le réflexe de s'aplatir au sol en recevant une tour de tour. Dominages : 100/ Sauvegarde de réflexes (DD 15).

ne sont pas perdus. Cet enfer brûlant de collines et de pierriers donne un avant-goût du grand labyrinthe tant il tourne et détourne, embrouillant le sens de l'orientation même le plus assuré.

La situation n'est pourtant pas désespérée : après seulement deux jours de progression dans le désert, il est encore possible de faire demi-tour. Les réserves d'eau sont largement suffisantes, pour peu qu'elles soient rationnées correctement, pour tenir encore trois à dix jours — suivant la prévoyance du gang.

Sur ces considérations mi-fique mison, les chevaux se mettent à hennir et tirent nettement en direction d'une colline voisine. Comme pour confirmer l'indication donnée par les bêtes, un hen-

nissement répond, quelque part au-delà de la petite éminence.

Il est exclu désormais de s'approcher sans être repéré : même le dernier des desperados ne peut avoir manqué les chevaux qui se répondent. De toute façon, il est plus que temps de s'arrêter : le soleil s'est levé depuis deux bonnes heures et commence à taper dur.

Le campement qui attend le Gang embaume, même à une centaine de mètres de distance, l'arôme d'un café bien fort.

LE CAMPEMENT ABANDONNÉ

Le gang découvre un campement abandonné. Un gros chariot, encore rempli de

{ 13 }

provision et de mobilier, attend au détour du chemin. Les chevaux, dételés et entravés, sont encore là, hennissant nerveusement.

Arriver en vue du campement qui a attiré les voyageurs poussiéreux, peut-être même blessés, est relativement rassurant. Le station-wagon fatigué qui est parké devant un petit bassin rempli d'une eau limpide et murmure n'a aucune chance d'appartenir à une bande de desperados. Il s'agit nettement d'un véhicule appartenant à des colons, comme en témoignent les matelas roulés sur les côtés et les chaises de bois attachées au-dessus.

Le petit campement de pionniers est accueillant : un petit cours d'eau jaillit dans un bassin de pierre et de poussière agglomérée. L'eau sort par un déversoir naturel, court sur quelques mètres, permettant à une maigre végétation de pousser, puis disparaît dans un trou du sol. Un station-wagon a été disposé de manière à abriter un petit campement des vents dominant. Une toile de tente, destinée à abriter le soleil, deux chevaux entravés, a été tendue entre les arceaux du véhicule et un arbuste rabougré.

Un feu, allumé il y a peu – guère plus de quelques heures –, achève de se consumer. Posée sur une pierre plate, près du foyer, une cafetière pleine d'un excellent café fume encore.

Sur une grande pierre dont on a soigneusement retiré la poussière, deux robes de femmes, deux panталons et deux chemises d'homme, lavées de frais, ont fini de sécher depuis belle lurette. Un peu à

l'écart, des habits de fillette, disposés avec plus de maladresse, ont aussi été mis à sécher.

Mais une fois atteint le cœur de cette installation sommaire, le petit feu qui achève de se consumer, nul ne réagit aux salutations du Gang. Nul ne se montre, la seule chose qui réponde aux questions est le vent, agitant doucement la toile recouvrant le toit du chariot.

De toute façon, il est plus que l'heure de s'arrêter. Les bêtes peinent déjà.

De plus, la présence d'un point d'eau permet de refaire des réserves. Dans la mesure où la petite source qui jaillit ici offre de l'eau vraiment fraîche, il faudrait être fou pour ne pas faire halte dans les environs.

Une petite inspection s'impose avant d'établir le campement, toutefois. Il serait dommage de s'installer sur un nid de crotales mojavés.

INSPECTER LE CAMPEMENT

En observant attentivement le camp, plusieurs constatations évidentes devraient s'imposer aux curieux qui en auraient l'idée.

D'une part, l'endroit ne doit pas grand-chose à la nature et beaucoup à l'homme. Le point d'eau circulaire est trop régulier et, sous la poussière agglomérée en boue, il est évident que ce sont des pierres, assemblées et maçonnées, qui forment la margelle d'un puits. D'autre part, le trou dans lequel s'engouffre l'eau est très profond, trop profond. Tout au

LA PISTE DES VINSKOVSKY

Les pistes partant du feu sont constituées par les traces de deux personnes courant dans un sens et d'un enfant s'éloignant dans la direction opposée.

Les Époux Vinskovsky

En remontant les traces des adultes – cela réclame un test de Pistier (SD 9)/Fouille (DD 25) – on aboutit rapidement aux restes d'une maison de bois ensevelie sous la poussière. Un gobelet, qui a répan- du sur le sol son contenu, marque nettement un passage récent. Le gobelet repose au sommet d'une courte côte qui sur- plombe une large vallée emplie de sable. La piste s'arrête là, a priori parce que le vent en a emporté les traces.

Si le jet a été réussi avec au moins un degré/Deuxième Fouille (DD 25), il est évident que le chemin a déjà été emprun- té afin de récupérer quelques planches pourries, qui ont servi à faire le feu, à plu- sieurs reprises. Il est impossible que celui qui a rempli la corvée de bois ait pu man- quer quoi que ce soit du spectacle par- faitement banal qui emplit la vallée désertique. Par ailleurs, il est indiscutable que le vent n'a rien effacé du tout : les traces de pas s'arrêtent soudainement, sans raison : à croire que les personnes qui les ont laissées se sont envolées.

Les époux Vinskovsky ont laissé quelques traces dans la poussière et le roc, en s'avan- çant vers Hundred Miles – c'est-à-dire là où Karl a pris les planches pour faire son feu.

fond, le soleil de midi aidant, on peut apercevoir les restes d'étais pourris, comme si l'eau disparaissait dans un affaissement du sol donnant sur une galerie de mine noyée.

Réussir un test de Détecter (SD 6)/Fouille (DD 15) permet de conclure qu'il n'y a personne dans ce camp, ni aucune trace de lutte. Si le test est réussi avec un degré/si l'on effectue une deuxième Fouille (DD 15), le seul élément inquiétant est une poupée de son, abandonnée sur le sol. Le jouet appartenait certainement à un enfant.

En second lieu, au prix d'une fouille rapide du chariot (Détecter (SD 9)/Fouille (DD 25)), il est possible de mettre la main sur une lettre soigneusement pliée dans une poche de veste abandonnée. La lettre est écrite en polonais, ce qui risque de poser quelques problèmes de compré- hension, mais les dates sont compréhen- sibles – la lettre date de cinq ans aupar- avant – et surtout, les mots « Hundred Miles » reviennent régulièrement.

Si par chance quelqu'un parlait polo- nais, la lettre fait simplement l'éloge de Hundred Miles et indique comment s'y rendre. Elle est écrite par un certain « Borst Jalsky », à destination de Karl et Anastasia Vinskovsky, Vicztienievskia, Pologne.

Par ailleurs, le combustible, dans les environs, est rarissime. On peut raison- nablement s'interroger sur la provenan- ce de celui qui alimente le feu de camp. Dans la cendre, on peut trouver quelques clous rouillés. Des traces partent du feu.

Ces traces s'interrompent soudainement, comme si l'homme et la femme s'étaient volatilisés, ce qu'ils ont effectivement fait.

Derrière les restes de la construction s'étend un grand espace dégagé et mort qui court sur plus de quatre miles, à perte de vue en fait, comme une grande vallée

ensevelie sous la poussière. Sans le savoir, le gang vient d'atteindre Hundred Miles... Ou du moins ce qu'il en reste.

M44

Restent les traces de l'enfant. Un jet de Pistier (SD 6)/Fouille (DD 20) suffit à les



suivre, car elles sont beaucoup plus évidentes. Celui ou celle qui les a laissées courait et est tombé à plusieurs reprises.

Si le jet est réussi avec au moins un degré/deuxième Fouille (DD 20),

il est possible de déduire les choses suivantes: l'enfant était une fille — elle a laissé quelques frag-

ments de tissu révélateurs sur une arête de rocher un peu aiguë — et, en dépit du fait qu'elle ait effectué quelques chutes sans doute douloureuses, elle ne s'est pas arrêtée. Elle devait être vraiment terrifiée, car elle a laissé des traces particulièrement impressionnantes. Ses genoux et ses coudes doivent être en sang.

Après une dizaine de minutes à errer entre les rochers, suivant les traces de la fillette, le vent apporte quelques pleurs et des bruits bien inquiétants, comme pourrait en produire une craie crissant sur tableau noir qui se querellerait avec un courant électrique crépitant.

pierres en équilibre les unes sur les autres, dans une position qui ne doit rien à la nature.

S'arrêter dans ce corridor, même s'il constitue un excellent poste de tir, est une très mauvaise idée. Il s'agit en effet du nid d'une créature des pierriers qui attend justement qu'un imprudent traverse son territoire assez lentement pour lui laisser le temps de faire s'effondrer les parois sur la tête. En toute logique, le Gang devrait avoir traversé la zone la plus dangereuse sans s'arrêter, ce qui prive la créature d'une attaque facile.

Si elle en a l'occasion, elle tente tout de même sa chance. Avec un grondement terrible, les deux parois rocheuses s'effondrent. La chose émerge alors des débris et de la poussière, dans un fracas de pierres et d'ossements entrecroisés.

Le Rampant des murailles et les deux diables de poussière, distraits de leur affrontement, se ruent aussitôt à la curée, espérant bénéficier eux aussi d'un morceau de viande fraîche. En deux rounds, ils sont au contact.

UNE GAMINE SUR LES BRAS

LE SAUVETAGE

Une fois cette menace éliminée, il ne reste plus qu'à faire descendre Maya de son perchoir. La fillette est trop terrifiée pour en être capable sans aide. Déshydratée, épuisée, couverte de plaies, heureusement sans gravité, elle n'est plus bonne à grand-chose. Il lui faut d'urgence un peu d'eau.

LES DIABLES DE POUSSIÈRE (sur 10)

L'origine de ces cris inquiétants se situe à une cinquantaine de mètres du corridor de pierre d'où débouche le Gang. Là, au milieu d'une ruine, deux diables de poussière (*dust devil*), crépitant et tourbillonnant, se démentent pour frapper un rampant des murailles (*wall crawler*) qui se tient à prudente distance des deux créatures. Derrière le rampant des murailles se trouve une grande colonne de roc rouge terminée par une large pierre plate. A son pied, un tas de planches, qui ont été les éléments constitutifs d'une maison de bonne taille, indique qu'autrefois, des hommes ont habité les environs. Courant le long de la colonne rocheuse, une série de barreaux ont été cloués, permettant d'escalader l'ensemble sans risques. Protégée du vent et des intempéries, cette échelle improvisée a bien supporté le passage du temps, contrairement aux restes de maison qu'elle surplombe.

Au sommet de ce rocher, la vue doit être parfaite, car cette bizzarrie géologique — pour la région en tout cas — se dresse bien au-dessus de la plus haute des collines. Son occupant actuel, une petite fille (Maya) ne peut malheureusement pas en profiter. Fatiguée, terrifiée, elle fait tout son possible pour se maintenir à l'écart des monstres au pied de la colonne.

Un jet de Perception (SD 9)/Détection (DD 25) permet de remarquer un détail curieux. Les murs relativement lisses qui composent les deux parois sont faits de

HUNDRED MILLIONS & YARDS

C'est là que son récit devient moins clair. Un grand bruit, des choses qui poussaient les collines, une grande ombre qui la poursuivait, avec une haleine « comme morrit, avec beaucoup irrroid et beaucoup brruit comme si monde cassé en deux. Sentirrrr mauvais comme morrit ». Après ces révélations sibyllines, qui lui ont coûté ce qui lui restait d'empire sur elle-même, la fillette sombre de nouveau dans une crise de nerf.

SA RÉACTION FACE AU GANG
Maya est soulagée de voir des humains normaux, mais trop terrifiée par les créatures qui se regardent en chien de faïence sous son précaire abri pour manifester quoi que ce soit. Une fois sauvée, elle s'adonne quelques dizaines de minutes à une crise de nerf bien méritée puis sombre dans un sommeil agité, dont elle émerge cinq à six heures plus tard, alors que le soleil est en train de se coucher.

L'APPARITION DE HUNDRED MILES

Pendant que le gang s'amuse avec les diables de poussière et le rampant des murailles, Hundred Miles s'apprête à revenir, juste pour eux... La ville, figée dans sa dernière journée, apparaît pour vivre une nuit et un jour, avant d'exploser de nouveau dans une aveugle flambee de rage. Si le Gang est de retour au campement des Vinskovsky avant le coucher du soleil, il a une chance d'assister au phénomène, ce qui devrait être bien utile pour comprendre ce qui se passe dans les environs.

Soudainement, un claquement monstrueux résonne dans les collines, comme un coup de tonnerre très proche. Mais au lieu de cesser, il se prolonge d'un long craquement, résonnant du bruit de milliers de pierres roulées et écrasées. Le puits se met à déverser un véritable torrent d'eau, qui, alors que le sol se referme en grondant à l'endroit où le ruisseau disparaissait dans la terre, se fraie un chemin dans le décor, écartant les collines, fendant le sol pour se redresser un lit. Au fur et à mesure de sa progression, une ville émerge sur une de ses berges, les maisons surgissant au bord de l'eau. Apparaissent ensuite des champs verdoyants — tout est relatif, mais après deux jours de désert, ils semblent luxuriants — qui repoussent encore les limites des collines. L'air se rafraîchit et l'odeur de l'eau envahit les environs. Puis, soudain, le froid s'empare des environs, un froid qui n'a rien à voir avec la température ambiante. L'air est devenu lourd et nauséabond. Il sent la poudre, la cendre, le sang. Un cri déchirant, émis par cent gorges torturées au paroxysme de la terreur et de la souffrance, résonne longuement.

Le bruit de l'eau devient subitement inquiétant. Les ombres se peuplent de mille mouvements argoissants.

Puis tout redevient calme, sinon que le silence des collines desséchées, depuis deux nuits uniquement ponctuée des craquements des pierres qui refroidissent, meurt dans les échos d'une musique de piano mécanique.

Hundred Miles, devant les yeux horrifiés des membres du Gang, vient de revenir et de repar-tir avec un nouveau contingent de candidats à la folie.

Est-il utile de préciser que ce phénomène est tout simplement terrifiant ? Un test de terreur (SD 13)/de sauvegarde de volomé (DD 25) s'impose.

Sa première réaction est de réclamer de l'aide afin de retrouver ses parents.

OÙ LA RENCONTRER

Maya est perchée au sommet de la colonne des Steerwand, au bas de laquelle l'attendent un rampant des murailles et deux diables de poussière.



CHRONIQUE

D'UN MASSACRE ANNONCÉ

Maintenant le Gang est à Hundred Miles; voici le menu.

• Cette nuit, minuit: la ville se réveille quand le Shérif ramène le corps sans vie de Wayne Jalsky, qu'il vient de tuer. Le Gang arrive, en même temps que les époux Vinskovsky et trois diligences de la Far Away & Back.

• Cette nuit, une heure du matin: Katlinka Provovitch va voir, en secret, le docteur Lower. Le Manitou se réveille.

• Cette nuit, trois heures du matin: le pasteur Milad Kostvi apprend qu'il va être père.

• Cette nuit, quatre heures du matin: après bien des hésitations, le pasteur Milad Kostvi étouffe Zimlya Jalsky.

• Cette nuit, cinq heures du matin: Borst Jalsky bat sauvagement Shimrod Weinberg et le livre au Shérif comme coupable de la mort de son fils.

• Demain, six heures du matin: Klara Sferwand égorge son père et sa mère puis va se livrer au Shérif Ben Garst.

• Demain sept heures du matin: la ville se réveille et prend connaissance de ce qui vient de se passer.

• Demain, huit heures du matin: Horst Veerhutzter, terrifié par le fantôme de sa femme qu'il vient de voir pendant la nuit, fait exploser l'endroit où il l'a enterrée. Le torrent qui alimente la ville s'engouffre dans le trou que l'explosion creuse dans le sol, note le mineur, et cesse d'irriguer les terres alentours.

• Demain neuf heures du matin: la ville sombre dans la panique: plus d'eau, des morts partout... Profitant du désarroi qui s'est emparé de Hundred Miles, Eugène Dranlu tue Mina Jalsky et commence à faire la cuisine.

• Demain, dix heures du matin: le Shérif, mis au courant de la disparition de Mina, accuse Shimrod Weinberg. La population, désorientée, cherche un exutoire et se prépare à lyncher le Juif.

• Demain, dix heures trente du matin: Shimrod est pendu. Il a le temps de maudire solennellement la ville, dont il prédit la destruction.

• Demain onze heures du matin: profitant de ce que les enfants viennent d'être rappelés chez eux par leurs parents affolés, Zacharia Munstler rend une visite à son amant, Howard Kripov, et le trouve dans les bras de Tatiana, la femme de Boris. Il les tue tous les deux et laisse les corps en l'état.

• Demain, midi: Nadia Kripov trouve son mari et son amante, morts. Le Shérif, qui commence à paniquer, l'a fait

arrêter, persuadé que c'était elle qui les avait tués, par jalousie. Nadia, pour se venger, commence à hurler à toute la ville avec qui son mari couchait: c'est-à-dire avec tous ceux qui acceptaient de le faire.

• Demain, midi et demi: la diligence de la Far Away & Back, que le forgeron vient de réparer, perd un essieu, à cause d'une ferrure de trop mauvaise qualité. Boris, qui hésite entre le désespoir d'avoir perdu sa femme et la fureur de se découvrir cocu, bascule dans la folie. Il tue le conducteur puis les passagers.

• Demain, une heure de l'après-midi: le Shérif, incapable de raisonner Boris, l'abat. Il découvre qu'il aime cela, en fait.

• Demain, trois heures de l'après-midi: Eugène Dranlu découvre qu'il lui manque un peu de sang pour finir son boudin — essentiellement parce que la rumeur de ses relations contre-nature avec Howard Kripov s'est répandue. Il tue Boris Jalsky, venu lui demander s'il n'a pas vu sa femme, dont il craint qu'elle n'ait été tuée par Weinberg.

• Demain, quatre heures de l'après-midi: Wellington Headvoice, qui a assisté à tout cela avec un désespoir croissant, décide que c'est le Welcome saloon, cet autre du péché, qui est responsable de l'état de la ville. Il y met le feu. L'incendie tue une partie des occupants, puis s'étend aux maisons voisines.

• Demain, cinq heures de l'après-midi: le Shérif craque. Il tue les prisonniers dans la cellule puis commence à abattre les gens qui crient aux fenêtres de leur maison en flamme « pour abréger leurs souffrances ».

• Demain, six heures de l'après-midi: Zacharia Munstler se rend chez les Meervolt, tue les deux parents et commence à violer, un par un, leurs douze enfants, en commençant par les plus âgés. L'abominable orgie dure pendant deux heures, jusqu'à ce que le feu gagne la maison et en tue les occupants, y compris le précepteur.

• Demain, sept heures du soir: alertés par les coups de feu et la fumée de l'incendie, sept desperados mexicains, qui campaient dans No Man's Hell, débarquent en ville pour se joindre à la fiesta.

• Demain sept heures trente: Eugène Dranlu, le docteur Lower et le Shérif Ben Garst, inspirés par la démence, abattent les uns après les autres les sept Mexicains. Dranlu, à l'instigation du docteur Lower, abat le Shérif.

• Demain huit heures du soir: le docteur Lower, comprenant enfin que tout cela est sans doute le fruit des œuvres du Manitou qu'il a appelé par mégarde, embauche Eugène Dranlu et l'emmène tuer Katlinka Provovitch. Il comprend qu'il a commis une grave erreur quand Dranlu, après avoir tué Wellington

HUNDRED MILES & YEARS

Headvoice qui passait, brandissant une torche, lui tire une balle dans le ventre et lui dit qu'il « préfère continuer tout seul ».

• Demain, dix heures du soir: Dranlu, inspiré par Katlinka Provovitch, s'est rangé aux vues de la femme/Manitou. Il va tuer tout le monde en ville et se faire

un festin comme on n'en a jamais vu dans l'Ouest. Le docteur Lower, qui s'est entraîné dans le Général Store, décide d'arrêter tout cela et fait exploser la réserve de dynamite du magasin, anéantissant la dernière moitié intacte de la ville. Katlinka, pendant ce temps, a convaincu le pasteur de l'aider dans son rituel « d'exorcisme ».

LE TEMPS, LE GANG ET LE MANITOU

Le temps, pour ce que peuvent en percevoir les membres du Gang, ne s'écoule pas normalement. Tout d'abord, si les heures passent, les jours ne le font pas. Tout le monde en ville semble ignorer le phénomène, mais les membres du Gang, dû fait qu'ils se souviennent parfaitement de ce qui s'est produit la veille, sont conscients que le jour qui commence est le même, exactement, que le précédent. Le premier qui, en fait, la remarque est autorisé à faire un jet de Tripes (SD 9) de Sagesse (DD 15) ; s'il le réussit, il peut piocher une pépite.

Ensuite, tous les soirs, à minuit, tout le Gang, y compris les morts, se retrouve sur la route qui mène à Hundred Miles, comme s'il arrivait en ville pour la première fois. Néanmoins, ils savent pertinemment que ce n'est pas le cas et se souviennent très bien de ce que leur est arrivé... hier, sauf que ce n'était pas hier. Notes bien, Marshal, que le temps s'est pourtant écoulé : une journée est passée, mais personne ne vieillit jamais à Hundred Miles, puisque les habitants sont renvoyés en arrière d'une journée. Mais qui peut comprendre comment fonctionnent les choses dans les Territoires de Chasse ?

Leur seul avantage du Gang sur les habitants du cru est que, par pure perversité et pour augmenter encore la terreur qu'inspire cette situation à ses nouveaux « invités », le Manitou s'est arrangé pour leur laisser la mémoire de ce qui les attend. Cela a magnifiquement fonctionné avec les époux Vinskovsky. Le Manitou, en l'occurrence, a pourtant commis une grave erreur : si la connaissance des horreurs qui vont arriver dans la journée est le meilleur moyen de les faire vivre dans la terreur — et donc d'alimenter la créature —, c'est aussi leur donner une prise sur les événements et permettre que la mécanique infernale soit enfin enrayerée.

MOURIR À HUNDRED MILES

Vu le capharnaüm qu'est cette ville, il n'y a rien d'impossible à ce que quelques personnages prennent goût aux racines de pissenlit. Ceux qui « meurent » ne sortent effectivement pas de la ville, mais les expédient dans un monde meilleur. Attention, Marshal, entendons-nous bien : si Ben Garst, par exemple, tue un personnage, celui-ci tombe bien par terre, mais il ne meurt pas.

Donc, les « faux morts » attendent jusqu'à minuit du jour suivant ou jusqu'à ce que l'affaire soit résolue, en faisant le mort, et c'est reparti pour un tour. Ceux qui sont vraiment morts (tués par le Manitou) reviennent eux aussi à minuit, comme si de rien n'était. Mais au sortir de cette histoire — le Gang va s'en sortir, on n'en doute pas, Marshal! — il y aura cette fois un déterré supplémentaire, inconscient de ce qu'il est devenu, en plus...

HUNDRED MILES & YEARS

• Demain, onze heures du soir: Dranlu achève le dernier survivant de Hundred Miles, puis meurt de ses blessures. Le pasteur, comprenant qu'il a été abusé, se suicide, achevant le rituel.

• Demain, minuit: la ville se réveille quand le Shérif ramène le corps sans vie de Wayne Jalisky, qu'il vient de tuer. Le Gang arrive, en même temps que les époux Vinskovsky et trois diligences de la Far Away & Back.

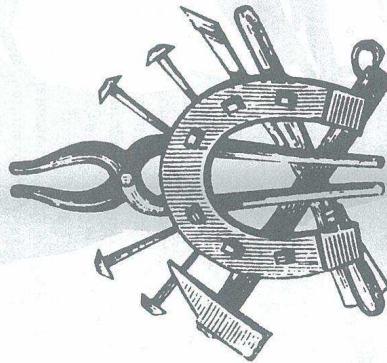
• Demain, une heure du matin: Katlinka Provovitch va voir, en secret, le docteur Lower. Le Manitou se réveille.

• Demain, trois heures du matin: le pasteur Milad Kostvi apprend qu'il va être père.

• Demain, quatre heures du matin: après bien des hésitations, le pasteur Milad Kostvi étouffe Zimlya Jalisky.

• Demain, cinq heures du matin: Borst Jalisky bat sauvagement Shimrod Weinberg et le livre au Shérif comme le coupable de la mort de son fils.

• Après-demain, six heures du matin: Cela s'arrêtera-t-il jamais ?



colonne de sable rouge. Tout autour de la vallée, une muraille de pierre et de collines — due en grande partie aux créatures des pierriers — forme une barrière naturelle, qui définit les limites des endroits où la vie peut se développer. L'eau s'engouffre entre deux collines et disparaît dans le sol sans que personne n'ait jugé utile de comprendre le fonctionnement du phénomène. Le torrent, devenu souterrain, se perd dans le désert avoisinant, laissant les terres desséchées qui entourent Hundred Miles sans vie.

Le secret de ce torrent qui apparaît et disparaît avec tant de désinvolture, ce sont les travaux des créatures pierriers. Ces abominations ne sont pas simplement des monstres errants cherchant à tuer et à détruire. Elles souhaitent aussi devenir plus nombreuses et se prémunir des dangers qui les menacent. Et ces deux objectifs sont tout à fait compatibles.

C'est ainsi que, pierre après pierre, les créatures ont canalisé puis enseveli le Chestmiles, jusqu'à ce qu'il n'existe plus que sur quatre petits miles. Le désert s'est étendu à la place de la vallée relativement fertile qui suivait le cours d'eau, permettant à plus de créatures de vivre dans la chaleur et la sécheresse. Cela a instauré les conditions nécessaires pour créer encore plus de créature des pierriers. C'est ainsi que la vallée a vu le jour. Les collines qui entourent la ville ne sont pas naturelles. Elles ont été assemblées, pierre par pierre, par des dizaines de créatures des pierriers. Les pionniers, qui sont passés au travers du territoire des

LES ENVIRONS DE LA VILLE

Hundred Miles est construite le long des berges fertiles du torrent Chestmiles. La ville comprend une vingtaine de maisons sur la berge droite du cours d'eau. Un pont de bois, datant des premiers colons, permet d'enjamber l'obstacle et de rejoindre la grande propriété des Steerwand, qui s'étale le long de la ville sur la berge gauche.

De part et d'autre de la ville, de petites propriétés agricoles, une demi-douzaine, s'échelonnent tel un gigantesque patchwork de cultures, essentiellement du blé et du maïs, avec occasionnellement un peu d'élevage.

L'ensemble dégage un charme suranné, très loin de la démesure des propriétés agricoles des états du centre. Hundred Miles n'a pu exister qu'en raison de la proximité du Grand Labyrinthe, qui achève sa maigre production à des tarifs déraisonnables, permettant à ces micro-exploitations de survivre en dépit de la logique économique.

Depuis le sommet du saloon — et d'ailleurs depuis n'importe quel toit de la ville — on peut voir les limites de la vallée fertile : une barre de collines rouges et poussiéreuses, dont le sommet dégage, par grand vent, une grande

monstres sans les voir, ne se sont pas aperçus, par la suite, de l'élévation progressive des collines. Tout au plus ont-ils pesté contre les éboulements réguliers qui coupaient la route.

LA FERME DES STEERWAND

Les Steerwand, qui sont arrivés avec beaucoup d'argent, se sont hissés au premier rang de la toute nouvelle élite qui dirige la ville.

FUIR N'EST PAS UNE OPTION

Les environs de la ville ne sont qu'un décor sécurisé sur les soixante premiers miles. Une fois passée cette barrière invincible — rien ne la signale — sous la protection du Manitou, les inconscients qui tentent de fuir la ville se retrouvent dans les Territoires de Chasse. Et ce qui y rode n'est ni destiné à un entendement humain, ni satisfait de rencontrer ce genre de misérable créature.

Pour commencer, le Gang est soumis à un test de terreur (SD 13) — il n'y a pas de niveau de Terreur à ajouter ici. Il faut espérer qu'ils parviendront à faire demi-tour dans la zone « sûre », parce que ceux qui n'ont pas ce réflexe salvateur sont tués — et bien d'autres choses encore qu'il n'est ni seyant, ni possible de décrire ici, mais qui reviennent au final à cela.

Les seuls qui puissent éventuellement survivre à cette expérience — si vous êtes de bonne humeur, Marshal — sont les Chamanes indiens, qui peuvent invoquer la protection de leur totem. De toute façon, celui-ci les remettra dans la zone contrôlée par le Manitou avec ordre de résoudre le problème de la ville.

Leur ferme, même si elle est assez modeste à l'échelle des immenses exploitations de l'Ouest, se classe parmi les plus grandes et les plus opulentes.

Le long du Chestmiles, la terre est riche et donne deux récoltes par an : ajouté à la proximité du Grand Labyrinthe, cela permet aux Steerwand de jouir d'une très confortable aisance financière, due moins aux quantités de nourriture qu'ils produisent qu'aux prix farouches qu'attirent le blé et la viande à seulement une semaine de voyage — pour ne pas parler de ce que les Steerwand obtiennent quand ils engagent quelques pistoleros pour les escorter plus loin.

Les Steerwand possèdent pratiquement un quart des terres arables de Hundred Miles. Sur plus d'un mile de part et d'autre, ils cultivent du blé et du maïs, qui, sous ce soleil de plomb, poussent « presque tout seul » comme dirait Caleb Steerwand, l'aîné de la famille. À cela, il faut encore ajouter, le long des berges du fleuve, quelques prairies de pâturages dans lesquels un petit troupeau de cinquante têtes engraisse paisiblement.

Dans la mesure où peu d'étrangers viennent ici, les maladies sont presque inconnues, tant pour le bétail que pour les cultures. Il n'existe aucun insecte nuisible, rien qui puisse endommager les récoltes. Le pire qui soit jamais arrivé en seize ans d'exploitation est une vache noyée et une autre morte d'insolation.

Une fois passée l'alternance colorée verte et jaune des champs de maïs et de blé, on atteint assez rapidement la ferme proprement dite. Il s'agit d'une exploita-

tion familiale de bonne taille — les Steerwand ont tout de même sept enfants, qui les aident à exploiter les terres —, à l'américaine : un gros corps de logis de bois est encadré par une grange d'un côté et de larges étables de plain-pied dans lesquelles on ne voit jamais aucune bête : le temps, toujours égal — c'est-à-dire brûlant — permet de laisser les vaches dehors.

Le bâtiment a donc été réaménagé en une série de logements pour les enfants, luxe inouï que bien des fils de fermiers envient aux enfants Steerwand.

L'ensemble est construit en pierre rouge locale et couvert d'un toit de chaume pour l'étable, de tuiles rouges et friables pour le bâtiment principal et la grange.

Le bois, dans les environs, est une denrée rare et très coûteuse. Les premiers habitants, les Polonais donc, l'ont exploité sans beaucoup de discernement, anéantissant tous les arbres qui étaient parvenus à pousser le long du Chestmiles pour construire leurs maisons. Au final, toutes les maisons hollandaises sont faites de pierre locale — une denrée abondante dans les environs — et toutes les maisons polonaises sont construites en bois.

De ce point de vue, les deux étages du corps de logis où logent les parents Steerwand, sont particulièrement luxueux. Un tailleur de pierre est venu spécialement de Sacramento, avec un chargement de très coûteuses poutres de bois afin de surélever la maison.

Le toit pentu et les hautes cheminées ornées de poterie aux formes contournées sont les seules concessions au style hollandais — la maison est d'ailleurs la seule

des environs à avoir de semblables ornements.

Enfin, reste ce qui fait la fierté et la fortune des Steerwand, ce qui a hissé Rolf au poste très convoité de maire de la ville : les silos à grain.

Ces deux hautes tours de métal ont été construites par un Savant Fou et sont entièrement constituées d'un matériau révolutionnaire, qui possède la solidité du meilleur acier et la légèreté du bois : le Macmordamium, un alliage d'aluminium fantôme d'une résistance exceptionnelle et d'un poids minime. Pendant deux ans, le professeur Mac Mordam est resté sur place, exploitant la mine de Dry Sands, construisant un fourneau de bonne taille. Il a fini par partir s'installer plus loin dans les entrailles du Grand Labyrinthe, pour se rapprocher de ses sources d'approvisionnement en Roche Fantôme.

Dependant, afin de rembourser les très confortables donations que Rolf Steerwand a faites pour la science, il a laissé assez de métal pour permettre de construire ces deux silos, l'un pour recevoir le blé, l'autre le maïs. D'une contenance démesurée, même pour les ressources de toute la vallée, il sert à entreposer l'ensemble des denrées produites par tous les paysans des environs...

Contre une modeste contribution aux Steerwand, bien entendu, qui ajoute à la dépendance vis-à-vis de leur silo un confortable revenu et surtout un énorme pouvoir : en refusant d'accueillir la récolte de quelqu'un, Rolf peut le pousser à la ruine en une demi-saison.

De ce fait, la route qui relie la ferme à la ville est l'une des seules qui ait été empierrée et soit entretenue au frais de la municipalité.

LA MINE DE DRY SANDS

La mine de Dry Sands, qui se tient un peu à l'écart de la ville, n'a rien d'extraordinaire, en tout cas vue de l'extérieur. Elle se compose d'une large étendue clôturée par des rouleaux de fil de fer barbelé, d'un gros corps de bâtiment en bois et d'un portique de bonne taille soutenant un ascenseur à vapeur.

L'ensemble a été construit en des temps plus cléments par un savant fou, le professeur Mac Mordam, qui voulait disposer de matériaux à proximité. Il avait découvert que les environs abritaient un filon de fer et, plus rare et plus précieux, d'alumine, un métal sur lequel il travaillait.

Une mine ultra-moderne s'est donc installée en même temps que les premiers colons polonais, que le professeur accompagnait dans son long périple en direction du Grand Labyrinthe. En découvrant le filon, il a décidé de se ménager une petite halte, qui s'est prolongée du fait des largesses des Steerwand.

Lorsque la seconde vague de colons est arrivée, il se trouvait qu'il y avait un ancien mineur parmi eux : Horst Veerhutter. Le professeur Mac Mordam, en découvrant le fait par hasard, proposa au colon de venir exploiter la mine. Quoique, à l'origine, cela n'ait guère

tenué le Hollandais, il a été convaincu par un argument de poids que lui a opposé le professeur : s'il acceptait d'exploiter la mine, et donc de le décharger du travail fastidieux d'extraire le minerai, celle-ci reviendrait à ceux qui l'exploitaient, par testament ; en second lieu, le professeur s'engageait à acheter certaines quantités de minerais et de laisser le surplus à la discrétion des mineurs. L'assurance de trouver un débouché pour les prochaines années et de pouvoir faire de l'argent sur ce qu'il exploitait en sus a décidé Horst à reprendre son ancien métier.

La mine a donc atteint un honnêtement, comme le mineur et sa femme se mettaient à l'exploiter sérieusement. Un énorme gisement de minerai de fer et quelques belles veines d'alumine auraient pu faire la fortune du couple. Mais la concurrence du Grand Labyrinthe n'a jamais permis que la mine prenne son essor.

Sans les largesses du professeur, jamais elle n'aurait pu rester ouverte. Les minuscules quantités qu'achète le forgeron sont bien insuffisantes pour assurer la rentabilité de l'ensemble. Quant à vendre la production à l'extérieur, ce rêve s'est effondré rapidement. La seule liaison avec le reste du pays, la diligence de la Far Away & Back n'a pas la capacité de transporter le minerai et aucune compagnie de chemin de fer ne viendra jamais jusqu'à Hundred Miles. C'est ainsi que les entrepôts de la mine s'emplissent de minerai de fer laissé à rouiller, sans espoir de jamais trouver un acheteur.

Mais il y a pire encore...

HUNDRED MILES & YEARS

L'ascenseur de la mine, comme certains appareils que le professeur a mis au point et laissés sur place, sont tous des machines folles, faites de cet étrange Macmordanium. Or le métal, forgé à l'aide de Roche-Fantôme, est particulièrement nocif car il concentre les principes les plus délétères de la Roche-Fantôme, qui viennent ensuite anéantir l'entendement de ceux qui les manipulent trop souvent. Inutile de dire que les Veerhutter ont été irrémédiablement contaminés et souffrent de graves accès de fièvre ainsi que de quelques discrets troubles mentaux.

LE RELAIS DE LA FAR AWAY & BACK

La Far Away & Back projetait, à l'origine, de transporter des passagers; mais le projet, imaginé dans l'euphorie de l'installation, avait omis de prendre en compte que, pour fonctionner, une ligne de diligence a besoin que l'on trouve un intérêt quelconque à voyager d'un point à un autre. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que Hundred Miles n'est pas une région touristique. Quant aux habitants de la vallée, ils n'ont ni le temps ni le goût des voyages.

Finalement, l'activité de la compagnie s'est recentrée avant que la faillite ne vienne anéantir le rêve d'Howard Kripov, fondateur de la compagnie. Au lieu de passagers, elle s'est mise à acheminer des céréales et du bétail dans un sens, des produits de première nécessité dans l'autre.

{ 30 }

Une unique diligence, une fois par mois, faisait l'aller-retour entre Hundred Miles et la Cité des Anges Perdus. Deux fois par an, un convoi de grains et de bétail part en même temps que la diligence, jusqu'à Fort Norton, où l'armée prend le relais pour le transport.

Au final, le relais de la Far Away & Back ressemble moins à un relais de poste qu'à un vaste hangar où attendent une vingtaine de chevaux, deux diligences et dix gros chariots bâchés destinés au transport de marchandises.

Le relais comprend deux bâtiments: une petite auberge de pierre rouge, aux fenêtres barrées de gros barreaux de fer, au toit de grosses tuiles de terre cuite. L'intérieur est un peu vaste pour l'activité inexistante qu'accueille le bâtiment. Prévu à l'origine pour loger une trentaine de personnes en même temps, l'ensemble respire la poussière et laisse une bizarre sensation d'abandon. Les chambres, qui n'ont pas dû connaître plus d'un occupant depuis qu'elles ont été construites, présentent un indescriptible mélange de neuf et d'ancien, de vieux et de récent. La peinture s'écaille, mais les tables possèdent encore un vernis lisse, que des voyageurs indécents n'ont pas exploré d'une pointe de couteau ou d'un coin renforcé de métal à l'angle d'une valise. Les tiroirs des meubles, qui ont un peu gonflé, sont durs et se coincent fréquemment à mi-parcours. Mais la feuille de papier qui a été disposée sur le fond des meubles est restée blanche, vierge de saleté. Et ainsi de suite. Les baignoires des chambres de luxe brillent, leur émail

HUNDRED MILES & YEARS

impeccablement lisse comme au sortir de l'atelier de l'émailleur, tandis que les brocs d'eau achèvent de rouiller dans un coin de la salle de bain.

En dehors de Howard Kripov et de ses maîtresses, personne ne réside dans cette habitation. Kripov, profitant des nombreuses chambres dont il dispose, se permet d'en réserver une pour chacune de ses maîtresses. Il s'évite ainsi les petits pièges que les dames lui tendent en oubliant qu'un jupon, bien en évidence sur une chaise, qui un peigne ou une boucle d'oreille sur une table de nuit.

Le second bâtiment est une grange de grande taille, en fait un simple toit de tuiles posé sur une trentaine de poteaux.

À l'intérieur, un grand désordre de chariots, de diligences, de pièces de sellerie et de fragments d'attelages s'entassent dans l'attente de la prochaine livraison de nourriture. Les chevaux, forcés à l'inactivité pendant la nuit dans un pré attenant, sous une vaste soupenne la journée. L'immense hangar est très fréquenté par les gamins du village qui viennent s'y livrer à toutes sortes de facéties, au grand dam du responsable des bêtes et du matériel, le vieux Vratoslav.

NO MAN'S HELL

No Man's Hell est un petit plateau rocheux qui culmine à quelques mètres au-dessus du village. Plat comme le dos de la main, il n'arbore pratiquement aucun obstacle sinon un gros rocher qui était une

sorte de lieu de culte indien dans des temps reculés mais que « les sauvages » ont abandonné il y a des siècles. En dehors d'une grande cavité qui est toujours à l'ombre, l'endroit est un enfer de chaleur désolé. Il est soigneusement évité par les vents frais qui baignent la vallée, de sorte que, lorsque le soleil est à son zénith, il fait si chaud qu'il est pratiquement impossible de s'y déplacer. L'air immobile engule les gestes d'un linéol de chaleur insupportable. Sans chapeau, un homme est assommé d'insolation en quelques minutes, comme si, sur cette terre brûlante, le soleil voyait sa chaleur et son intensité lumineuse concentrées. La température y grimpe ordinairement jusqu'à cinquante degrés, au point que les habitants de Hundred Miles appellent ce plateau « la poêle à frire ». Il suffit d'ailleurs d'un œuf et d'une pierre plate vers deux heures de l'après-midi pour constater que ce surnom n'est pas inné.

C'est dans l'ancien sanctuaire indien que Steerwand a installé ses hommes de main, qui attendent, en maudissant leur patron, que leur calvaire se finisse. Sans la généreuse avance qu'il leur a accordée, les desperados auraient déjà mis le feu à sa ferme; mais l'homme les impressionne et ils l'imaginent à la tête d'un immense ranch, protégé par des dizaines de cow-boy.

LES COLLINES

Les collines, ces tas de pierre plus ou moins stables, ne présentent pas grand

{ 31 }

HUNDRED MILES & YEARS

intérêt si ce n'est parce qu'elles abritent des signes révélateurs de ce qui se passe en ville.

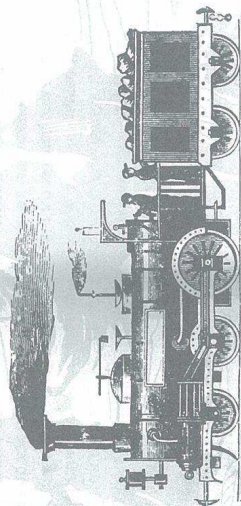
Le Manitou ne peut emmener dans les Territoires de Chasse que les endroits marqués par la terreur de cette nuit infernale. Le reste n'existe que par la grâce de son imagination et ne ressemble donc pas tout à fait à la réalité.

Un simple jet de Connaissance (SD 5)/Détection (DD 10) permet de s'en rendre compte. Si les environs visibles depuis la ville sont parfaitement ressemblants, plus l'on s'éloigne dans les collines, plus la copie devient imparfaite. Des sentiers apparaissent là où il n'y avait rien, des collines changent de forme ou apparaissent purement et simplement. Le plus visible est constitué par la route qui part de la ville, rejoint le relais de la Far Away & Back et disparaît dans le désert. Cette piste n'était plus ouverte lorsque le Gang est arrivé ici.

Par ailleurs, les collines abritent la maison du guetteur, un vieux fou qui prétendait que des « créatures » rodaient dans les environs, observant la ville afin de lui faire subir un sort terrible. Il s'agit bien entendu des créatures des pierriers.

Le guetteur s'était installé un peu à l'écart de la zone habitable, au pied d'une grande colonne de pierre terminée par un gros rocher plat. Il observait les environs, hurlant de temps en temps une imprécation ou un avertissement. Le Gang ne peut l'avoir manqué s'il s'est occupé de Maya Vinskovsky : c'est là que l'enfant s'était réfugié.

Dans ce fragment de réalité altéré, la colonne est vide d'occupant et il n'y a aucune maison se dressant au pied de la formation rocheuse. Le guetteur, tenu à l'écart de l'embrasement de la ville, n'a pas été emmené... Il est parti depuis belle lurette et le Grand Labyrinthe l'a absorbé.



{ 32 }

LA VILLE DE HUNDRED MILES

Hundred Miles est blottie le long de la berge droite du Chestmiles. La rue principale court le long du torrent, donnant l'impression d'une ville curieusement « ouverte ».

Les maisons sont nettement de deux styles distincts.

Les unes, entièrement en bois, sont de simples cubes, dépourvus de toits pentus. Ceux-ci sont remplacés par une sorte de terrasse garnie d'une petite rambarde, plus ou moins ornementée en fonction du goût et des moyens des habitants. Cette terrasse est généralement couverte de toile blanche, récupérée sur les chariots qui ont amené les colons ici... Une manière pour les habitants de clamer qu'ils sont venus de loin, et pour rester. Pratiquement toujours dotées d'un étage, les maisons sont, contrairement à ce qui se fait dans l'Ouest, souvent peintes dans de couleurs vives, que la poussière et le soleil ont un peu ternies, mais qui restent perceptibles. Nombre d'entre elles possèdent un réservoir accolé à la maison, destiné à recueillir les rares et précieuses eaux de pluie. Ces maisons ont été construites par les colons polonais.

L'autre modèle de maison est radicalement différent. Construites en pierre

rouge, locale, ces habitations sont de plain-pied. Leur toit de tuiles visible-ment faites en terre cuite récupérée sur les bords du Chestmiles, de cette couleur rouge rouille, omniprésente dans le paysage, possède une très forte pente et s'orne presque systématiquement d'une haute cheminée garnie de poteries aux formes compliquées. Toutes les maisons sont munies de petites fenêtres aux volets de bois peint, mais sont, sinon, laissées telles quelles en ce qui concerne le revêtement extérieur : rouges des murs au toit sauf pour ce qui est des huisseries. Devant ces maisons, court systématiquement une galerie couverte par un avant-toit, garnie d'une rambarde faite de rondes des chariots qui ont amené les colons ici. Ces maisons appartiennent aux colons hollandais.

Les quelques édifices remarquables sont le bureau du Shérif, qui est construit en pierre selon le style polonais, le saloon, typiquement américain, mais d'une taille démesurée, une petite bâtisse dotée d'une

HUNDRED MILES

Niveau de Terreur: 5 - début de la nuit - à 6 - après l'explosion du General Store.

Température moyenne: 30°

Paysage: Champs de maïs et de blé, maisons de pierre rouge ou de bois, grandes propriétés agricoles.

Dangers ordinaires: La plupart des habitants!

Nombre d'habitants: 573 573 577

{ 33 }

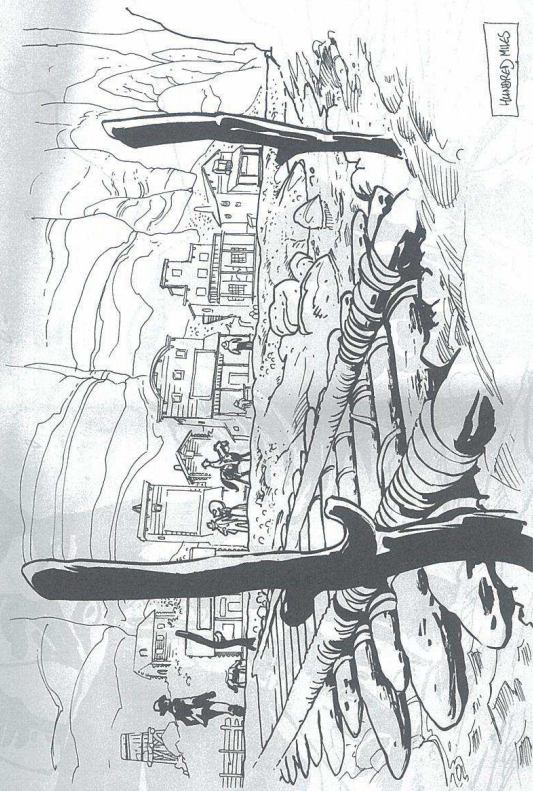
longue vitrine — dans un style qui n'est certainement pas local. Restent le Général Store, grand bâtiment à moitié de pierre, à moitié de bois et surtout l'église, qui, dans le soleil, respindit de ses nombreux vitraux, incongrus dans ce désert.

SHERIFF'S OFFICE

Bien que ce soit un des premiers bâtiments construits par les colons polonais, le bureau du Shérif est un solide bâtiment de plain-pied, entièrement en pierre. Au lieu d'un toit de tuiles, inutile dans ce désert où la pluie ne tombe guère que

trois ou quatre fois par an, il possède une étrange terrasse dotée de créneaux, assez incongrue dans le décor.

L'intérieur, tout à l'inverse de l'aspect spartiate, presque militaire que donne la façade, est plutôt luxueux. Les murs sont couverts de panneaux de bois richement rehaussés de décor champêtre et de per sonnages de toutes sortes. La moitié de la surface est séparée du reste du bâtiment par un solide mur de pierre et une grosse porte de fer. Il s'agit des appartements personnels du Shérif qui, en cas d'attaque, peut s'y enfermer avec quelques défenseurs. La mesure semblait tout à fait sensée lorsque fut construit le village — n'y



avait-il pas des ruines indiennes dans les environs? Et qui peut savoir avec ces sautes de population, elle paraît plutôt risible, d'autant plus que l'on ne peut guère entasser plus d'une dizaine de personnes dans ce bastion.

L'autre moitié du bâtiment abrite, dans le premier quart, le bureau de Ben Garst et dans le second quart, barrée par une série de barreaux d'acier de bonne taille et par une porte munie d'une large serrure, la cellule.

Les barreaux ont été forgés par Boris, le forgeron. Ils sont donc faits dans un acier de mauvaise qualité qui, non seulement, plie facilement, mais se brise avec une facilité tout aussi déconcertante (jet de force SD 5/DD 15). Cependant, dans la mesure où la cellule n'est occupée que par quelques ivrognes, deux fois pas ans, qui ont trop fait la fête après avoir vendu leur grain à la coopérative qui le transporte vers Fort Norton, personne ne s'en est aperçu.

WELCOME SALOON

Le Welcome Saloon est un énorme cube de bois de quinze mètres d'arête. Sans conteste, ses trois étages en font le plus haut édifice de la ville. Le Welcome saloon a depuis longtemps dépassé en luxe et en service les modestes chambres de la Far Away & Back, qui comptait sur les prix modiques de l'hébergement pour remplir son relais. Mais les rares voyageurs préférèrent le luxe et l'animation

d'un saloon à une triste chambre à l'écart de la ville.

Contrairement à bon nombre d'établissements de ce style, le Welcome saloon ne possède aucune « hôtesse » chargée de distraire les clients contre espèces sonnantes et trébuchantes. Les dames de petite vertu, considérées comme un affront insoutenable à la morale publique, n'y sont pas les bienvenues. Le propriétaire de l'édifice, Ladislav Meervolt, est un homme pieux et hautement conscient de la valeur d'une morale irréprochable. Plutôt que de laisser s'installer des prostituées, il a fait venir de Salt Lake City un piano mécanique qui joue, pratiquement vingt-quatre heures sur vingt-quatre. En dépit de ses soins, et à sa grande exaspération, des joueurs de cartes fréquentent très régulièrement le saloon, misant de fortes sommes au cours de parties de poker endiablées. Si monsieur Meervolt n'est pas fier de cette dérive, il a dû sacrifier un peu de son quant-à-soi pour le bien de son entreprise, car l'absence de fille de joie le prive déjà de revenus substantiels. Interdire le jeu aurait été un véritable suicide commercial.

L'établissement, en dehors de cette particularité, est d'une banalité remarquable, qui en fait pratiquement l'incarnation du saloon typique : grand comptoir de bois luisant, miroir encombré de bouteilles, majestueux escalier débouchant sur une large galerie ouverte sur la salle qui dessert les chambres du premier étage, draperies de velours rouge couvrant les banquettes... Les moins fortunés trouveront

HUNDRED MILES & YEARS

des logements plus calmes, mais plus exigu et moins luxueux, en passant par un petit escalier extérieur qui dessert les deux derniers étages, le troisième étant le domaine du personnel.

Ladislas Meervolt n'habite pas sur place: il dispose de sa propre maison à l'écart de ce lieu peu recommandable pour des enfants.

MÉDECINE GÉNÉRALE

Etrange dans cette contrée un peu arriérée, l'établissement du docteur Lower dénote par sa taille. Le docteur emploie deux infirmières à plein temps et son officine est plus proche d'un hôpital que d'un simple cabinet de consultation. Le bon docteur dispose ainsi de dix lits et peut s'enorgueillir d'avoir la population la plus saine de tous les environs jusqu'à Salt Lake City. Certes, la taille réduite et la relative opulence de la ville y sont pour beaucoup.

Au final, le bâtiment où exerce le docteur Lower a pris une ampleur inattendue, s'adjoignant une aile supplémentaire. Il se compose désormais d'un vaste corps de logis de bois, de plain-pied, muni sur sa façade nord — la moins exposée au soleil trop brûlant — d'une jolie véranda en longueur où les malades peuvent venir prendre le soleil sans craindre ni le vent, ni la poussière. Adossée à ce premier bâtiment, l'aile ajoutée, construite plus tardivement, est faite de pierre et de tuiles rouges. Pour la population de Hundred Miles, cette bâtis-

se hybride est un trait d'union important entre les communautés polonaise et hollandaise. Cela rehausse d'ailleurs d'autant le prestige du docteur.

CHEZ E. DRANLU, DÉLICATESSES ET METS FINS*

* en français dans le texte!

Misant sur la réputation de la cuisine française, les époux Dranlu ont pensé pouvoir ouvrir un traiteur à Hundred Miles. Bien entendu, ils en ont été pour leurs frais car les paysans de Hundred Miles ne comprennent rien à tous ces raffinements et préfèrent une alimentation plus simple. L'établissement était au bord de la faillite, ne survivant que grâce à de modestes activités de boucherie-charcuterie, lorsque les deux parents d'Eugène sont morts d'un grave empoisonnement « alimentaire »... C'est-à-dire lorsque leur fils a assaisonné la nourriture de suffisamment de verre pilé pour tuer ses deux parents.

Dans un bel élan de solidarité, toute la ville est venue en aide à l'établissement. Et Eugène en a profité pour changer radicalement d'orientation, ouvrant un petit restaurant qui, sans faire de réelle concurrence au Welcome Saloon, accueille une population plus aisée et surtout fournit les repas des patients admis chez le docteur Lower — en tout cas ceux qui ont les moyens de payer l'addition plutôt salée de « Cher E. Dranlu, Délicatesses et mets fins ».

Le restaurant, qui marche doucement mais assure un salaire décent à Eugène

HUNDRED MILES & YEARS

Dranlu, est une coquette bâtisse de pierre rouge de deux étages, surmontée d'un petit toit de tuiles. Il est doté d'une vitrine masquée par un rideau de toile à carreau rouge et blanc. L'essentiel de la superficie est occupé par l'arrière-boutique, où Eugène prépare la cuisine seul. Il faut reconnaître que, dans la mesure où il utilise régulièrement de la viande humaine pour rehausser le goût de ses plats, il vaut mieux qu'il dispose d'une certaine intimité...

MOUJIK GENERAL STORE

Moujik General Store est le magasin de la ville. Tout ce que l'on peut désirer s'y trouve, car les Moujiks, lorsqu'ils ont immigré dans les Amériques, ont emporté un confortable fond de commerce.

Contrairement à nombre d'habitants de Hundred Miles, les tenanciers de magasin se faisaient une idée assez claire du dénuement qui attendait les colons.

Très prévoyants, les commerçants ont pris contact avec de nombreux fabricants d'outils, de tissus, d'explosifs, d'armes... Et se sont fait livrer un stock gigantesque, susceptible de couvrir tous les besoins que les colons trop confiants avaient pu oublier de prendre en compte. Cela fait encore leur fortune.

Le General Store est un bâtiment presque aussi élevé que le Welcome saloon. S'il n'était pas si bas de plafond, il serait aussi haut, en fait. Le rez-de-chaussée est réservé à la boutique proprement dite. Deux petites pièces seulement, les appartements

CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LES FRÈRES MOUJIK

En fait, c'est une question à la fois de prix et de quantité. Le Shérif Garsi se fournit en munitions 44 Evans, pourant variétés, car les frères ont un stock de près de dix mille cartouches et sont assurés de l'écouler dans les dix prochaines années.

Bien que l'on soit garant de trouver même les objets les plus rares, et à moins d'acheter tout le stock ou de fournir l'assurance que celui-ci sera écoulé dans un délai raisonnable, les frères rechignent à sortir leurs précieuses marchandises. Tant qu'elles sont dans l'obscurité, bien au frais dans les entrepôts, elles ne se gâtent pas.

Pour de petites quantités, les tarifs deviennent de ce fait prohibitifs. Mais en retour, il n'y a presque rien que les frères ne puissent fournir. Ils n'ont pas ce que personne ne peut avoir, comme les constructions de Smith & Robbards qui, étant le monopole exclusif du fabricant, ne sauraient aboutir dans cette boutique.

Quant aux prix, ils sont conformes à ceux ordinairement pratiqués: du fait des quantités énormes achetées par les frères Moujik, les russes marchands ont obtenu de substantielles ristournes.

HUNDRED MILES & YEARS

le tour de la façade. Les trois étages, quant à eux, sont dépourvus d'ouverture afin de décourager les voleurs et de maintenir le contenu des entrepôts dans une pénombre utile à la conservation de bon nombre d'articles.

L'enseigne du General Store est constituée d'une grosse plaque de toile peinte, représentant la silhouette de deux hommes en costume de cosaque — chapeau, veste rouge à col droit et pantalon bouffant — souriant et brandissant deux vieux fusils à platine. Le nom de l'édifice s'étale en lettres énormes sur la façade d'aveugle des trois étages :

MOUJIK
GENERAL
STORE

LE TEMPLE SAINT MLADEN

L'église de la ville, bâtie par de fervents protestants polonais, est une simple bâtisse de bois peinte en blanc. Elle ne possède pas de clocher, n'ayant pas de cloche à mettre à l'intérieur, simplement un petit promontoire, à la manière d'une enseigne, dans lequel une découpe en forme de croix a été pratiquée. Par habitude, les habitants continuent d'appeler cela un « clocher ».

Le temple possède tout de même une petite cloche, récupérée dans un magasin d'appareils, suspendue devant le porche d'entrée. La large corolle de laiton serait plus à sa place sur le pont d'un navire, mais elle vaut mieux que rien et le son clair qu'elle émet porte loin.

L'intérieur du temple, inhabituellement bas pour un édifice religieux, est simple au point d'en paraître dépouillé. Aucune statue de saint n'apparaît, seul trône, au fond de la pièce, un pupitre de bois brut. Une dizaine de bancs complètent le décor.

Le seul luxe du lieu, ce sont les vitraux, importés à grand prix de Sacramento, qui ajoutent une touche de couleur dans cet endroit terriblement dépouillé. Curieusement, les scènes qu'ils représentent ne sont pas tellement d'inspiration religieuse. C'est en effet grâce à des donations que ces ouvrages d'art ont été achetés, de sorte que ceux qui ont contribué se sont sentis le droit de réclamer la présence d'un ou deux détails sur le verre.

Il y a quatre vitraux, un au-dessus de l'entrée, l'autre derrière le lutrin du précheur, les deux autres étant situés de part et d'autre des murs de l'unique pièce.

Au-dessus de l'entrée, un ange guide un convoi de chariots, montrant une vallée fertile, représentation naïve de Hundred Miles. Derrière le précheur, des créatures terrifiantes sont terrassées par une figure habillée de blanc, nantie d'une auréole. Le visage de l'homme est nettement celui de Borst Jalsky et la créature la plus redoutable semble arborer les traits de Rolf Steerwand...

Le vitrail de droite montre la Scène, mais à la place des visages des disciples, ce sont ceux des principaux chefs de famille polonais. Le vitrail de gauche quant à lui figure l'assemblée des saints, Dieu trônant au sommet, les visages des saints étant, bien entendu, ceux des Hollandais. Inévitablement, Rolf Steerwand n'a pu

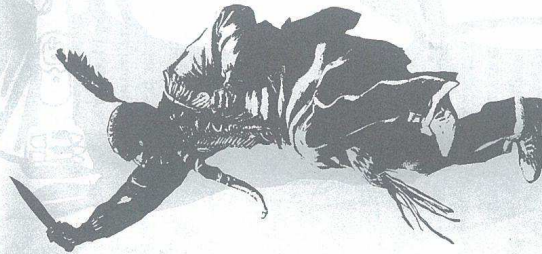
HUNDRED MILES & YEARS

résister à la tentation de faire en sorte que le visage de Dieu présente des ressemblances frappantes avec le sien.

Le temple est le lieu préféré des affrontements entre Polonais et Hollandais. Les uns et les autres se livrent des guerres de bigoterie, commentant sans fin l'absence des uns et des autres à la messe, la fréquence des passages dans le confessionnal, la longueur des confessions et ainsi de suite...

Mais le pire est sans aucun doute que l'édifice n'a aucune valeur religieuse. En effet, il était du devoir du pasteur de bénir

l'édifice. Le père Milad Kostvi a utilisé les rites protestants, tout en sachant pertinemment que, en tant que catholique, il n'a pas autorité pour bénir une église (voir la description du pasteur). Il faudrait qu'un évêque vienne pour sacralliser l'endroit. Le temple n'avait, au final, aucune chance de devenir un édifice religieux au sens occulte du terme : un homme de foi, accomplissant un rite auquel il ne croit pas, en sachant que celui-ci n'a aucune valeur, ne pouvait pas obtenir de miracle...



PERSONNAGES

PRINCIPAUX

KATLINKA PROVOVITCH

Katlinka Provovitch, en dehors de sa beauté indéniable n'est pas une femme exceptionnelle. Mariée très jeune à un paysan polonais, fille d'artisan, elle n'avait pour elle qu'un caractère bien trempé et une stupéfiante silhouette, agrémentée d'un visage angélique.

Des cheveux d'un blond lumineux, relevés en lourdes masses aux arrangements compliqués, de grands yeux bleus très clairs et surtout un petit visage triangulaire et une peau de pêche sont les principaux atouts de la jeune femme. Il faut encore ajouter un corps mince, délicatement musclé et une poitrine opulente...

Katlinka était une cible toute désignée pour le libidineux docteur. Malheureusement pour ce dernier, dans le couple Provovitch, ce n'était pas, comme il le croyait, le rude paysan qui dirigeait, essentiellement en raison de son insuffisante virilité. Et en plus, Katlinka est loin d'être une imbécile.

Mais tout cela a été balayé sans espoir de retour lorsque le docteur Lower a permis au Manitou de prendre possession de la jeune femme. Une intelligence maligne, plurimillénaire, assoiffée de terreur et de

mort, a remplacé la jeune femme volontaire. La chose maintient les apparences, mais tous ceux qui connaissent Katlinka Provovitch ne peuvent manquer de remarquer le changement. Dans les yeux si clairs, la rage a remplacé la volonté et la haine la bonté. Le sourire aimable de la jeune femme s'est mué en un rictus carnassier qui apparaît dès que la peur ou la terreur s'installent dans un cœur.

KATLINKA PROVOVITCH



But

Katlinka n'a pas de but particulier, sinon de faire en sorte que le docteur Lower paye pour ce qu'il a fait. A partir de une heure du matin, c'est le Manitou qui commande et, cette fois, la créature ne cherche plus qu'à semer la zizanie et à provoquer le maximum d'horreur en ville. Tout ce qu'elle apprend est utilisé à cette fin, tout tend vers cela.

Cette Irénésie de cruauté s'achève à sept heures du soir. Là, le Manitou se met à organiser son rituel.

La seule chose qui puisse prendre le pas sur ces impératifs est la survie de la créature. Piégée dans Katlinka, elle peut en effet être détruite si la ville revient dans le monde réel — et ça va bien finir par arriver, pas vrai? Dès que les choses tournent mal, elle se rue vers No Man's Hell où elle pense trouver l'aide d'autres desperados.

CE QU'ELLE SAIT

Katlinka ne sait rien. Le Manitou sait tout et à bien l'intention de s'en servir pour le pire. Ses limites se manifestent cependant dans deux cas: d'une part, pendant toutes ces années, il a perdu l'habitude qu'on s'oppose à lui et se comporte en fonction d'une certaine routine; d'autre part, il ne sait plus comment réagir face à des gens qui ne sont pas prévisibles, comme tous les habitants.

Le Manitou commettra les mêmes erreurs dans les mêmes circonstances, et

se fera prendre plusieurs fois aux mêmes pièges tendus par le Gang.

SA RÉMONTÉE FACE AU GANG

Katlinka est furieuse. Le Manitou, lui, évite le Gang autant que possible jusqu'à ce qu'il ait compris comment il fonctionnait.

Où LA RENCONTRER

Sur tous les lieux où quelque chose d'horrible est en train de se produire, le Manitou est à proximité, épiant les choses de loin, tendant une oreille attentive pour recueillir les cris et les pleurs des malheureux habitants en train de s'entre torturer. Bien que ce ne soit pas absolument évident, n'importe quel personnage qui vérifie si Katlinka est là lorsque chaque événement se produit ne peut manquer de la remarquer: le Manitou, trop assoiffé de peur et de souffrances, ne songe plus depuis longtemps à se dissimuler; il sait qu'il n'y aura personne à cet endroit et à ce moment...

LE DOCTEUR ADAM LOWER

Le docteur est un petit homme frêle, toujours impeccablement vêtu d'un costume qui ne parvient pas à lui donner une réelle contenance. Mince d'aspect, discret de caractère, l'homme présente une carrure d'adolescent, qui n'est pas avantageée par sa petite taille. Ses cheveux

HUNDRED MILES & YEARS

sombres commencent à manquer sur le devant de son crâne et ses yeux bruns sont démesurément agrandis par des lunettes aux verres d'une impressionnante épaisseur. Les expressions préférées de ce discret personnage sont essentiellement constituées d'onomatopées et de raclement de gorge, comme si prononcer un mot lui coûtait. Il ne s'exprime clairement que lorsqu'il travaille.

Le Docteur Adam Lower est un individu extraordinairement paradoxal. Il assume avec une certaine prestance son statut d'édile et tient avec sérieux, sans répugnance aucune, son rang de personnage public. Pourtant, il souffre d'une timidité plus que maladive, il est même terrifié à l'idée de devoir s'adresser à un être humain en dehors du cadre professionnel.

Par-dessus tout cela, il faut encore ajouter que le bon docteur est un amoureux des femmes: il voit en elles les plus belles choses qui soient mais craint plus que tout de devoir les aborder.

L'événement qui a fait du bon docteur l'homme torturé et instable qu'il est devenu a été sa découverte de la magie des Hucksters. Un confrère européen lui a envoyé plusieurs documents semblant démontrer que certaines pratiques sur-naturelles produisaient des effets inattendus quoique bien réels.

Intéressé, le docteur a fait quelques essais et s'est découvert un don pour la magie. Il s'en est ouvert à ses amis, des esprits qu'il pensait ouverts, prêts à reconnaître une évidence scientifique et a même réalisé quelques expériences.

{ 42 }

L'un de ses amis - aujourd'hui encore il ne sait pas de qui il s'agissait - avait des contacts au sein de l'Agence Pinkerton, qu'il s'est empressé de prévenir de ce talent en devenir.

Faisant preuve d'une maladresse dont la fameuse agence n'est pourtant pas coutumière, les agents envoyés sur place afin de recruter ou de mettre hors d'état de nuire le docteur l'ont laissé échapper. Pire encore, ils lui ont fait comprendre que l'état connaissait l'existence de la magie et réservait à ses pratiquants un sort peu enviable.

Le docteur, au paroxysme de la terreur, a pris la fuite et s'est réfugié là où personne ne le retrouverait jamais: dans une nouvelle colonie, peuplée d'hommes et de femmes pour qui l'Amérique n'était pas encore un pays, seulement un endroit où tout était possible.

Le médecin s'est constitué toute une clientèle de riches malades chroniques, surtout des femmes, curieusement, qui viennent pratiquement toutes les semaines à son cabinet. Cela lui assure des revenus très confortables et lui permet de jouer un rôle de première importance dans la ville, en accueillant à peu de frais, voire gratuitement, les plus pauvres des fermiers de la vallée.

Ainsi, Hundred Miles est probablement la première ville des États-Unis à accueillir les patientes, afin de garantir de véritables soins médicaux, lors des accouchements; c'en est au point où certaines grosses fortunes du Grand Labyrinthe se passent le mot et viennent se faire soigner à Hundred Miles, voire y

HUNDRED MILES & YEARS

mènent leurs femmes enceintes afin de bénéficier de soins complets tout le temps de la grossesse. Si la chose est confidentielle, elle assure pourtant un surcroît de revenus dont peu d'habitants de la ville imaginent l'importance.

Il faut reconnaître aussi que la méthode du docteur, qui permet aux malades d'éviter d'avoir conscience des soins les plus douloureux, y est pour beaucoup.

But

Le docteur veut sauver des vies, c'est tout. La seule chose qui prime sur cela, c'est la relation qu'il entretient avec les femmes. Le simple fait d'évoquer des relations avec elles le fait presque s'évanouir de terreur et de gêne. La seule manière d'en parler avec lui nécessite de passer au travers du filtre professionnel - ce qui implique de discuter uniquement des problèmes d'accouchement, raison pour laquelle le docteur Lower a tant développé ce service. La gynécologie n'est même pas une science!

Ce qu'il sait

Le docteur est au courant de sa propre relation avec Katinka Provovitch; il sait aussi ce qu'elle est une fois que le Manitou a été appelé. Il comprend la responsabilité de la créature à huit heures du soir.

Il connaît deux faits d'importance: d'une part, Steerwand bat ses enfants et plus particulièrement sa fille cadette - il a pu constater les viols répétés dont elle était l'objet, mais ne peut se résoudre à



DOCTEUR
ADAM LOWER

{ 43 }

SA RÉACTION FACE AU GANG

Le docteur est un professionnel et tente, autant que possible, de se comporter comme tel. En fait, il refuse tout contact en dehors du cadre professionnel.

OÙ LE RENCONTRE

Jusqu'à sept heures trente du soir, il est dans son cabinet, tentant de faire face à l'afflux de blessés. Lorsque les desperados font irruption au milieu de son petit hôpital, il prend la défense de ses malades. Entre huit et dix heures, il se traîne à une vitesse désespérante, en direction du General Store, alternant crise de délire, évanouissement, progression terriblement lente et douloureuse.

LE SHÉRIF BEN GARST

Le Shérif Ben Garst est un homme athlétique, blond, aux yeux gris acier presque glacial. Il arbore plusieurs belles cicatrices sur le torse et sur le bras droit. Du haut de son mètre quatre-vingt-cinq, il contemple la population sur laquelle il doit veiller avec un dédain à peine dissimulé. Tous, bien entendu, considèrent cette attitude comme inspirée par un certain instinct paternaliste.

Garst est un spécialiste du fusil et il ne se déplace d'ailleurs jamais sans son Evans Sporter ancien modèle.

Sa prédilection le porte aux habits sombres mais, détail incongru, il porte,

au lieu de l'inévitable Stetson, un chapeau melon un peu râpé.

Ben Garst ne s'appelle ainsi que depuis qu'il a émigré aux États-Unis d'Amérique. Son ancien nom, Benjamin Garstinevsk, inspirait en effet un peu trop de terreur à la population d'Europe centrale et trop d'intérêt aux forces de police d'Europe.

La carrière de Garstinevsk commence dans le sud de la Pologne, dans une petite banque de Cracovie. Avec une sauvagerie inouïe, le jeune malfaiteur obtient du directeur de l'établissement qu'il lui remette le contenu du coffre, laissant derrière lui quatorze cadavres égorgés. Profitant de la désorganisation des forces de police, que l'occupant russe maintient sciemment dans cet état, il monte une bande de malfaiteurs rapidement surnommés par la population locale les *Kravajadnii* (« sanguinaire », « averse de sang » en russe). Leurs exactions sont si brutales et sauvages que l'armée russe leur fait donner la chasse. Comprendant que le salut réside dans la fuite, Garstinevsk et ses lieutenants abandonnent le gros de leurs troupes aux forces du Tsar et s'enfoncent en Prusse, semant derrière eux les cadavres avec une désinvolture terrifiante. Garstinevsk n'a pas encore vingt-cinq ans, et son nom provoque l'effroi jusque dans le cœur des services de police. La redoutable armée prussienne le chasse pour tant de nouveau. En Belgique, les lieutenants de Garstinevsk tombent dans un piège tendu par la police. Seul le chef de la bande en réchappe. Les autorités françaises sont sur le qui vive, tandis que la Prusse et tout

le Reich allemand sont à sa recherche. Chassé comme un animal, le bandit sanglant passe presque une année à tenter d'échapper à ses poursuivants. Peine perdue : aculé et capturé en France, il est envoyé au bagne, en Guyane, n'échappant à la guillotine que parce qu'il a évité de tuer dans ce pays et que les Allemands réclament sa tête à cor et à cri — la France n'étant jamais à court d'invention pour contrarier son vieil ennemi.

La Guyane discipline quelque peu Garstinevsk. Sans réellement se repentir, il comprend que la belle période où seule sa parole faisait force de loi est terminée. Il s'évade donc, laissant tout de même une nouvelle traînée de cadavres, et entre clandestinement aux États-Unis d'Amérique.

Engagé dans un régiment d'irréguliers de la Confédération, il trouve encore à exercer ses dons pour le meurtre gratuit et le pillage pendant une année. Mais les autorités confédérées, incapables de contrôler ces « irréguliers », dissolvent le régiment après une bavure dramatique qui aboutit à la mort de près de deux cents personnes dans un village des territoires contestés.

Déçourvé mais encore auréolé d'un certain prestige militaire, Garstinevsk tombe sur la première vague d'immigrants polonais en route pour ce qui va devenir Hundred Miles. À moitié par nostalgie — retrouver des compatriotes ! —, à moitié parce qu'il souhaite se ranger, il prête ses incontestables qualités de combattant pour escorter les colons. Lorsque le village se construit, il devient tout naturellement Shérif...



SHÉRIF
BEN GARST

échange de son silence, le fermier a survécu à sa découverte. De toute façon, qui peut s'opposer à Garst dans ce village ? Il ne lui coûte rien de profiter de la vie, quitte à laisser un tas de cadavres si son petit secret venait à être éventé...

Insidieusement, la vie tranquille de la vallée exerce une puissante attraction sur le bandit reconverti. Seule ombre au tableau : depuis quelques mois, un jeune garmement dépravé du village le suit sans cesse. Finalement, Garst à découvert avec un dégoût horrifié que le jeune homme était amoureux de lui. Le Shérif trouve cette attirance plus que répugnante et, s'il n'a pas réagi comme il en a l'habitude — c'est-à-dire à coup de fusil —, c'est uniquement parce qu'il veut préserver sa tranquillité.

But

Le Shérif n'a qu'un seul but : préserver la tranquillité des environs et sa petite retraite. L'aimable sinécure du poste de représentant de la loi dans les environs lui a donné le goût de la vie paisible.

Cela ne change rien au fait que, fondamentalement, Benjamin Garstinevsk n'a aucun respect pour les faibles et considère les gens de Hundred Miles comme un vulgaire troupeau. S'il en décide ainsi, il tuera n'importe qui, sans remords. Le mot « conscience » échappe complètement au Shérif, même s'il a l'intelligence de le cacher à ses administrés. Après tout, si ces moutons sont ravis de le voir exercer ses prérogatives d'une main de fer, dans laquelle ils ne voient

rien de plus qu'un homme amoureux de l'ordre, autant leur laisser leurs illusions.

Ce qu'il sait

Pour un représentant des forces de l'ordre, Garst est très mal informé. À part pour ce qui est de sa culpabilité dans le meurtre de Wayne Jalsky — ce petit abruti l'avait bien cherché, de toute façon —, il n'est au courant de rien. Sa froideur naturelle et son manque de sensibilité l'ont desservi, pour une fois : il n'a rien perçu des troubles qui se préparent à Hundred Miles...

SA RÉACTION FACE AU GANG

Ben Garst est la loi et l'ordre à Hundred Miles. Personne n'empiète sur son territoire. Fondamentalement froid et méprisant, le Shérif ne veut pas d'aide, ne veut pas que l'on s'occupe de ce qui relève de ses affaires. Bref, il trouve la curiosité du Gang extrêmement dérangeante et déplacée.

De plus, ses vieux instincts — surtout s'il y des pistoleros dans le Gang — se sont réveillés. Certains de ces étrangers sont dangereux. Et le danger, Garstinevsk le courtise autant qu'il le craint. C'est un défi pour lui. Il ne lui reste plus qu'à coincer ces empêcheurs de régner en rond et à les tuer.

Où le rencontrer

Entre minuit et trois heures du matin, le Shérif revient en ville avec le cadavre

de Wayne Jalsky, puis court prévenir Borst Jalsky.

À partir de quatre heures du matin, il est dans son bureau. Il n'en sortira que pour accueillir son « coupable » puis pour le faire pendre. À partir de cinq heures de l'après-midi, il se livrera à un beau massacre en ville avant de repousser l'assaut des desperados mexicains jusqu'à sept heures trente du soir. Là, le Shérif rencontrera son destin : une balle dans le dos.

SHIMROD WEINBERG

Shimrod Weinberg ne s'appelle pas Weinberg et son prénom n'est pas Shimrod. D'ailleurs, il est loin d'avoir les cinquante ans qu'il affiche.

Son vrai nom est Ahasvérous, mais on le connaît mieux sous le surnom de « Juif Errant ». Son histoire commence en Judée, avec la crucifixion « d'un petit prophète juif », il y un peu plus de mille huit cent soixante-seize ans. Ahasvérous est alors un pauvre artisan qui peine à gagner son pain quotidien. Lorsqu'un des futurs suppliciés lui réclame l'autorisation de s'asseoir à l'ombre de son auvent, Ahasvérous, à moitié par dépit — peut-il s'arrêter, lui ? — à moitié parce que cet homme profondément conservateur ne souhaite pas que l'on puisse l'associer à un malfaiteur, lui répond

cruellement « Marche ! Ne t'arrête pas ici ! » C'est ainsi qu'il se damne lui-même. Pour avoir pressé le Christ sur son chemin de croix, il est condamné à errer à jamais, sans trêve ni repos, jusqu'à ce qu'enfin arrive

ve le jugement dernier. Il ne peut s'arrêter nulle part et doit sans cesse reprendre la route. Pour toute fortune, il dispose de cinq sous inépuisables. Dans son esprit immortel, ces quelques mots, « Marche ! Ne t'arrête pas ici ! », résonnent infiniment, triste énoncé de sa malédiction...

Ahasvérous s'est trouvé bien ennuyé lorsque son histoire, qu'il avait étourdiment racontée à un ou deux auteurs à succès, a fait le tour de l'Europe. Il a cru voir enfin le bout du tunnel en entendant parler du « Jugement » et en constatant tous les phénomènes étranges qui s'abattaient sur le monde. Mais ce n'était pas le jugement dernier et le monde continue à tourner...

Le calvaire de sa condition d'errant immortel est déjà un lourd fardeau. Les récits absurdes de ses souffrances et les attentions malvenues de toute une clique d'admirateurs un peu dérangés, de savants fous avides de connaître le secret de son immortalité et d'imbéciles persuadés qu'il détient un secret quelconque ajoutent trop à son tourment. Ahasvérous part donc pour le nouveau monde afin d'y trouver un peu de paix et des chemins qu'il n'a jamais arpentés.

Mal lui en a pris, puisqu'il est arrivé à Hundred Miles pendant la nuit fatidique. Sa présence, car l'homme souffre plus que quiconque sur cette terre, a-t-elle pu être encore précipitée les choses...

Shimrod est un homme d'une cinquantaine d'années, bien conservé quoi qu'un peu efflanqué. Sa grosse tête partiellement chauve s'orne de deux touffes de cheveux gris sur les tempes et d'une longue barbe blanche tirant sur le jaune.

comme seul un homme qui a vécu des milliers de vies d'homme peut espérer se voir pousser. C'est son regard qui attire l'œil : ses grands yeux gris semblent contenir toute la misère du monde. Le reste de son visage se perd dans ce regard d'une douloureuse intensité : les joues

mangées par la barbe, les larges lèvres recouvertes par une épaisse moustache rejetée sur les côtés, le nez aquilin, presque crochu ne sont rien en comparaison de ce regard terrible.

Toujours vêtu de gris, le Juif Errant porte des vêtements informes, dont l'origine est difficile à établir : pèlerine grise de laine rude, chapeau de cuir déformé, pantalon de grosse toile et chemise fatiguée mais encore en bon état. Seules ses chaussures, de gros godillots de cuir usé mais d'excellente qualité, impressionnent durablement. Sans doute parce qu'elles laissent sur la route, imprimée dans le sol par les clous qui fixent la semelle, une croix, à chaque pas.

But

Ce qui se passe dans cette petite ville n'est qu'une goutte d'eau dans l'abîme de sa souffrance. De toute façon, il ne craint rien ou, du moins, c'est ce qu'il pensait.

Ahasvérus est immortel au sens propre du terme, ce qui signifie que la pendaison est un supplice extraordinairement cruel : cela ne peut certes pas le tuer, mais cela ne l'empêche pas de souffrir une longue agonie, pendu par le cou, étouffant infiniment sans jamais mourir...

En fait, il ne souhaite que reprendre son périple, encore plus discrètement qu'auparavant. Hundred Miles lui a fait découvrir de nouvelles perspectives de souffrance : la pendaison, d'une part, mais aussi la prison. Pour un homme comme lui, condamné au mouvement perpétuel, l'espace exigü d'une cellule est un châ-



SHIMROD WEINBERG

timent presque aussi cruel que le collier de charivre auquel on le destine.

Il a bien vu ce qui arrivait en ville, mais pensait avoir le temps de partir. En pratiquement deux millénaires, il a compris qu'il ne pouvait rien faire, sinon espérer que le Jugement Dernier, enfin, advienne. Aider son prochain, tenter de s'amender ne signifie plus rien pour lui. Son châiment n'est pas de ceux qui prennent fin avec un repentir sincère. Et Dieu sait s'il s'est sincèrement repenti.

Ce qu'il sait

Ahasvérus ne sait pas grand-chose sur ce qui se passe en ville, mais sa trop longue expérience lui a donné un sens presque surnaturel pour sentir quand les choses vont mal tourner. Et en l'occurrence, son pressentiment l'a empêché de dormir, ce qui l'a entraîné dans l'engrenage infernal de cet éternel aujourd'hui.

Il sait que le Shérif n'a pas trouvé le cadavre où il le dit. En effet, l'enfant est mort par balle, pour ce qu'il en sait, et la détonation, qu'il a entendue, provenait de bien plus loin que le prétend Garst : sans doute dans les collines, quelque part au nord.

SA RÉACTION FACE AU GÂNG

Shimrod est doté d'une sagesse plurimillénaire, alimentée par la certitude trop souvent vérifiée qu'il est absolument immortel. Il n'est pas imbu de sa personne - Dieu lui a bien fait comprendre l'inanité d'une telle conduite - et répond

aimablement aux questions, le plus clairement possible et avec concision. Certes il a tout son temps, mais il est tout simplement las de répondre aux questions de parler... De tout en fait.

Où LE RENCONTRE

Shimrod/Ahasvérus dort dans la grande des Jalsky. Il prépare ses bagages jusqu'à cinq heures du matin. Ensuite, après une sévère bastonnade, qui aurait dû le tuer mais ne peut y parvenir, à la grande déception de Borst Jalsky, il se retrouve dans la cellule exigüe du Shérif, qui ne le sortira qu'à dix heures trentes, pour le pendre.

Ahasvérus reste ensuite au bout de sa corde, jusqu'à quatre heures de l'après-midi. Profitant de la confusion que les incendies provoquent, il se détache enfin de son supplice, tombant sous le plancher de la potence, face à un Anton stupéfait. Il attend encore quelques heures, bavardant un peu avec le jeune garçon puis reprend sa route en emmenant un nouveau compagnon. À minuit, il atteint la limite du territoire et comprend ce qui se passe. Puis tout recommence...

LE PASTEUR MILAD KOSTVI

Le pasteur Milad Kostvi est un bel homme d'une trentaine d'années. Grand, blond, mince sans être maigre, il arbore cette musculature légère des hommes plus en nerfs qu'en chair. Son visage régulier s'orne d'un profil grec parfait. Sa cheve-

lure longue, attachée dans le cou par un catogan, met celui-ci magnifiquement en valeur. Ses yeux bleus, terriblement clairs, lui donnent un air un peu triste qui met bien des femmes à ses pieds.

Toujours vêtu d'un impeccable costume noir, il arbore l'inévitable col romain comme marque de son sacerdoce.

But

Milad Kostvi pensait accompagner un groupe d'âmes égarées sur le chemin

d'un schisme religieux qu'il se devait de combattre. En effet, il n'y a pas de pasteur Kostvi, seulement le Père Kostvi, issu de l'église catholique romaine. En arrivant sur le Nouveau Monde, il a découvert qu'en fait, Catholiques et Protestants n'avaient guère le choix et que, en tout cas dans les Amériques, le protestantisme était le dernier rempart contre la terreur et l'idolâtrie.

Ses convictions religieuses ont un peu chancelé sous le coup de cette révélation. Soudainement, il a craint de dévoyer des



LE PASTEUR
MILAD KOSTVI

âmes en danger constant en les éloignant de la religion protestante. Si elle ne les menait peut-être pas au paradis catholique, elle les protégeait, en tout cas sur cette terre, de certains dangers plus redoutables que ce qu'il imaginait être l'enfer.

Aujourd'hui, le faux pasteur se sent indigne de sa charge. Certes, il apporte tout le réconfort spirituel qu'il peut à ses ouailles, mais il est conscient de n'être qu'un imitateur et que sa foi n'est pas protestante. Cette crise morale a sapé tellement ses croyances qu'il en est venu à rompre ses vœux doublement. Il était miné par la désillusion et sincèrement amoureux de Zimlya Jalsky. Mais il n'aurait pas dû avoir de relation avec cette femme, ni l'entraîner à commettre l'adultère.

Cette situation lui est d'autant plus insupportable qu'il est vraiment amoureux de Zimlya : en ayant des relations charnelles avec elle, il se hait de la faire céder au péché de chair et à l'adultère...

Au final, le père ne cherche plus qu'une seule chose : racheter ses fautes d'une manière ou d'une autre. Et dans sa frénésie d'expiation, il se met en fait à la portée du Manitou qui utilise la ville...

C'est qu'il sait

Jusqu'à quatre heures de l'après-midi, le père ne se doute de rien. Lorsque les incendies éclatent, la longue liste des crimes abominables qui se produisent d'un seul coup le frappe d'une révélation : même s'il n'a plus vraiment la foi, il comprend soudain qu'il y a une volonté au

travail dans cette ville, une volonté malaisante et qu'il est peut-être le seul à pouvoir l'éradiquer. Jusqu'à six heures du soir, il se plonge dans les quelques ouvrages religieux dont il dispose, alternant recherche et prière fervente. À six heures, il a compris qu'un Diable, ce que les Indiens appellent avec crainte un « Manitou », est à l'œuvre sous ces atrocités.

Par ailleurs, le Père Milad Kostvi sait aussi que Borst Jalsky et sans doute son fils sont homosexuels. Il ne voit pas très bien quoi faire contre cette situation, d'autant plus qu'il a une relation adultère avec madame Kostvi.

Enfin, par le biais des confessions, il en sait long sur bon nombre de secrets qui agitent la ville : il a entendu de la bouche de Annah ce que fait subir à sa famille Rolf Steerwand — il ne connaît pas les abus dont souffre Kiara, Annah ne s'était aperçue de rien ; il sait aussi que Horst Veerhutter a tué sa femme, mais, pour l'instant, essaie surtout de le convaincre de l'enterrer en terre chrétienne. Il est loin de vouloir dénoncer le meurtrier.

Il se doute des penchants sexuels de Zacharia Munstler, mais, dans la mesure où celui-ci professe un athéisme militant, il n'a pas pu vérifier si le foyer de cette « épidémie » de pratiques contre-nature est bien le précepteur.

Il sait aussi qu'Howard Kripov, le vil séducteur, a mis dans son lit une bonne partie de la gent féminine de la ville. Après en avoir longuement discuté avec l'intéressé, il en a déduit que ce comportement était compulsif chez le jeune

homme et que seul Dieu pouvait apporter une solution à ce terrible problème.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Suivant l'attitude du Gang vis-à-vis de la religion, le père Kostv sera plus ou moins ouvert. Les Impies qui se rient du pouvoir de Dieu seront fermement éconduits. Le père n'a pas le temps de confronter sa foi chancelante à des idolâtres.

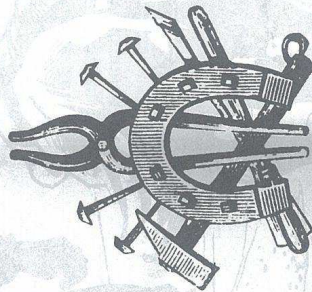
S'ils montrent le respect minimum, il tentera de les aider de son mieux, sans toutefois trahir le secret de la confession ni les devoirs de sa charge.

S'il y a un homme d'église — possédant l'Arcane « Foi » — un personnage blessed, le père est franchement ravi. Il est même facile de le pousser à la confession, ce qui

est une bonne manière d'obtenir de lui tout ce qu'il sait. Mais ensuite, il faudra lui dire que faire, car l'homme d'église déboussolé s'en remet sans réserve à toute personne qui fait montre de plus de foi que lui, espérant que Dieu guidera la main de ce soutien providentiel.

ON LE RENCONTRE

Le pasteur ne sort pas de son église de toute la journée, alternant prières et recherches. De toute façon, il a fort à faire, puisqu'il doit préparer les funérailles des morts et que le nombre de ceux-ci augmente au fil de la journée jusqu'à ce que l'homme, débordé par le travail, abandonne l'idée de donner à tous une sépulture le lendemain.



PERSONNAGES

SECONDAIRES

LES ÉPOUX VINSKOVSKY

Les deux époux ont été témoins de la réapparition de la ville fantôme. Avec une remarquable présence d'esprit, ils ont ordonné à leur fille de fuir puis ont été emportés dans la tourmente qui règne, depuis tant de nuits, sur Hundred Miles.

Anastasia et Karl Vinskovsky ont une nuit d'avance sur le Gang. En dehors de cela, ils sont exactement dans la même situation que les nouveaux venus, puisque le Manitou leur a aussi laissé la mémoire de ce qu'ils ont vécu. Cependant, contrairement au Gang, les deux fermiers n'ont aucun moyen de se défendre. Leurs explications embrouillées les ont conduits directement en prison, d'où ils sont sortis pour assister à la pendaison de Shimrod. Puis Eugène Dranlu est venu les réconforter. Il les a invités chez lui, a écouté aimablement leur histoire, tout en leur servant un thé abondamment additionné de Laudanum. Ce qui leur est arrivé ne saurait être décrit dans cet ouvrage, à moins d'en interdire la lecture aux âmes un tant soit peu sensibles. Sachez tout de même que cela a été abominable et qu'Eugène a fait en sorte que ses deux

victimes comprennent parfaitement ce qui leur était infligé.

Anastasia se contenta de pleurer sur le bord de la route, en murmurant à voix basse une prière en polonais. Karl, le regard rendu brillant par la démence, l'exhorta à venir chez le Shérif pour faire « ce qu'il faut ». Et c'est une mauvaise idée.

Lorsque, la journée, la situation s'aggrave, les deux époux, se remémorant ce qui les attend, sont envahis d'une peur panique qui culmine à la vue du restaurateur français. En effet, Dranlu les cherche car Katinka lui a discrètement glissé que les deux étrangers risquaient d'être très... goulus. Chaque jour, leur état psychologique s'aggrave. Si le Gang ne fait rien, ils finiront irrémédiablement fous.

BIUT

Leur seul objectif est de sortir de ce cauchemar. Pire encore, ils sont extrêmement agités en revoyant leur fille, comme si cette perspective les remplissait de fureur. Ils la croyaient en sécurité ou morte, et, en la voyant arriver dans cet abominable endroit, ils en sont anéantis et furieux. Quant à la reprendre avec eux, ils sont tout simplement tellement horrifiés à l'idée qu'elle puisse revivre l'expérience qu'ils ont subie la veille qu'ils se refusent à seulement admettre qu'elle soit leur enfant.

CE QU'ILS SAVENT

Ils connaissent les sinistres pratiques de Dranlu, ou du moins le devraient, mais

leur esprit altéré par la terreur ne peut fournir qu'un bredouillage incohérent. Il y revient sans cesse le fait que « aujourd'hui va être comme hier ». Et l'on comprend aisément l'horreur sans borne que leur inspire cette idée.

LEUR RÉACTION FACE AU GANG

La fureur et le désespoir rendent les époux incohérents, ce dont ils n'avaient guère besoin vu leur état mental. Il est possible de leur extorquer de manière partielle leur histoire, mais cela risque de prendre une grande partie de la journée. Cela dit, le Gang a tout le temps...

Il faudra toutefois leur garantir qu'ils seront protégés et montrer une puissance de feu impressionnante avant de les convaincre que ce ne sont pas des paroles en l'air.

Où les rencontrer

Ils arrivent en ville par la route, en même temps que le Gang. Leur premier réflexe est de se cacher. Lorsque la chasse de leur trou, c'est-à-dire vers midi, ils se rendent directement chez le Shérif, qui les enferme comme déments dans la cellule et les abat un peu plus tard. Cela se reproduit chaque jour, à moins que le Gang n'intervienne.

Si le Gang leur offre sa protection, ils marchent un pas derrière eux et ne les quittent pas d'une semelle, tremblant et bredouillant des prières en poïloais.

EUGÈNE DRANLU

Eugène est un jeune homme brun, de taille moyenne, au regard noisette franc et direct, au grand sourire tout en dents bien blanches. Le prétendre sympathique ne lui rend pas hommage. Galant avec les dames, serviable avec les messieurs, poli en toutes circonstances, il cultive un petit côté français qui le rend, du point de vue des habitants de Hundred Miles, à la fois presque exotique et très agréable.

Sous cette apparence plus qu'aimable se cache pourtant un monstre dont les pulsions cannibales s'exercent sans discrimination sur toutes les victimes qu'il peut soustraire à l'attention publique. Seul le relatif isolement de la petite communauté lui a interdit d'assouvir trop souvent ses penchans.

Sa première expérience de cannibalisme s'est accomplie aux dépens de ses parents, Maurice Dranlu et Claudia Sturmkopf-Dranlu. Car Eugène est aussi le croque-mort du village — pour sauvegarder les apparences, il travaille dans une maison installée près du cimetière. Le moindre mort se voit soulagé qui d'une cuisse, qui d'un plat de côté et surtout de toutes ses entrailles comestibles — foie, cœur, intestin, sang lorsque c'est possible... Mais la frustration ronge ce discret anthropophage. Les morts sont rares et la faim de chair humaine se fait plus pressante chaque jour. Eugène en est venu à haïr le docteur Lower, dont tous s'accordent à dire que ses bons soins ont sauvé plus d'une vie. Il prive donc le restaurateur de morceaux de choix.

La seule étincelle positive dans sa vie, c'est son histoire d'amour avec Howard Kripov. Ils ont couché ensemble alors qu'Eugène était encore adolescent.

But

Eugène a faim, c'est tout. Il sait aussi que, pour continuer à satisfaire ses goûts, il lui faut rester discret. Mais cela ne l'empêche pas de tuer en profitant de la confusion.

Ce qu'il sait

Le restaurateur et croque-mort ne s'interessa guère à la vie de la ville. Il connaît juste les noms des enfants et des femmes les moins grasses : c'est important, que la viande ne soit pas trop grasse.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Poli, serviable, Eugène est un modèle de conduite qui dissimule, sous son sourire aimable et son comptoir, une winchester 76 ainsi que deux scattergun, au cas où*.

* en français dans le texte !

Où les rencontrer

Au début de la journée, il s'occupe de tuer Mina Jalsky et Boris Jalsky.

Jusqu'à sept heures du soir, il est dans sa boutique, préparant la viande de ses deux dernières victimes. À partir de cette heure, il se rend au cabinet médical du docteur Lower afin de prêter main-forte contre les desperados. À sept heures trente, il commence à visiter toutes les maisons des sur-

vivants, tuant tous les occupants. Pour le festin du soir, vous comprenez ? Tout le monde sera invité, bien entendu !

ZIMLYA JALSKY

Zimlya Jalsky est une jeune femme assez commune, dont le seul trait saillant est une chevelure d'un noir de jais, qui lui tombe jusque dans le creux des reins. Maigre, elle arbore un air d'étonnement constant dû à deux gros yeux bruns trop à fleur de peau.

La trentaine bien conservée, Zimlya Jalsky est surtout une femme frustrée, excédée par les insuffisances contre-nature de son mari. Celui-ci lui a pourtant fait quatre enfants, Wayne, Zacharie, Stella et Mina, dont deux sont morts — Zacharie est parti jouer dans les collines et on ne l'a jamais revu ; Stella a disparu un matin... dans l'arrière boutique d'Eugène Dranlu.

Ces deux drames ont ébranlé durablement Zimlya. Mais lorsque Borst, qui déjà n'était pas un homme très viril, a découvert qu'en fait les femmes l'innéressaient moins que les hommes, cela a été la goutte d'eau qui a fait déborder le vase.

Déjà très croyante, cette femme décue s'est réfugiée dans la religion. De fil en aiguille, elle a même trouvé un réconfort inattendu dans les bras du pasteur. Quoiqu'elle n'éprouve pas pour lui d'amour, elle est reconnaissante à l'homme d'église de ce qu'il fait pour elle. L'essentiel du plaisir qu'elle tire de leur

HUNDRED MILES & YEARS

relation provient d'ailleurs du fait qu'elle soit complètement interdite.

But

Zimlya ne souhaite qu'une seule chose : partir avec le pasteur et recommencer sa vie ailleurs.

CE QU'ELLE SAIT

Zimlya sait tout ce que sait le pasteur, qui lui a confié bien des choses au fil du temps.

SA RÉACTION FACE AU GANG

S'ils sont religieux ou, mieux encore, si l'un d'entre eux est un homme d'église, elle les respecte et cultive autant que faire se peut leur compagnie. Elle n'a, sinon, aucun a priori.

Où LA RENCONTRER

Dans le presbytère. Elle y est, vivante, nue et allongée dans le lit du pasteur jusqu'à quatre heures du matin.

BORST JALSKY

Borst est un homme tourmenté par sa vie sentimentale et sexuelle. Il possède quelques terres aux alentours de la ville, qu'il loue en fermage à des fermiers polonais. Depuis que Howard Kripov lui a fait comprendre les raisons de son désintérêt pour les femmes, il tente de compenser ce qu'il n'arrive plus à offrir à sa femme par

un surcroît d'affection. Sans succès, malheureusement, car il aime sa femme, même s'il ne la désire plus. Borst est un robuste bourgeois, à la carrure de taureau et à la musculature d'athlète, ce qu'il a d'ailleurs été avant d'immigrer aux États-Unis d'Amérique. Sa mâchoire carrée, son regard gris et pourtant bizarrement doux, ses cheveux poivre et sel coupés court en font, indiscutablement, un bel homme.

But

Faire le moins de peine possible à sa famille, c'est tout.

CE QU'IL SAIT

Il est au courant pour les penchants de son fils pour les hommes et pour le Shérif. Il connaît aussi les goûts d'Howard Kripov et de Zacharia Munstler.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Il l'ignore, même s'il reste poli.

Où LE RENCONTRER

Chez lui jusqu'à cinq heures du matin, puis errant dans la ville à la recherche de sa femme jusqu'à trois heures de l'après-midi, heure à laquelle Eugène Dranin le tue.

WELLINGTON HEADVOICE

Wellington Headvoice porte bien son nom. Depuis qu'il est en âge de parler, il

HUNDRED MILES & YEARS

entend des voix. Celles-ci lui donnent divers conseils, souvent peu censés et de plus en plus paranoïaques, mais qu'il croit vraiment être en provenance de Dieu lui-même.

Après une courte carrière militaire dans les forces de l'Union, la santé mentale déjà chancelante de ce Noir dans la force de l'âge a achevé de tomber en lambeaux.

Il a déserté, guidé par ses voix et s'est retrouvé fuyant au milieu des territoires contestés. Il s'est fait précheur itinérant, se gagnant une certaine notoriété par la ferveur de ses sermons, mais toujours handicapé par la couleur de sa peau.

Ses « voix » l'ont perdu dans le désert de Hundred Miles, où il a atterri il y a trois ans. Il a trouvé tout à fait par hasard le puits et, lorsque la ville est apparue, il y a vu un signe du ciel.

Depuis, la vie dans Hundred Miles a fait chavirer sa raison déjà vacillante. Bien qu'inconsciemment il sache que la même journée se répète sans fin, il en est devenu l'instrument. Tous les jours, il répète les mêmes gestes, presque à la même heure, comme un pantin.

But

Aucun. En fonction des voix qu'il entend, il attend, hurle des sermons apocalyptiques ou met le feu à la ville.

CE QU'IL SAIT

Il connaît la relation contre-nature qui unit Zimlya Jalsky au pasteur Kostvi, ce

qu'il considère comme la marque de la dépravation de cette ville dominée par le diable. Il est sincèrement persuadé qu'Anton Steerwand est un nouveau messie, car celui-ci le lui a fait croire, grâce à une petite mystification. Le fou a toutefois reçu des consignes strictes afin de ne pas ébruiter la chose. Dans la mesure où personne ne l'écoute plus, cela n'a guère d'importance, heureusement d'ailleurs pour Anton, car Wellington passe son temps à clamer à qui veut bien l'entendre qu'il sait quel est le prochain messie.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Si on le prend au sérieux, il est le plus fidèle des amis. Sinon, il crie et injurie les membres du Gang, qu'il prend pour des pêcheurs impénitents.

Où LE RENCONTRER

Il arrive en ville à minuit, par le côté opposé à celui d'où débarque le Gang et se rend immédiatement à l'église, où il constate avec horreur la situation. Il se rend alors en criant à tue-tête ce qui arrive, sans grand succès. Seul Anton voit l'intérêt qu'il y a à faire semblant



de le croire et se le met donc dans la poche, obtenant par là même de précieuses informations – bien qu'il ne croie en rien en tout ce qui a trait aux phénomènes magiques et à la médecine.

ROLF STEERWAND

Rolf Steerwand est un homme puissamment bâti, trapu à force d'être musclé, en dépit de sa taille tout à fait respectable. Sa chevelure blonde, coupée court, commence à blanchir sur les tempes tandis que son regard aigu se fait plus perçant avec l'âge. Rolf court sur ses cinquante ans, mais on ne lui en donnerait guère plus de quarante.

Toujours vêtu d'une salopette bleue et d'une large chemise blanche, il arbore un large chapeau de cuir, qui a perdu depuis longtemps sa forme pour n'être plus qu'un ovide brun muni d'une vague bosse en son centre. Le fermier passe l'essentiel de son temps dans les champs, à labourer, semer et récolter. Du fait de l'extrême précocité des récoltes et du nombre de celles-ci, il est très occupé. Son emploi du temps n'est pas arrangé par le fait qu'il est aussi le maire de Hundred Miles, au grand désarroi de la communauté polonaise, qui aurait préféré élire un de ses membres.

But

Rolf Steerwand ne cherche pas la richesse, en dépit du fait qu'il l'ait ac-

vement courtisée. Il est hanté par une faim plus pressante, qui le ronge et le rend presque fou : le pouvoir. Tout ce qu'il fait doit renforcer son pouvoir, le rendre plus puissant.

Pourtant, l'homme cultive sa respectabilité. Il multiplie habilement les allusions à sa famille, laissant souvent entendre qu'il manque de temps pour s'en occuper. Ses enfants, plus que tout, lui inspirent la plus grande tendresse. En fait, ils sont pour lui une plaie et une source de joie sans fin : d'un côté, il doit sans cesse les remettre dans le droit chemin – entendez : réaffirmer son pouvoir sur eux – mais, en échange, ce sont ses esclaves les plus serviles. Sa seule désillusion provient de sa fille cadette, Annah, qui lui tient souvent tête du haut de ses treize ans. Bien loin de plier sous les punitions qu'il lui inflige quotidiennement, elle se rebelle au contraire de plus en plus ouvertement contre lui. Elle étale à la face du monde ses ambitions démesurées, sa soif de contrôle inextinguible et ses manières brutales, voire impitoyables.

Le fermier, au fil du temps, est devenu obsédé par cette volonté impossible à briser qui contrarie sa toute puissance. Et un soir, il a trouvé comment faire pour que sa fille soit enfin soumise à ses volontés. Profitant de ce que sa femme était partie en ville faire des courses avec ses fils, il l'a violée. Cette fois, Annah ne s'en est pas relevée. Pour être bien sûr, et aussi parce qu'il y a pris goût, l'ignoble individu continue d'abusar de sa fille chaque fois qu'il en a l'oc-

Ce qu'il sait

Rolf, par le biais de l'énorme pouvoir dont il dispose sur tous les fermiers, est un homme très bien informé. Même s'il ne compte pas révéler des informations qui peuvent lui servir en cas de besoin, il en sait long sur Jalsky et sur le pasteur. Rolf a en effet découvert que faire plier un petit impudent qui se révolte contre son pouvoir réclame parfois plus que de simples pressions financières. Il a donc commencé à amasser des informations sur tout le monde.

L'essentiel de ce qu'il sait provient de son meilleur espion et sa plus grande réussite, le jeune Anton, son fils cadet.

C'est ainsi qu'il a appris que Zimlya Jalsky couchait avec le pasteur. Ou du moins, il le soupçonne très fortement, avant envoyé Anton surveiller la femme. Ce dernier l'a vue à plusieurs reprises désertier le domicile conjugal pour se rendre nuitamment dans l'église. Sans avoir jamais pu le vérifier, Rolf suppose que cela doit être possible. La dernière chose qu'il se retient de sauter sur la conclusion évidente est qu'il sait d'où vient Milad Kostiv et qu'il a appris, par les surveillances d'Anton, que l'homme de foi sacrifiait à un autre rituel que celui des Protestants, dans le secret de son presbytère. Milad est le catholique, cela Rolf en est sûr, et il célèbre de temps en temps une messe pour lui-même et Zimlya. Cela signifie qu'il a fait vœux de chasteté et Rolf n'est pas prêt à imaginer qu'un homme aussi pieux que le pasteur rompt un engagement aussi solennel.

Par ailleurs, Anton lui a révélé que Borst Jalsky ne « s'entendait plus » avec sa femme, et pour cause : il passe de long moment à faire des « choses » avec le percepteur de Wayne, Howard Kripov. Rolf, qui connaît les penchants du précepteur pour la gaudriole, n'y croit qu'à moitié, d'autant plus que ses fils ont étudié sous la houlette du Polonais.

Enfin, et bien qu'Anton ne lui en ait rien dit, Rolf se doute qu'après le père, le fils aîné des Jalsky, Wayne, a dû manifester les mêmes penchants et devenir un vil sodomite. Il l'a surpris, sans que ce dernier s'en aperçoive, en train de surveiller le Shérif qui se baignait dans une anse du Chestmiles, dans un état d'excitation qui aurait mieux convenu à un jeune homme observant une femme.

Pour finir, il est au courant du passé violent, voire criminel, du Shérif Ben Garst. Il garde précieusement des coupures de presse qu'un de ses parents vivant toujours en Europe lui a envoyées. Au cours d'une nuit trop arrosée, Rolf a obtenu des confidences ignobles de Garst, qu'il a immédiatement fait vérifier. Lorsque les coupures de presse sont arrivées, il lui a suffi de prévenir le Shérif qu'il savait pour s'en faire un serviteur dévoué, d'autant plus que, en échange, Rolf ne lui a jamais rien demandé.

Enfin, Rolf Steerwand connaît la présence des sept desperados mexicains dans No Man's Hell. C'est lui qui les a fait venir afin de lui fournir une escorte pour livrer la précieuse production de Hundred Miles jusqu'à la Cité des Anges Perdus, avec un

justeux bénéfice à la clé. Mais ces individus ne recommandables lui paraissent indignes de son statut et il les dissimule donc à l'écart.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Rolf Steerwand est furieux d'être réveillé en pleine nuit — il faut lui parler avant que sa fille ne l'égorge, ce qui signifie entre minuit et six heures du matin — mais intéressé par toute information qui puisse renforcer son pouvoir. La seule manière de le faire mal réagir consiste à s'immiscer dans ses affaires. C'est-à-dire dans tout ce qui pourrait menacer l'emprise qu'il a sur la vallée. Dans ce cas, Rolf devient très pâles, ses narines se mettent à palpiter, et il met à la porte ses visiteurs. Il appelle ensuite ses deux fils, prend les fusils, et, profitant de sa connaissance supérieure du terrain, va abattre les importuns. De toute façon, il tient le Shérif.

Où LE RENCONTRER

Rolf Steerwand est dans sa chambre, dormant tranquillement, de minuit à six heures du matin. Ensuite, seul son cadavre, veillé par les enfants brisés qu'il a créés, subsiste.

ANTON STEERWAND

Anton est le fils cadet de Rolf. Jeune galopin de neuf ans en apparence, c'est le rejeton le plus réussi du fermier, qui,

voyant ce qui arrivait à sa sœur, s'est ménagé un espace vital minimum dans la soumission absolue réclamée par son père en alimentant le tyran en information.

Anton est un jeune garçon blond, un peu maigre en dépit de sa jeune musculature, au visage pâle et acéré, tout en

ANTON STEERWAND



En dépit de ses efforts pour paraître discret, Anton est trahi par son regard trop attentif, auquel rien n'échappe. Dans les yeux d'un jeune garçon comme lui, ce regard sans âge, chargé d'une connaissance trop lourde pour si peu d'années d'existence, a quelque chose de terrible, de terrifiant même. Le Gang peut repérer cela avec un jet de Scruter (SD 7)/Psychologie (DD 20).

But

Anton, au fil du temps, a assimilé ce qu'il faisait pour survivre comme un objectif en soi. Plus qu'un voyeur, Anton est un espion. Il ne vit que pour et par les informations qu'il collecte, autour desquelles son existence tourne.

Il a ainsi monté un petit réseau d'espions parmi ses camarades, profitant de l'ascendant que lui donne l'importance de son père sur les autres enfants.

Son meilleur ami est Wayne Jalsky, qui lui a apporté quelques-unes des plus croustillantes informations.

CE QU'IL SAIT

Anton est celui qui sait dans la famille. Tout ce qui s'y produit est connu et sur tout soigneusement retenu par lui, de façon à ce qu'il puisse alimenter son petit réseau d'espionnage, qu'il a monté avec Wayne Jalsky.

Anton est la personne la mieux renseignée de toute la ville. Il est au courant de tout ce qui risque de se dérouler, même s'il n'imagine pas que cela va vraiment se passer.

C'est ainsi qu'il a appris que les époux Jalsky, qui, en tant que premières figures de la communauté polonaise, devraient montrer l'exemple, ne se parlent plus. Ils dorment dans des chambres séparées, quand ils dorment seulement sous le même toit. Il a aussi extorqué à Wayne sa préférence pour le garçon et le nom de celui qui l'a initié : le précepteur. Il sait également que Borst Jalsky partage les penchants de son fils et que c'est la raison pour laquelle les époux ne se parlent plus. Il a obtenu de Wellington Headvoice de croustillantes révélations sur les relations interdites entre le pasteur et Zimlya Jalsky. Il sait que le Shérif a fait des choses peu reluisantes – Anton espionne aussi son père – et qu'en Europe, on le pendrait pour ce qu'il a commis. Il sait que le forgeron achète la plus basse qualité de minerai à la mine de Dry Sands : il a entendu Veerhutzer s'en plaindre en indiquant que ce minerai n'était certainement pas bon pour quelque usage que ce soit. Il a ajouté

qu'un jour ou l'autre cela créerait des problèmes.

Sans savoir exactement ce que fricote Dranlu dans son arrière-boutique, Anton sait qu'il y a une terrible affaire derrière les étalages de charcuterie française ; et il a établi une liste des femmes et des hommes avec qui Howard Kripov a couché, ce qui lui a permis d'acquiescer la certitude qu'en fait, aucune femme n'avait échappé à ses assiduités et que bon nombre d'hommes étaient finalement tombés dans ses filets, dont, entre autres, Borst Jalsky, Zacharia Munstler, Ben Garst, Wayne Jalsky, bien entendu, et même un de ses frères aînés.

Enfin, Anton, qui a surveillé attentivement Shimrod Weinberg, est convaincu de plusieurs choses : d'une part ce n'est pas son nom, d'autre part, ce n'est pas un homme ordinaire – Anton le soupçonne d'avoir des pouvoirs surnaturels – et, enfin, il a une drôle de religion.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Anton est un marchand d'information de neuf ans. Il s'intéresse à tout et n'importe quoi, sans discrimination. Il ne parle à personne, sauf si on lui adresse préalablement la parole. Et encore sa conversation se résume-t-elle à quelques monosyllabes si ses interlocuteurs n'ont rien à lui apprendre.

En revanche, pour peu qu'on lui fournisse quelque information que ce soit ou si on lui demande expressément un renseignement, il s'anime soudain. Un peu de vie envahit son regard de vieillard et

il commence à marchander furieusement. Pour tout ce qui concerne la ville, il abuse étonnamment de sa position mais redevient le petit garçon qu'il devrait être dès que l'on sort des limites de son petit territoire. En échange d'un fragment du Tombstone Epitaph, il est même prêt à toutes les compromissions.

OÙ LE RENCONTRE

Anton est en ville jusqu'à une heure du matin puis regagne sa chambre jusqu'à quatre heures. Réveillé par l'agitation qui s'empare de la vallée quand le cadavre de son ami Wayne est ramené en ville, il est ensuite au pied de la prison jusqu'à onze heures. Il repart alors vers la ferme familiale pour regarder une dernière fois les cadavres de ses deux parents, puis revient en ville juste à temps pour voir Wellington mettre le feu au saloon. Comprenant que quelque chose de terrible est en train d'arriver il se cache sous la potence et assiste, avec Shimrod, au reste de ce qui se produit en sécurité jusqu'à ce que la machine infernale reparte.

ANNAH STEERWAND

Annah est une jeune adolescente blonde de treize ans aux cheveux délicatement ondulés et aux grands yeux verts. Elle est indubitablement une très belle jeune fille, quoique les abominables sévices dont son père l'accable l'aient rendue glaciale. Il faut être complètement aveugle à la douleur d'autrui pour ne pas

remarquer ses yeux, qui ne sont plus que des fenêtres sans vie donnant sur un vide infini, empli uniquement de souffrance. Malheureusement, le Shérif Garst est effectivement aveugle à ce genre de considérations.

But

Faire que tout cela cesse. Oh, mon dieu, que cela s'arrête enfin !

CE QU'ELLE SAIT

Rien, sinon ce qui concerne sa propre situation.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Aucune, à moins qu'enfin quelqu'un ne l'écoute et l'aide. Elle explique alors sa situation puis sombre dans une crise de nerf trop longtemps différée.

OÙ LA RENCONTRE

Chez elle jusqu'à six heures du matin, puis dans la cellule du Shérif.

LES AUTRES STEERWAND

Les autres Steerwand, Klara, la femme de Rolf, et le reste de la ribambelle d'enfant qu'il a fait – par ordre décroissant d'âge Clark, Nina, William, Pamy, Mars, Théodore et Winnipeg – sont tous grand blond et complètement brisés. Ce ne sont plus que des automatismes assujettis à la

HUNDRED MILES & YEARS

volonté paternelle, tout juste capables d'initiative dans le cadre étroit de la gestion de la ferme. Aucun n'a trouvé utile de se marier, ni même de chercher à le faire dans la mesure où leur père ne s'est pas préoccupé de la question.

But

Obéir, c'est tout.

CE QU'ILS SAIENT

Rien qu'ils accepteront de confier à des étrangers.

LEUR RÉACTION FACE AU GANG

La même que celle de Rolf, sur lequel ils calquent scrupuleusement leur attitude, un pas en arrière, avec un temps de retard.

Où LES RENCONTRE

À la ferme familiale, dont ils ne sortent que lorsque leur père les envoie faire une course.

HORST VEERHUTZER

Horst Veerhutzer est, par bien des aspects, un homme insignifiant. Personne ne pourrait se douter de la violence qui se cache dans cette carcasse maigre.

Horst est un homme d'une quarantaine d'années, haut d'un petit mètre soixante, tout en muscles nerveux. Il travaille à la mine depuis l'âge de six ans

et ne rêve que d'une seule chose : cesser de le faire. C'est pour cela qu'il a immigré aux États-Unis d'Amérique. Il a d'ailleurs fallu que sa femme et le professeur Mac Mordam mettent en commun leur capacité de conviction afin de le convaincre de redescendre sous le sol pour, une nouvelle fois, extraire le sang de la terre.

Puis les effets combinés du Macmordamium et des déillusions occasionnées par la mine ont fait sombrer le malheureux Horst. Il est devenu nerveux, colérique et enfin paranoïaque. Tous les efforts de sa femme n'ont rien pu y changer. Un jour, elle est descendue dans la mine et Horst, pris d'une soudaine crise de délire, l'a tuée. Le corps est resté au fond du boyau tandis que le mineur cessait tout bonnement d'y descendre.

Mais sa femme, qui aimait plus que tout son mari et ne supportait de voir les douloureuses conséquences de sa décision peu judicieuse, n'a pas trouvé le repos. Loin de déceler dans cette attention le moindre

LE FANTÔME

DE KIARA VEERHUTZER

Kiara n'est plus qu'une forme vague, sombre et translucide, à peine visible. Elle est uniquement animée par le désir de faire abandonner à son mari ses projets insensés et d'obtenir de lui son pardon. Bien qu'elle soit un fantôme, elle n'est pas mauvaise, bien au contraire. C'est d'elle que l'on pourra apprendre ce qui s'est réellement passé dans la mine, encore qu'elle ne sache rien des effets nocifs du Macmordamium.

HUNDRED MILES & YEARS

Où LE RENCONTRE

Dans la maison au-dessus de la mine jusqu'à six heures du matin. Il est ensuite occupé dans les entrailles du sol à installer sa dynamite.

HOWARD KRIPOV

Howard Kripov, par sa fortune, aurait pu être un des hommes les plus importants de la ville, plus important même que Rolf Steerwand. Mais ses ambitions se limitaient à s'assurer une source de revenus assez stable pour lui permettre de se livrer à son vice : à sa manie, à sa démen- ce même : les femmes. Sans être un gestionnaire particulièrement avisé, Howard est un homme qui cumule un certain flair et beaucoup de chance.

Son problème est qu'il est complètement nymphomane. Cette affection peut en effet affliger un homme et Howard qui est plutôt bel homme, en souffre à un degré d'autant plus aigu que les femmes sont naturellement enclines à lui céder.

Grand, mince, toujours tiré à quatre épingles, monsieur Kripov, comme on l'appelle en ville, est un homme de belle stature. La trentaine sportive, il possède une paire de favoris roux du plus bel effet. Ajouté à sa fortune et à une longue pratique de la séduction, il n'y a rien de surprenant dans son succès auprès de la gent féminine de la ville : il est le seul homme possédant un soupçon de raffinement dans le petit monde de paysans

réconfort, Horst, terrifié, s'est enfermé un peu plus encore dans la démen- ce. La mine est devenue pour lui le symbole même du mal, un monstre hideux acharné à dévorer sa force, ses années et même sa femme.

Finalement, il a décidé de tuer la chose et s'est procuré assez de dynamite pour anéantir toutes les galeries. Les sup- pliques de sa femme n'ont trouvé, dans son esprit, aucun écho positif, bien au contraire. Terrifié par la dernière apparition de celle-ci, le mineur a décidé de sacrifier sa vie pour tuer la bête. À huit heures du matin, il met le feu aux explosifs et trouve enfin le repos, en même temps qu'il prive la vallée de l'eau qui lui permet de survivre.

But

Tuer la bête qui lui a pris sa femme, sa vie, sa jeunesse, ses économies. Détruire enfin ce monstre hideux : la mine.

CE QU'IL SAIT

Rien de plus que ce qu'il a fait, et encore n'est-ce pas très clair pour lui, puisqu'il imagine que c'est la mine qui a tué Kiara.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Des cris d'alarme incohérents, mettant en garde contre le monstre. En entrant dans son délire, il est même possible de descendre avec lui dans la salle où il entrepose sa dynamite, près du cadavre de sa femme.

qui peuple la vallée. Sa femme s'appelle Nadia. Elle le sait compulsivement nymphomane, mais qu'y peut-elle ? Cela la navre et, pourtant, elle supporte la situation par amour pour lui. Grande, brune, elle est embellie par l'âge. Pendant les écarts de son mari, elle part faire des courses en ville, organise des déjeuners avec les femmes de la ville, bref fait tout pour s'occuper et ne pas assister aux écarts de conduite d'Howard. Elle serait même terriblement choquée qu'on lui en parle.

But

Coucher avec toutes les femmes, tous les hommes de la vallée. Ensuite... Déménager dans un endroit plus vaste et surtout plus peuplé n'est pas à exclure.

C'EST QU'IL SAIT

De confidences sur l'oreiller en secrets d'alcôve chuchotés au paroxysme de la passion, Howard est un homme très bien informé, même s'il ne fait rien de ses connaissances.

Il connaît la situation de la mine et est au courant de l'état mental instable de Horst. Bien qu'il n'ait pas réussi à séduire sa femme, il en est devenu un bon ami et elle lui a confié une partie de ses inquiétudes. Il connaît aussi la situation des Jalsky, puisque c'est lui qui a « initié » Borst. Fin connaisseur de l'âme féminine, il a aussi compris ce qui unissait Zimlya et le pasteur.

Il a aussi appris quelques stupéfiantes

nouvelles de certaines femmes qui vont régulièrement chez le docteur Lower. Car toutes ne sont pas inconscientes de ce que leur fait subir leur médecin.

Enfin, il se doute quelque chose de terrible se passe dans le secret de la ferme des Steerwand, sans savoir quoi exactement.

SA RÉACTION FACE AU GANG

Il est fasciné et tente quelques approches discrètes en direction de toutes celles et ceux qui ont une chance d'y répondre favorablement. Sinon, il n'a pas d'intérêt particulier à traiter avec le Gang, quoiqu'il se conforme strictement aux règles de la politesse. Si on lui offre de l'aider à démêler les histoires des Steerwand, il se met immédiatement au service de cette noble cause. En dépit de ses défauts, Howard n'est pas un mauvais homme, loin s'en faut.

OÙ LE RENCONTRER

Dans les bras de sa femme jusqu'à huit heures du matin, dans le relais de la Far Away & Back, dans ceux de Tatiana, toujours au même endroit mais pas dans la même pièce.

BORIS

Boris est un colosse chauve de près de deux mètres pour cent trente kilogrammes de muscle dur. Le dire rude et frustre est un doux euphémisme. C'est

SA RÉACTION FACE AU GANG

Boris se limite aux relations strictement professionnelles. Les autres ne rapportent rien...

OÙ LE RENCONTRER

Dans sa forge.

ZACHARIA MUNSTLER

Zacharia Munstler est le précepteur de Hundred Miles. La ville n'a pas d'école, mais elle paye toutefois ce jeune homme afin de donner des cours, soit à domicile, soit dans son salon aménagé en salle de classe improvisée pour les moins fortunés.

Zacharia est un homme mince et blond, toujours habillé avec soin d'un costume noir. Dans cette vallée oubliée de Dieu et des hommes, il a appris le sens du mot ennui. Son esprit, pourtant stable, a commencé à sombrer en raison de la présence de Macmordamium et de cet inconcevable ennui. La seule personne capable de soutenir une conversation intelligente est Howard Kripov et c'est donc la planche de salut du précepteur. Une planche de salut doublement précieuse, puisqu'elle permet à Zacharia d'assouvir aussi ses pulsions sur un autre adulte et non sur les enfants auxquels il donne ses cours, une idée qui a fait plus que l'effleur.

But

Zacharia Munstler cherche à tuer le temps et tente de résister à son goût pour la « chair fraîche », ce qui, contrairement à ce que lui-même croit, l'occupe une bonne partie de la journée.

Ce qu'il sait

Indécrottable naïf, Zacharia ne se doute de rien, sauf des penchants de Wayne Jalsky puisque c'est lui qui les a fait découvrir au jeune garçon.

La réaction face au Gang

En fonction de l'intelligence dont fera preuve le Gang, il peut se montrer froid

et réservé ou au contraire enchanté de pouvoir enfin discuter intelligemment avec quelqu'un.

Où se rencontrer

Il est chez lui jusqu'à onze heures du matin. À onze heures il se rend discrètement chez Howard Kripov, qu'il tue dans un accès de jalousie insupportable, ainsi que Tatiana, son amante du moment. Il erre ensuite jusqu'à six heures de l'après-midi dans les collines, pleurant, riant, hurlant. À six heures, sa transformation est achevée. Il passe acheter un pistolet au General Store puis va tuer les Meervolt.



Action!

Cette nuit, minuit

Le gang, pour la première fois, voit Hundred Miles. La ville est bien calme. En dehors du Welcome saloon, toutes les maisons sont éteintes.

MAIS ÇA N'EN FINIRA DONC JAMAIS ?

Mais si, bien entendu. Marshal, ça va finir. Pour briser le cycle infernal qui entraîne la ville dans sa spirale de haine et de désespoir, il faut réunir trois conditions.

En premier lieu, il faut empêcher le lynchage de Stimrod Weinberg. Il ne profère alors pas sa malédiction et les choses s'améliorent un peu. La terreur des villageois ne s'exprime pas et le niveau de la région ne grimpe pas jusqu'à six, ce qui permet de rendre le rituel presque impossible. Cela n'empêche pourtant absolument rien. Au contraire même, cela empire la situation si le Juif Errant n'est pas disculpé, mais libéré par les armes.

Cependant, vous devez faire sentir au Gang que cela se passe un peu mieux. Les gens de Hundred Miles semblent comme fatigués de s'entre-tuer et agissent avec une sorte de fureur mécanique moins convaincante, comme s'ils devaient agir ainsi contre leur conviction.

En second lieu, il faut empêcher le bon docteur Lower d'activer le Manitou. D'un seul coup, il ne sera plus sur les lieux des crimes et ceux-ci seront moins terribles. Peut-être ce pauvre fou de Munstler se contentera-t-il de tuer les enfants, sans commettre d'atrocités. Peut-être Dranlu se contentera-t-il de tuer ses victimes, sans les torturer préalablement. Attention, le Manitou est bien là, mais il laisse Katinka aux commandes, dans l'attente de son réveil qui ne vient pas. Quoi qu'il en soit, cela n'empêche pas le Pasteur, guidé par la force d'une habitude qu'il ne se sait pas avoir, de dérouler le rituel final selon le sinistre plan ourdi par le Manitou.

Et justement, il faut empêcher le pasteur Kostvi d'accomplir ce rituel. Si celui-ci n'est pas accompli, la ville demeure en suspens le temps que le Manitou reprenne les choses en main – et accomplit le rituel tout seul. Cela implique de se tuer à la fin et cette perspective ne l'enchantait pas, même s'il n'en meurt pas, en fait. Mais s'il n'a pas été éveillé, s'il n'a pas reçu sa ration normale de haine – plus il y a eu de meurtres et d'exactions empêchées, plus il est affaibli – alors, à minuit, la ville retourne dans le monde réel, avec son contingent de morts – la liste et l'état de ceux qui n'ont jamais été tués par le Manitou, c'est-à-dire qui survivent à cette histoire, est fournie en conclusion.

Et s'il a été tué pendant l'histoire ? Tout ce qu'il gagne le Gang, c'est que le Manitou s'incarne dans un nouveau corps, qu'ils ne connaîtront pas, celui-là, et qu'il fera ses petites affaires tout seul, discrètement. De toute façon, demain soir, à minuit, la créature corrige le tir et revient dans son enveloppe habituelle... Dans les Territoires de Chasse, il est immortel.

Dans le lointain, les échos de deux coups de feu roulaient sur les collines...

Le temps que le Gang parcourre le dernier mille, la ville s'est réveillée, comme pour saluer les nouveaux arrivants. Les diligences et le Shérif, qui ramène le corps sans vie de Wayne Jalsky, qu'il vient de tuer, ont suffi à sortir une bonne partie des maisons du sommeil. Et les surprises ne sont pas finies. À peine au bout d'un demi-mille, le Gang tombe nez à nez avec les époux Vinskovsky.

À première vue, les deux malheureux sont difficiles à reconnaître. Karl bredouille, l'écrème aux lèvres, les yeux fous; Anastasia répète sans fin des prières hystériques. Mais Maya ne s'y trompe pas: bien qu'ils soient dans « un état terrrrible », elle les

NOTE UTILE

Marshal, nous ne vous cachons pas que la mise en place des événements qui vont se dérouler en vingt-quatre heures à Hundred Miles est un sacré travail.

Pour vous faciliter le travail, vous trouverez en annexe la liste des différents protagonistes du drame et il serait sans doute bien utile que vous disposiez d'une copie de la chronologie de ce scénario.

Il y a près d'une trentaine de personnages à mettre en valeur dans la ville, dont vingt sont décrits précisément. Si nous n'avons qu'un conseil à vous donner: lisez attentivement, plusieurs fois, ce qu'il y a à savoir pour comprendre les interactions entre ces villageois. Ce sont eux qui feront le cœur de cette histoire. Une dernière chose, si vous jouez avec Deadlands D20, les ennemis ne rapportent des xp que la première fois qu'ils sont vaincus. Voilà, bon courage et bonne chance, Marshal!

reconnaît. Elle peut même traduire ce qu'ils disent, car sous l'effet de la terreur et de la démenche, l'un et l'autre sont revenus à leur langue maternelle, le polonais.

Il ne reste plus qu'à traîner les deux fous en ville et à trouver une chambre. Il n'y a qu'une de choix: le Welcome Saloon dispose de quatre chambres de luxe et d'une dizaine de moindre qualité, le reste étant occupé par les passagers de la diligence. L'autre option est le relais de Far Away & Back, qui est encore allumé et dispose d'autant de chambres que nécessaire.

CETTE NUIT, UNE HEURE DU MATIN

CE QU'IL SE PASSE

Enfin, tout le monde est reparti au lit. Si quelques insomniacs discutent encore des événements de la nuit, la majorité des habitants de Hundred Miles dorment de nouveau. Le Gang est installé, il ne lui faut pas plus d'une demi-heure pour arriver en ville, et encore, à pied. Pourtant, une sentinelle pourrait distinguer une silhouette ravissante, unique, ment vêtue d'un manteau jeté hâtivement sur une chemise de nuit blanche, sortir discrètement de sa maison et se diriger à pas de loup vers le cabinet du docteur Lower. Katlinka Provovitch va rencontrer, en secret, le bon docteur. Il n'y a pas de femme utilise une lampe mal couverte par un mouchoir, qui ne peut être manquée... Pourvu que l'on y fasse attention. Arrivée devant le grand bâtiment, la

jeune femme tire sur une petite sonnette discrète, ce qui fait s'ouvrir quelques instants plus tard la fenêtre de la chambre du docteur.

L'échange bref qui s'en suit fait descendre le médecin, qui ouvre à la jeune femme. Le salon, à l'étage, s'allume alors. À moins de parvenir à se glisser dans la pièce même, la discussion qui s'en suit est inaudible car les deux protagonistes parlent à voix basse pour ne réveiller ni le personnel ni les malades — Katlinka Provovitch, furieuse, explique qu'elle a découvert qu'elle était enceinte et que, son mari étant impuissant, la seule possibilité est que quelqu'un ait abusé d'elle...

Comme son docteur, par exemple, qui l'endort plus souvent qu'à son tour. Un jet de Détecter (SD 6)/Perception auditive (DD 15) permet tout de même de comprendre que la jeune femme est furieuse. Elle parle vite et ne laisse pas le docteur placer un mot. Elle ne s'arrête que lorsque son interlocuteur pousse une exclamation, à moitié de rage, à moitié d'horreur. Il s'ensuit un grand éclair blanc qui illumine très brièvement les fenêtres du salon. Depuis le toit du Welcome Saloon, avec une bonne longue-vue, la scène peut être observée. Le docteur fait un geste en direction de son interlocutrice. Quelque chose apparaît dans sa main, comme des cartes à jouer, et la femme chancelle comme un éclair de lumière relie sa tête à la main du docteur. Le Manitou se réveille alors.

Le changement est nettement perceptible, Katlinka n'était qu'une humaine. Elle est soudain dotée d'une qualité évanescente et pourtant horrifiante, comme

LE MEURTRE DE WAYNE JALSKY

Ce meurtre a lieu à l'opposé de l'endroit où se trouve Gang. Et dans la mesure où il réapparaît tous les soirs à minuit sur ce maudit ruban de route, il n'y a aucune chance d'empêcher quoi que ce soit. Les coups de feu qui résonnent dans la nuit sont pourtant un premier indice. Un jet de Détecter (SD 9)/Perception auditive (DD 25) permet en effet de deviner approximativement la direction du son. Il provient des Collines, sur le côté nord, assez loin de l'endroit où le corps a été « trouvé » par le Shérif. Un jet de Perception/tir (SD 11)/Perception auditive (DD 30) permet de reconnaître l'abandon d'une arme de calibre 44, un calibre assez rare. Avec un degré d'un deuxième jet (DD 25), l'oreille incroyablement fine du pistolet reconnaît même qu'il s'agit d'un fusil. En ville, il n'y a qu'un seul fusil de calibre 44, c'est l'arme du Shérif Ben Garst.

Au prix d'une journée de recherche, il est même possible de retrouver l'endroit où est mort le jeune garçon. Il a été abattu de deux balles dans la tête, une habitude curieusement professionnelle. L'adolescent était caché derrière un rocher et a pris la première balle alors qu'il était debout. La seconde lui a traversé la tête et s'est profondément enfoncée dans le sol. Sur un jet de Détecter (SD 9)/Fouille (DD 25), il est possible de la retrouver. La poussière meuble n'a pas beaucoup déformé la munition. Sur un jet de Connaissance/tir (SD 9)/Profession (Armurier) (DD 25), il est possible d'établir qu'il s'agit d'une munition rare, très rare: du 44E, aussi appelée 44 Evans. La seule personne à posséder ce type de balle, les frères Mougik en attesteront sans hésitation, est le Shérif Garst. On ne peut de toute façon en trouver presque nulle part dans l'Ouest.

si elle venait de devenir l'incarnation même du mal et de la terreur. Ce qu'elle est effectivement. Elle ne prononce pas un mot, mais son sourire signifie bien suffisamment de choses. Des choses abominables qu'il ne vaut mieux pas connaître et qui laissent le docteur, inconscient, sur le sol. Katlinka le laisse alors et retourne chez elle. Arrivée au milieu de la rue, elle observe attentivement toutes les maisons, comme si elle se délectait par avance...

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Il suffit d'intercepter Katlinka Provovitch pour empêcher l'irréparable de se produire; sinon, empêcher que le Docteur ne la foudroie. S'il ne tente pas de faire son sort, il n'échoue pas et tout rentre dans l'ordre.

CETTE NUIT, TROIS HEURES DU MATIN

Le pasteur Milad Kostvi et son amante, Zimilya Jalsky, sont tous deux au lit. Le visage du pasteur hésite entre l'amour et le désespoir. Zimilya, lassée de ces hésitations, décide de prendre les choses en main. Elle révèle donc au pasteur qu'il va être père. La réaction est foudroyante. L'homme bondit hors du lit, tremblant. Ses yeux sont exorbités et sa bouche grande ouverte bégaye des mots sans suite. Zimilya lui propose alors de fuir cette ville, d'aller s'établir comme mari et femme dans une autre ville — les pasteurs baptistes peuvent se marier.

Kostvi lui répond qu'il doit réfléchir.

CETTE NUIT, QUATRE HEURES DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Il faut plus d'une heure au père Kostvi, seul dans la chapelle Saint Mladen, pour se décider. Il s'est copieusement flagellé, au point que sa chemise est en lambeau et dégouline de sang. Pendant ce temps, Zimilya s'est endormie, sans craindre. Milad revient dans la chambre, le visage emplit de tristesse et de folie. Il saisit étouffe Zimilya Jalsky. Il abandonne là le cadavre et va prier.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Il suffit d'intercepter le pasteur Milad Kostvi pour éviter l'irréparable; empêcher les amants de se réunir est impossible, puisqu'ils sont ensemble depuis onze heures du soir, avant le début de cette journée infernale. Mais, une fois neutralisé, l'homme est effondré et il faudra le surveiller pour éviter qu'il ne se suicide.

CETTE NUIT, CINQ HEURES DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Borst Jalsky a appris, vers trois heures du matin, la mort de son fils Wayne. D'un naturel passionné, il fait longuement la liste des personnes qui auraient

pu en vouloir à son fils, sans comprendre. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Wayne était un garçon aimable, presque efféminé, en fait. C'est finalement Alasvérus lui-même qui se condamne en venant lui dire au revoir. En voyant l'étranger, Borst est envahi d'une certitude à laquelle l'influence du Manitou qu'abrite Katlinka Provovitch, cachée derrière une barrière devant la ferme, n'est pas étranger. Le fermier, hurlant des « C'est toi! C'est toi! » se saisit d'un robuste bâton de marche et se met à battre le Juif Errant comme plâtre. Son objectif est de tuer l'homme, mais ce dernier, sans se défendre, encaisse des coups de plus en plus violents sans paraître devoir mourir. Au bout d'un quart d'heure de cris et de ananements sauvages, Shimrod, effondré sur le sol, assommé, vit encore alors que Borst n'en peut plus. Reprenant ses esprits, il charge le corps inconscient sur un cheval de trait et le mène en ville où il le livre au Shérif comme le coupable de la mort de son fils.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Il suffit d'être sur place pour faire en sorte que Borst ne s'abandonne pas à la fureur. En présence de témoins, incapable de se laisser aller, il réfléchit et remarque que l'homme qu'il héberge n'a pas d'arme à feu... Il est donc peu probable que ce soit lui qui ait tué Wayne. Lui faire remarquer, si l'on arrive pendant ou après la rossée, a le même effet.

DEMAIN, SIX HEURES DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Annah Steerwand se lève sur la pointe des pieds, dans le noir complet. En tant que cadette, elle est la dernière des enfants à bénéficier d'une chambre dans la ferme et non dans l'étable aménagée. Sans que son visage manifeste la moindre expression, elle se saisit d'un couteau de cuisine dont elle vérifie le tranchant par fait. Elle remonte alors dans la chambre de ses parents, écoute un instant leur respiration, puis, rassurée, pousse la porte sans bruit.

Arrivée devant le lit paternel, elle positionne le couteau bien à plat sur la gorge de son père et, d'un vif mouvement de va-et-vient, la lui ouvre. Avec un déplacement d'une rare vivacité, elle se déplace de l'autre côté du lit avant que les hoquets et les tressaillements convulsifs de sa première victime n'éveillent la seconde. Utilisant la même méthode, elle égorge aussi sa mère puis sort, toujours en chemise de nuit et va se livrer au Shérif Ben Garst. Celui-ci, en voyant le couteau couvert de sang que tient l'adolescente, fonce chez les Steerwand pour constater la catastrophe. Les autres membres de la famille, tirés du lit, ne manifestent aucune émotion. Ils se contentent de veiller silencieusement autour des deux corps, en attendant quelque chose, comme s'ils n'arrivaient pas à concevoir que leur père soit mort. Ce qui est d'ailleurs le cas.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

L'affaire est nettement plus complexe. La seule manière d'empêcher l'irréparable de se produire implique d'être dans la maison ou de prendre contact avec Annah avant qu'elle ne se lève.

Entrer dans la maison n'est pas tellement difficile: le bâtiment ne possède pas de serrure, simplement quelques loquets qui ne sont jamais mis pour laisser entrer l'air frais de la nuit.

En revanche, éviter de faire du bruit, de nuit, dans une maison aussi vaste qu'inconnue n'est pas si simple. Un test de Furtivité (SD 7)/Déplacement silencieux (DD 20) permet de rester discret. Annah, qui est quasiment en transe, ne se dit pas un mot, ne crie même pas, ne se débat pas. On l'a empêchée d'agir, elle est simplement trop fatiguée pour lutter.

Par contre, si on essaie de lui venir en aide, elle sombre dans une terrible crise de nerf. Il faudra de la magie ou les soins d'un psychologue extraordinairement fin pour juguler celle-ci (que ce soit par le *roleplay* ou au travers d'un jet de Persuasion (SD 9)/Diplomatie (DD 25)). Cependant cette attitude permet d'obtenir de la jeune femme une explication sur les raisons qui l'ont poussée à agir ainsi.

DEMAIN SEPT HEURES DU MATIN

La ville se réveille enfin. De nombreuses « bonne âmes » ont été prendre des renseignements auprès du Shérif Garst

afin d'apporter leur « aide ». Cela semble surtout se résumer à des commérages horribles et à de nombreuses opinions péremptoires concernant les raisons de ces événements horribles, la piètre qualité de l'enseignement et la dégénérescence de la jeunesse moderne. C'est le moment de glaner les premiers renseignements sur la population de la ville. Sous le choc, les commères, abordées habilement, sont prêtes à faire des révélations fracassantes concernant à peu près tous les habitants de la ville, même à de parfaits étrangers comme les membres du Gang. Marshal, si l'affaire piétine, c'est une bonne manière de planer un indice passé inaperçu.

DEMAIN, HUIT HEURES DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Horst Veerhutter, depuis sept heures, est poursuivi par le fantôme de sa femme. Les explications, les cris et les larmes de la défunte Kiara ont eu l'effet exactement inverse de ce à quoi ils étaient destinés. Le mineur est désormais persuadé que la bête torture sa femme parce qu'il a laissé son corps dans le boyau obscur où il l'a tuée. Il entreprend de descendre toutes les réserves de dynamite de la mine pour faire sauter l'endroit où il l'a enterrée. À huit heures, la meche arrive à son extrémité. Avec un énorme grondement, le sol se soulève, des tonnes de terre et de roches s'affaissent de deux mètres, sous le lit du Chestimiles. L'eau, qui s'infiltra

arrière-boutique et la tue. Il commence alors sa cuisine d'épouvante...

DEMAIN, DIX HEURES DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Le Shérif, lorsque Zacharia Munstler lui apprend que Mina n'est pas venue chez lui, glisse sans en avoir l'air que ce doit être ce détraqué de Juif qui lui a fait subir un sort similaire à Wayne. Les oreilles indiscrettes qui traînent dans son bureau — il y a en permanence — concluent rapidement que le monstre viole les enfants avant de les tuer. En quelques minutes, toute la ville est au courant: à dix heures vingt, de « bons citoyens », pour l'essentiel des pères de famille trop inquiets, se réunissent devant chez le Shérif afin d'obtenir la pendaison du « sale Juif dégénéré ».

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Il n'y a pas grand-chose à faire. La population de la ville commence à céder à la panique. La seule manière d'éviter que les choses empirent consiste à faire en sorte que Shimrod ne soit pas livré au Shérif.

Cela dit, l'attitude de Ben Garst ne fait guère illusion à un observateur attentif. Sur un jet de Scruter (SD 5)/Psychologie (DD 19), il est évident qu'il fait exprès de monter la population contre Weinberg.

par toutes les fissures du sol, se fraie un chemin à toute allure dans la mine. Sous la pression, une des parois cède dans le sous-sol. Le cours d'eau accède ainsi à un réseau de grottes volcaniques qui rejoignent son cours souterrain, sous les collines. Le torrent cesse d'alimenter la ville à huit heures vingt.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Il n'y a rien d'autre à faire que de tuer le forcené. Horst Veerhutter préfère supplier ceux qui s'opposent à lui ou même mourir en tentant de concrétiser son projet plutôt que de se rendre.

DEMAIN NEUF HEURES DU MATIN NRG

La ville sombre dans la panique: sans eau, c'est la mort assurée. Tous se calfeutrent et plus personne ne sort de chez soi. Les rues sont vides et mortes. Finalement, un groupe d'une dizaine de forcenés hollandais, persuadé qu'il s'agit d'une manœuvre des colons polonais, seuls à disposer de réservoirs d'eau, prend les armes et entreprend un massacre, tuant tous les Polonais qui passent dans la rue. Et d'abord, ces sales étrangers qui veulent voler leur eau... Si c'est possible, le Gang est pris à partie. Katinka Provovitch pousse Mina Jalsky, alors qu'elle va chez le précepteur pour ses cours de la journée, dans la boutique d'Eugène Dranlu afin de la « mettre à l'abri ». Celui-ci l'emmène dans son

HUNDRED MILES & YEARS

DEMAIN, DIX HEURES TRENTE DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Cédant de bonne grâce aux injonctions du pseudo-comité de vigilance qui s'est rassemblée devant le bureau, le Shérif Carst livre son prisonnier à la vindicte populaire.

Ahasvérus, d'un air terrible, hurle une dernière malédiction solennelle, avant qu'une main brutale ne l'envoie se balancer au bout d'une corde attachée au sommet de la potence municipale :

« Soyez tous maudits ! Puissiez-vous tous périr ignominieusement deux mille fois, de vos propres mains comme moi-même, et que cette ville ne vous survive pas ! »

Marshal, si vous comptez bien, deux mille fois, c'est le nombre de nuits maudites, à peu de chose près, qui se sont écoulées en un peu plus de cinq ans... C'est d'ailleurs pour cela que le Gang intervient maintenant : c'était écrit, tout doit s'achever.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Arrivé à ce stade il n'y a rien à faire pour empêcher le lynchage. Il faudrait tuer les trente furieux réunis devant le Sheriff's Office et le Shérif lui-même.

Si le gang est imaginaire et s'il sait s'y prendre à l'avance, il peut tenter de libérer Shimrod avant. Il n'est pas dit que cela ne provoque pas d'effusion de sang.

C'est la meilleure solution pour réussir cette étape capitale du scénario.

DEMAIN ONZE HEURES DU MATIN

CE QUI SE PASSE

Vers dix heures et demie, quelques parents affolés viennent récupérer leurs enfants chez Zacharia Munstler. Comprenant que, vu les événements de la journée, il n'arrivera pas à faire cours, le précepteur renvoie tous les enfants chez eux. Il en profite pour rendre une visite à son amant, Howard Kripov, ayant lui-même quelque peu besoin de réconfort... et le trouve dans les bras de Tatiana, la femme de Boris. C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Inquiet de ce qui se passe en ville, Munstler s'est muni d'un colt Navy, dont il se sert pour tuer son amant infidèle et sa compagne. Il laisse l'arme et les corps sur place, puis rentre chez lui, l'air perdu et désorienté. Katlinka s'empresse de prévenir le Shérif qu'elle a « entendu des coups de feu chez les Kripov » et va ensuite prévenir Nadia pour qu'elle soit trouvée sur les lieux du crime.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Demander au précepteur où il va le fait rentrer immédiatement chez lui en balbutiant des excuses embarrassées. Toute intervention après qu'il a découvert les deux amants, c'est-à-dire lorsqu'il entend les cris de plaisir simulé de Kripov dans le grand hall du relais de la Far Away &

HUNDRED MILES & YEARS

Back, lui fait sortir son arme — pour tuer tous ceux qui sont présents.

DEMAIN, MIDI

CE QUI SE PASSE

Nadia Kripov, prévenue par Katlinka Provovitch, trouve son mari et son amante, morts. Elle commet l'erreur de ramasser le colt qui traîne sur le sol. Lorsque le Shérif, qui commence à paniquer, arrive sur place, il la trouve pâle et défaite, contemplant l'arme. Le représentant de la loi n'est plus en état de réfléchir au-delà des apparences : il la fait arrêter, persuadé que c'est elle qui les a tués, par jalousie.

Nadia, au début sans réaction, finit par comprendre ce qui lui arrive et se met à hurler, jusqu'à ce que le Shérif la fasse taire d'un coup de poing vicieux. La femme humiliée, se sachant presque perdue, entreprend de crier, devant chaque maison dans laquelle vit un amant ou une amante de son mari, les tribulations de Howard Kripov. En quelques minutes, la ville est plongée dans un chaos de colère et de reproche. La rumeur court comme le feu jusqu'à ce qu'elle atteigne Boris et qu'il apprenne que sa femme est morte.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Il suffit d'empêcher Katlinka ou Zacharia Munstler d'agir pour que rien de fâcheux ne se produise — en tout cas.

dans la première hypothèse, pour ce qui est de Nadia Kripov.

Si le Manitou n'est pas actif, Katlinka ne prévient ni le Shérif, ni Nadia, et rien ne se passe.

DEMAIN, MIDI ET DEMI

CE QUI SE PASSE

Boris, troublé par la mort de sa femme — on le serait à moins — répare la roue de la diligence de la Far Away & Back trop vite. L'attelage, trop pressé de partir, lancé au grand galop, perd un essieu. Les deux chevaux de tête se brisent les pattes avant, tandis que ceux contre la caisse tombent et sont écrasés. Les passagers et les deux conducteurs, sous le choc, foncent sur le forgeron, l'accusant d'avoir délibérément saboté la diligence. Boris, croyant que son petit trafic a été découvert, qui hésite encore entre le désespoir d'avoir perdu sa femme et la fureur de se découvrir cocu, bascule définitivement dans la folie. Il saisit son shotgun et tire dans le tas. Les deux conducteurs en réchappent, se réfugient derrière la diligence accidentée et commencent à riposter.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Rien. Hé oui, Marshal. Quelquefois, il n'y a rien à faire pour éviter le drame.

La diligence est trop pressée de partir et Boris ne fait pas attention à ce qu'il fait. Rien ne les fera changer d'avis, ni les uns, ni les autres.

DEMAIN, UNE HEURE DE L'APRÈS-MIDI

CE QUI SE PASSE

Le Shérif, finalement averti qu'il y a un duel à l'arme à feu au milieu de la grand'rue, fait le déplacement. Après analyse de la situation, il ne voit pas comment résoudre le problème sans neutraliser une des deux parties. Puisque Boris est tout seul, c'est lui qu'il neutralise. Son plan, qui consistait à lui mettre une balle dans la jambe ou dans l'épaule, est subtilement modifié au dernier moment. Il tire en plein cœur, redécouvrant des sensations qu'il croyait avoir laissées derrière lui. Le goût du sang et du meurtre...

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Il faut tirer avant le Shérif et neutraliser Boris avant que lui ne le fasse. C'est la seule possibilité.

DEMAIN, TROIS HEURES DE L'APRÈS-MIDI

CE QUI SE PASSE

Eugène Dranlu sombre dans une phase de démençe nettement plus active en entendant deux commères venues lui acheter quelques délicatesses se raconter les récits particulièrement peu délicats des relations qu'il a entretenues avec le patron de la Far Away & Back. Pour com-

mencer, il décide qu'il manque de sang pour finir son boudin. Lorsque Borst Jalsky, en pleine panique, entre dans sa boutique pour lui demander s'il n'a pas vu sa femme, dont il craint qu'elle n'ait été tuée par Weinberg, il l'entraîne dans l'arrière-boutique pour lui offrir un petit remontant. Il profite de la détresse de l'homme pour lui administrer un puissant soporifique et le découper vivant. La viande parfaite: de la même famille que les morceaux dont il dispose déjà - ceux de Mina.

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

Franchement, Marshal, un monstre dément comme Eugène... La meilleure méthode consiste à l'assaisonner d'un peu de plomb. Quoi d'autre, sinon?

DEMAIN, QUATRE HEURES DE L'APRÈS-MIDI

CE QUI SE PASSE

Wellington Headvoice se met à craquer. Le Manitou, qui commence à vraiment bien s'amuser, lui a permis d'assister au dépeçage de Borst Jalsky. Les voix dans la tête du précheur font le reste. Elles le font d'ailleurs, quoi qu'il arrive, même si le Manitou n'est pas actif.

Elles désignent le Welcome saloon, cet autre du péché, comme responsable de l'état de la ville, et lui enjoignent de punir les mécréants comme Sodome et Gomorrie l'ont été. Katlinka, jamais en reste d'un petit coup de ponce pour une mauvais

DEMAIN, CINQ HEURES DE L'APRÈS-MIDI

CE QUI SE PASSE

L'incendie, les morts partout, la population qui devient folle... Le Shérif craque. Abandonnant ses administrés aux prises avec les flammes, il rentre dans le Shérif's Office sans but, juste pour laisser derrière lui toutes ces horreurs. Là, Nadia se met à l'insulter, à hurler qu'elle est innocente. C'en est trop. Dans un accès de fureur, il abat la jeune femme. Sa situation est désormais définitivement compromise. Il abat encore tous les occupants des cellules. Si certains membres du Gang y sont, ils y passent aussi.

Perdu pour perdu, il tente ensuite de venir en aide aux gens qui crient aux fenêtres de leur maison en flamme de la seule manière qu'il connaisse: à coup de fusil. « pour abrégier leurs souffrances ».

CE QUE L'UN PEUT FAIRE

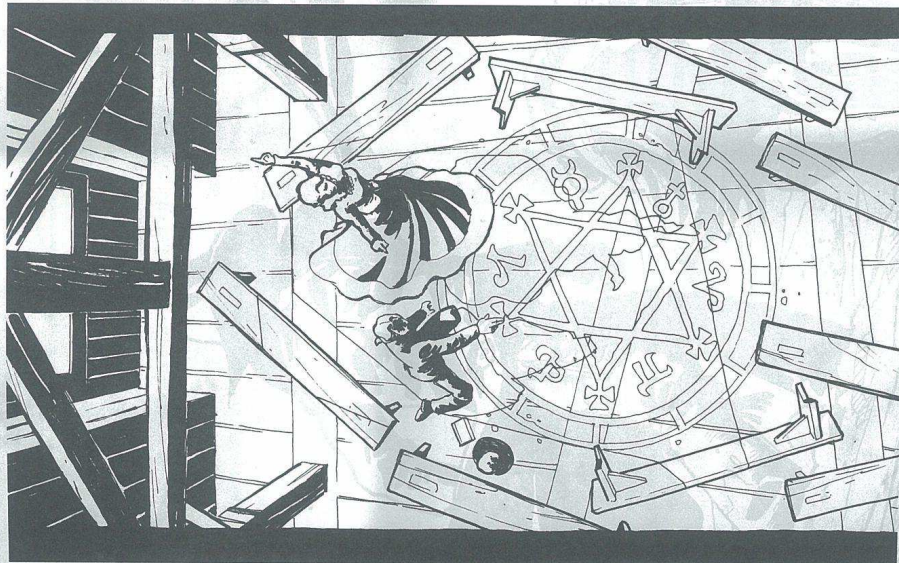
Le Shérif est hors de contrôle. Même en l'empêchant de retourner dans son bureau, il va craquer. La seule méthode est de l'abattre. Tout le reste ne fera que retarder l'échéance.

DEMAIN, SIX HEURES DE L'APRÈS-MIDI

CE QUI SE PASSE

Zacharia Munslier, après une longue errance, rencontre Katlinka Provovitch. Celle-ci jette une arme à feu à ses pieds puis lui adresse ce sourire si terrible qui a déjà fait tomber le docteur Lower dans l'incoscience. C'est suffisant pour que le précepteur craque. Il se rend chez les Meervolt où il doit assurer un cours.

Là, il entend de la bouche de monsieur et madame Meervolt que, vu les événements, ils préfèrent suspendre les cours. Cela contrarie Zacharia, qui les tue tous les deux puis va chercher les enfants. Agacé de les voir pleurer et crier — ils ont vu les cadavres de leurs deux parents sur le sol de l'entrée et le feu gronde dans la maison de leurs voisins —, il décide de les punir pour leur inattention. Il entreprend



DEMAIN SEPT HEURES TRENTÉ DU SOIR

CE QUI SE PASSE

Les desperados, qui pensent tomber sur une ville à feu et à sang, en sont pour leur frais. Leur première cible, le cabinet médical, se révèle être un trop gros morceau pour eux. Eugène Dranlu, le docteur Lower et le Shérif Ben Garst, inspirés par la démenée, leur font un accueil en fanfare, à grand renfort de plomb et les abattent les uns après les autres. Lorsque le Shérif, l'œil hagard, tourne son arme vers une femme enceinte, le docteur l'empêche de tirer; le Shérif s'en prend alors à Lower... Mais Dranlu abat le forcené avant qu'il n'ait le temps de parvenir à ses fins.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Ces événements n'ont pas énormément d'importance pour la suite de cette histoire. Si Dranlu n'est pas là, Garst arrive à ses fins, mais le bon docteur est juste laissé pour mort, une balle dans le ventre. Il est de toute façon très important pour le Manitou que le Docteur Lower survive à cette histoire, au moins le temps de faire sauter la ville.

DEMAIN HUIT HEURES DU SOIR

CE QUI SE PASSE

Lorsque Garst meurt, le docteur Lower voit avec horreur l'air extatique de

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Si on empêche Katlinka de faire craquer Zacharia Munslier, le précepteur se contente de se suicider; sinon, il ne reste qu'à l'abattre.

DEMAIN, SEPT HEURES DU SOIR (OUR 9)

CE QUI SE PASSE

Pendant ce temps, Katlinka n'est pas restée inactive. Elle a été voir les desperados. Ceux-ci, alertés par les coups de feu, allaient de toute façon venir en ville afin de constater de visu ce qui arrivait à la petite agglomération. Katlinka, en venant à leur rencontre, s'arrange pour qu'ils choisissent la pire des options. Le Manitou a un don pour exacerber les instincts les plus vils. Ils commencent donc par anéantir une ou deux fermes, finissant par la propriété des Steerwand. Ils débattent alors en ville pour se joindre à la fiesta.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Les abattre tous, Marshal. Quand on voit ce genre de racaille, on comprend la mauvaise réputation des chicanos.

Katlinka Provovitch, qui regarde la scène presque avec gourmandise. Ses maigres connaissances magiques lui apportent alors, enfin, la solution de cette affaire. La chose qui possède la jeune femme doit provoquer, d'une manière ou d'une autre, tout cela.

Mais le Docteur ne se sent pas la force de la détruire. Il explique donc ce qui se passe à Eugène Dranlu, qu'il considère, à tort, comme un frère d'arme, un véritable allié. Il faut tuer Katlinka Provovitch pour arrêter cette boucherie ! Et c'est là que le docteur comprend son erreur. Eugène Dranlu se retourne soudainement, comme s'il n'avait qu'à peine écouté le discours du docteur et tire sur Wellington Headvoice, qui s'apprête à mettre discrètement le feu à l'hôpital. — repaire de femmes qui sont, c'est bien connu, porteuses de tous les vices. Puis, se retournant, il met en joue le docteur et l'abat d'une balle dans le ventre en lui expliquant qu'il « préfère continuer tout seul ».

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Cette scène est celle qui a le moins de chance de se produire, car Dranlu peut déjà être mort, de même que le Shérif. Dans ce cas, le bon docteur — ce n'est pas son jour et le Manitou a bien l'intention de le voir mort — se prend une balle venue d'on ne sait où. Dans la cohue, les cris, la fumée des incendies, il est impossible de dire d'où venait le tir. En fait, c'est Katlinka Provovitch qui vient d'abattre le médecin. Le seul moyen est donc de gêner Katlinka.

DEMAIN, DIX HEURES DU SOIR

CE QUI SE PASSE

Si Eugène Dranlu est toujours vivant, Katlinka Provovitch vient le voir et lui glisse quelques mots à l'oreille pour lui donner l'impulsion : « c'est le bon moment pour se préparer un sacré gueuleton, non ? ». Le boucher entreprend alors de faire un massacre en ville. Tout ce qui bouge, il l'abat. Tout ce qui crie, il l'égorge. Sa soif de sang ne connaît plus de limite. Si le Gang n'a pas encore compris qu'il était fou, c'est le moment de le lui démontrer.

Voyant cela, le docteur Lower, qui s'est entraîné dans le Général Store, décide d'arrêter les frais. Sa blessure le fait à moitié délirer et il a bien du mal à penser. La seule issue qu'il trouve consiste à faire exploser la ville, avec la réserve de dynamite du magasin. Dans une énorme explosion, la dernière moitié intacte de Hundred Miles est soufflée.

Katlinka, pendant ce temps, est allée voir le pasteur. Jouant son rôle de femme terrifiée, elle lui raconte une histoire peu plausible de grand-père ancien prêtre orthodoxe et de rituel d'exorcisme familial. Le pasteur, à moitié perdu dans un océan de désespoir, à moitié fou de terreur, est prêt à croire n'importe quoi. Il commence le rituel sans se poser de question, assisté par Katlinka.

CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Il est temps d'abattre Eugène !

En ce qui concerne le bon docteur, il faut soit le tuer, soit avoir vidé au préalable les stocks des Moujiks.

Pour le prêtre, le plus simple est de lui faire remarquer qu'il est en train de traîner un pentacle sur le sol d'une église consacrée et de réciter des incantations en hébreu et en latin, dictées par une pay-sanne qui n'a aucune chance de connaître ces langues. Le prêtre s'arrête aussitôt en regardant avec horreur la créature qui lui donnait toutes ces indications. Et si le Manitou est là, bien réveillé ? Il défend son rituel, autant que possible, au mépris de sa vie — de toute façon, lui ne peut pas mourir.

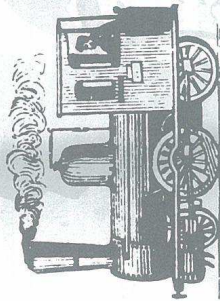
Si le Manitou est neutralisée après le début du rituel, le prêtre se débrouille seul. Le tuer n'empêche rien, à moins que cela n'ait été fait avant que le rituel ait été commencé.

DEMAIN, ONZE HEURES DU SOIR

Quoi qu'il arrive, à part les membres du Gang, Ahasvérous, Anton et Katlinka Provovitch, le village n'est plus que cadavres. Le pasteur, pris d'un remord tardif, se suicide, achevant le rituel.

DEMAIN, MINUIT : ET C'EST REPARTI !

A moins que le Gang n'ait empêché le réveil du Manitou, le lynchage de Shimrod Weinberg et le rituel du Père Kostiv, tout repart à zéro. Avec un terrible fracas comme si un million de vitres se cassaient, toute la réalité se compresse, aspirée par une force indomptable, donnant l'impression que le tissu même de l'espace n'est qu'une toile fine, qu'un prestidigitateur cosmique est en train de faire passer dans son poing. Lorsque tout est concentré en un unique point de pure terreur, insoutenable, pendant une éternité. Puis tout reprend dans la même position et le même état que vingt-quatre heures auparavant.



CONCLUSION:

POURSUITE À NO MAN'S HEU

NR 12

Soudain, exactement comme lorsque le Gang a assisté à la scène – s'il y a assisté – Hundred Miles rejoint le monde réel. La seule différence est que les survivants de la ville sont directement assis sur la source des bruits terrifiants qui annoncent la venue sur Terre de Hundred Miles. Pour le Manitou, la situation est désespérée. Ici, le Manitou peut être tué et détruit, exactement de la même manière qu'un déterré. La chose prend donc la fuite quel que soit son corps d'accueil. En toute logique, le Gang devrait l'avoir repéré. De toute façon, la force de l'habitude le pousse vers les seuls êtres qu'il n'ait aucun mal à manipuler : les desperados mexicains. Car, il y a cinq ans, tous n'ont pas attaqué la ville. Seule une moitié des hommes s'est ruée vers la fiesta. Les autres, méfiants, sont restés sur place, à boire leur tequila et à attendre que vienne la nuit pour refaire leurs réserves d'eau en ville, discrètement. Lorsque la situation est redevenue plus calme, ils ont découvert avec stupeur qu'il n'y avait plus de ville et plus d'eau non plus. Une partie d'entre eux a fui, les autres sont restés sur place pour essayer de comprendre. Quatre hommes sont restés et sont morts de soif, sans voir la source

ce du torrent, qui coulait toujours. Dans cette zone hautement marquée par la terreur, tous les quatre se sont relevés et attendent, momies desséchées, que revienne la ville. Ce sont tous les quatre des déterrés et c'est vers eux que va Katlinka Provovitch. C'est un bon réflexe, car ils vont la protéger. Mais le Gang ne devrait pas avoir trop de mal à les détruire...

PROLOGUE

Hundred Miles est de retour dans la réalité : un grand champ de ruines à moitié brûlées, à moitié soufflées par l'explosion du Moujik General Store. Dans ce tas de ruines, les seuls survivants potentiels, qui n'ont jamais été tués par le Manitou et sont donc encore vivants, sont Maya Vinskovsky, ses parents Karl et Anastasia, Anton Steerwand, Ahasvérus, Nadia Kripov et Mina Jalsky. Tous sont choqués, épuisés, horrifiés et ne comprennent rien à ce qui se passe mais cherchent à mériter bien un point de Trempe, non ? Et si vous jouez avec Deadlands D20, vos joueurs ont le droit avec 16000 XP.

Et il va falloir ramener tout ce petit monde à la civilisation. Mais c'est une autre histoire, ça, Marshal...

ANNEXE

RÉCAPITULATIF DES ACTEURS DU DRAME

Annah Steerwand, la fille cadette et rebelle de Rolf, qui égorgera ses deux parents dans leur sommeil.

Boris, le forgeron indélicat qui, à force de vendre des outils de mauvaise qualité, finit par être acculé à la folie homicide.

Borst Jalsky, le mari de Zimlya Jalsky, qui a découvert entre les bras de Howard Kripov sa préférence pour les hommes.

Docteur Adam Lower, le Huckster qui, par sa maladresse, permet au Manitou de s'incarner en Katlinka Provovitch.

Eugène Drarlu, boucher, charcutier, cannibale et tueur psychopathe parricide.

Horst Veerhutzer, le mineur ruiné qui, à force de voir le fantôme de sa femme, fera sauter sa mine et tirera le torrent Chestmiles, condamnant la vallée à mort.

Howard Kripov, propriétaire de la Far Away & Back, séducteur compulsif, appréciant autant la compagnie des dames que des messieurs, amant de Zacharia Munstler - qui le tuera d'ailleurs, par jalousie.

Katlinka Provovitch, l'amante du docteur Lower, celle en qui le Manitou s'incarne.

Klara Veerhutzer, la femme du mineur, qu'il a battue à mort et dissimulée dans sa mine.

Klara Steerwand, la femme de Rolf, automate infodé à son mari par des liens de soumission insoutenable.

Nadia Kripov, l'épouse de Howard, qui dénoncera toutes les frasques de son mari pour se venger.

Pasteur Milad Kostvi, amant de Zimlya Jalsky, celui qui complètera le rituel du Manitou, enfermant la ville dans ce cycle de souffrances sans fin.

Rolf Steerwand, chef de la communauté hollandaise et maire de Hundred Miles : abuse de sa fille par pur sadisme. Shérif Ben Garst, l'assassin de Wayne Jalsky, repris de justice qui organise le lynchage de Shirod Weinberg.

Shirod Weinberg, alias Ahasvérus, le Juif Errant, vagabond lynché par les bons soins du Shérif Garst.

Tatiana, la femme de Boris qui trouve la mort entre les bras de Howard Kripov, tué par l'amant de celui-ci, Zacharia Munstler.

Wayne Jalsky, jeune adolescent homosexuel, dont le seul tort est d'être amoureux du Shérif, violemment homophobe. Wellington Headvoice, prédicateur de passage, incendiaire qui entend des voix.

Zacharia Munstler, le précepteur du village, homosexuel et pédophile à ses heures, qui sombrera dans la démente en trouvant son amant, Howard Kripov, entre le bras de Tatiana.

Zimlya Jalsky, l'amante du Pasteur Milad Kostvi, jetée dans les bras de

l'homme d'église par la découverte tardive de l'homosexualité de son mari.

LES CRÉATURES DES PIERRIERS

De nombreux hommes et chevaux sont morts, ensevelis ou écrasés par les pierriers.

LES CRÉATURES DES PIERRIERS

POUR DEADLANDS « CLASSIQUE »

Physique: Dextérité 2d4, Agilité 1d10, Force 5d12, Rapidité 2d8, Vigueur 3d12, Combat (bagarre) 3d10, Furtivité 5d10.
Mental: Perception 3d8, Connaissance 1d4, Charisme 1d4, Astuce 2d10, Âme 3d8.
Détecteur 3d8, Métier (constructeur de col-line) 7d4.
Taille: 6
Terreur: 9

Capacités spéciales

- Poings For + 2d6.
- Protection: 1
- Piège: en faisant s'effondrer un pierrier, la créature des pierriers occasionne 3d6 de dégâts; un jet d'Agilité (SD7) réduit ces dommages à 1d4.
- Déterré
- Faiblesse: l'eau. Les créatures des pierriers doivent réussir un jet de Tripes (SD9) ou fuir si de l'eau est présente dans les 30 mètres; les asperger d'eau leur occasionne 3d6 points de dommages par décilitre utilisé (la protection est inefficace).
- Ultime Essence: le Déterré gagne « protection: 1 » mais son épiderme se durcit et devient gris, comme s'il était en pierre souple.

riers toujours en équilibre précaire. Certains ont enduré une mort plus atroce que les autres: en glissant la pierre qui constitue les parois instables des collines ne tue pas toujours. Quelquefois, elle se contente de briser les membres, condam-

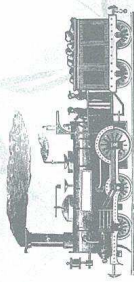
LES CRÉATURES DES PIERRIERS

POUR DEADLANDS D20

Mort-Vivant de Taille Moyenne
Dés de vie: 4d12 + 16 (42 pv)
Initiative: -1 (Dex)
Vitesse: 6,5 m.
CA: 17 (+ 8 naturelle - 1 Dex)
Attaques: poings (- 7 corps à corps)
Dégâts: poings 1d8 + 7
Espace occupé/allonge: 1,5x1,5m/1,5 m.
Attaques spéciales: Piège mort-vivant
Particularités: Vulnérable à l'eau, jets de sauvegarde: Ref + 0, Vig + 5, Vol + 6.
Caractéristiques: For 21, Dex 8, Con 18, Int 6, Sag 14, Cha 6.
Compétences: Artisanat (constructeur de colline), Déplacement silencieux + 8, Détection + 6, Perception auditive + 6.
Dons: odorat.

Ultime Essence: le Déterré gagne + 4 de bonus à l'armure naturelle.
Climat/terrain: désert, pierriers.
Facteur de puissance: 5.
Trésor: Aucun.
Alignement: Loyal Mauvais.
Puissance possible: N.A.
Piège: en faisant s'effondrer un pierrier, la créature des pierriers occasionne 2d6 points de dégâts sur un rayon de 3 mètres (jet de Ref DD 14 pour réduire de moitié).

nant à une mort lente les infortunés qui ont eu le malheur de se trouver sur le passage d'une coulée de pierre. Une jambe brisée, une monture enfiée au loin sont une condamnation à mort sans appel. La souffrance et la peur de ces condamnés ont fini par animer certains d'entre



KATLINKA PROVOVITCH, LE MANITOU

POUR DEADLANDS « CLASSIQUE »

Physique: Dextérité 3d8, Agilité 3d8, Force 3d6, Rapidité 1d10, Vigueur 4d6.
Tirer (fusil) 2d8, Combat (poing) 4d8, Esquiver 4d8, Furtivité 7d8.
Mental: Perception 5d12 + 2, Connaissance 5d12 + 2, Charisme 3d10, Astuce 5d12 + 2, Âme 5d12 + 2.
Détecteur 5d12 + 2, Scruter 5d12 + 2, Connaissance des Territoires (Hundred Miles et ses environs) 6d12 + 2, Universalis (Occultisme) 7d12 + 2, Persuasion 7d10, Bluff 5d12 + 2, Foi 5d12 + 2, Tripes 5d12 + 2.
Magie noire: éclair du destin 5, toute une panoplie de rituels horribles qui ne lui servent à rien dans un combat.
Winchester 73 4d8
Immunité: Katlinka suit les règles des déterrés; elle est, de plus, immortelle tant qu'elle se trouve dans les Territoires de Chasse. Si elle venait à être tuée, elle réapparaîtrait le soir même, à minuit.

eux sous la forme de créature des pierriers. Ces créatures passent leur temps à ramasser les pierres qui tombent des collines et à les remonter au sommet. Sur les flancs des pierriers, elles semblent danser d'un callou à un autre comme si elles marchaient sur une surface plane et stable.

Elles ont l'apparence d'un grand amas de pierres et d'ossements en mouvement constant, comme si les os et le roc étaient malaxés dans un grand sac invisible, de forme grossièrement humanoïde. Les créatures des pierriers sont extrêmement agressives. Leur objectif est de faire subir à tout vivant l'agonie qui les a conduites dans ce triste état. Grandes spécialistes des pierriers, elles n'ont pas leur pareil pour créer des éboulements ou des glissements

KATLINKA PROVOVITCH, LE MANITOU

POUR DEADLANDS D20

Femme, humaine possédée, Com 1/Manitou: FP 10; TA M (humanoïde): 72; PV; Init + 6; Vitesse 6,5 m; CA 12; AL CM; Ref + 10, Vig + 9, Vol + 13; For 12, Dex 14, Con 14, Int 23, Sag 23, Cha 17.
Compétence: Bluff + 14, Concentration + 10, Connaissance (folklore local) + 16, Connaissance (Mystères) + 16, Déplacement Silencieux + 10, Détection + 14, Diplomatie + 14, Foi + 14, Perception auditive + 14, Psychologie + 14, Sens de la nature + 14.
Points de sort: 90
Possession: winchester 73 4d8.
Magie Noire: éclair (10° niveau), toute une panoplie de rituels horribles qui ne lui servent à rien en combat.



LE PASTEUR MILAD KOSTVI

POUR DEADLANDS « CLASSIQUE »

Physique: Dextérité 4d6, Agilité 3d8, Force 1d6, Rapidité 4d6, Vigueur 1d6.
Combat (poing) 2d8, **Esquiver** 2d8, **Furtivité** 3d8.
Mental: Perception 1d12, **Connaissance** 5d10, **Charisme** 3d10, **Astuce** 1d6, **Âme** 5d12.
Détecteur 3d12, **Scruter** 4d12, **Carrière** (théologie) 6d10, **Persuasion** 3d10, **Spectacle** 1d10, **Foi** 4d12, **Trips** 5d12.
Miracle: Aide morale, Apaisement, Bénédiction, Confession, Empathie, Extrême-onction, Force Divine, Imposition des mains, Martyre, Parole d'hommeur, Purification.
Avantage: Arcane (croquant)

POUR DEADLANDS D20

Homme, humain, **Blessé** 8; **FP** 8; **TA M (humanoïde)** : 24; **PdV** : Init + 1; **Vitesse** 6.5 m; **CA 12**; **AL LB** : Ref + 4, Vig + 3, Vol + 10; **For** 8, **Dex** 14, **Con** 8, **Int** 19, **Sag** 19, **Cha** 16.
Compétences: Concentration + 9, **Connaissance** (folklore local) + 14, **Connaissance** (Religion) + 14, **Détection** + 10, **Diplomatie** + 13, **Équitation** + 7, **Foi** + 14, **Langage** (latin), **Perception** auditive + 10, **Premiers Secours** + 9, **Profession** (Médecine) + 10, **Psychologie** + 13, **Représentation** + 13.

Don: Augmentation d'intensité, Vigueur surhumaine, Vigilance, Volonté de fer.

Miracles

Niveau 1: Bénédiction, Soins légers, Faveur divine, Anathème, Frayeur.

Niveau 2: Consécration, Discours captivant, Soins modérés, Zone de vérité, Force de taureau.

Niveau 3: Localisation d'objet, Prière, Soins importants, Guérison cécité/surdité, Délivrance de malédiction.

Niveau 4: Détection du mensonge, Divination, Puissance divine, Soins intensifs, Restauration.

Gifts: Hardy, Zeal.

1 Divine Intervention.

Possession: -



LES SEPT DESPERADOS MEXICAINS

POUR DEADLANDS
« CLASSIQUE »

Attaque:
 Scattergun 8d12/6d6
 Pistolet 8d12/3d6
 Couteau 7d8/4d8-1d6

Défense:
 Esquive 6d8
 Bagarre 4
 Points de coups : 35

POUR DEADLANDS D20

FP: 5
AC 12
PdV: 42

UN HOLLANDAIS TYPIQUE

POUR DEADLANDS
« CLASSIQUE »

Attaque:
 Fusil 2d8/4d8
Défense:
 Esquive 2d6
 Bagarre 2
 Points de coups : 25

POUR DEADLANDS D20

FP: 1
AC 12
PV: 7
 Attaque fusil + 0/2d8 + 1

UN POLONAIS TYPIQUE

POUR DEADLANDS
« CLASSIQUE »

Attaque:
 Pistolet 2d8/3d6
Défense:
 Esquive 3d6
 Bagarre 3
 Points de coups : 30

POUR DEADLANDS D20

FP: 1
AC 11
PV: 10
 Attaque Pistolet + 0/2d6 + 1

Abonnez-vous pour 1 an **30 €** seulement

CASUS FAIT SON

À VENIR

One-shot Médieval-Fantastique

*De retour parmi les morts, une chance unique
vous est offerte : revivre votre quête héroïque....*

SORTIE MARS 2002



☐ 1 an (6 numéros) : 30 €
(Règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli)
A retourner ou à recopier sur papier libre,
accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Arkana Press
Service des abonnements - 32, bd de Ménilmontant 75020 Paris
Pour toute commande d'anciens numéros,
contactez le service abonnements au 01 44 82 89 85,
ou par mail : abonnements@casusbelli.com

Offre valable jusqu'au 31/12/02 et réservée à la France Métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter. En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Arkana Press. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

Non :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Date et signature obligatoires :

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions:

(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License:

This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that You Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance:

By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration:

In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute:

If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity:

You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification:

If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License:

Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License:

You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits:

You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply:

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination:

This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation:

If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE:

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Copyright Arkana Press 2001.