

# DEAD LANDS



## LE GRAND LABYRINTHE





# LE GRAND LABYRINTHE



## CRÉDITS

**CONCEPTION ET ÉCRITURE**  
Robin Laws et John Hopler

**Cartes & PLANS**  
Jeff Lahren & Hal Mangold

**RELECTURE ET MAQUETTE VERSION U.S.**  
Hal Mangold & Matt Forbeck

**TESTEURS**  
Troy Duffy, Paul Jackson, Greg Small & Lynne Wilson

**ILLUSTRATION DE COUVERTURE**  
Alan Pollack

**TRADUCTION**  
Eric Holweck

**ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES**  
Paul Daly, Geoff Hassing, Ashe Marler,  
Alan Nunis, John Bridges,  
Andy Park et Loston Wallace

**CRÉATION GRAPHIQUE ET MAQUETTE  
VERSION FRANÇAISE**  
Cyrille Daujean

**LOGO DEADLANDS**  
Ron Spencer

**DIRECTION DE COLLECTION**  
Stéphane Marsan

Remerciements : Barry Doyle, Kelley Foote, Shane & Michelle Hensley, Christy Hopler, Ann Kolinsky, Ashe Marler, Dave Seay, Matt Tice & John Zinser

Dédié à nos amis californiens, du moins ce qu'il en reste.  
Venez nous rejoindre sur le web //www.peginc.com



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

**MULTISIM**  
13 Passage du Clos Bruneau  
75005 PARIS



Deadlands est une marque commerciale de Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1997

Deadlands est un jeu créé par Shane Lacy Hensley

# TABLE DES MATIÈRES

## LE COIN DU GANG

### CHAPITRE UN : L'ÉLÉPHANT

Bienvenue en Californie	p.6
Petit précis de géographie	p.6
Une terre contestée	p.7
Des vertus de la frousse	p.12
Carte de la Californie	p.13

### CHAPITRE DEUX : LA VIE DANS LE LABYRINTHE

Des risques de la prospection	p.16
Les Rockeurs	p.20
L'appel des pépites	p.22
Comment tuer le temps	p.25
Les chasseurs de trésors	p.26
Les scientifiques	p.27
Naviguer dans le Dédale	p.27
Les risques naturels	p.30
Le Grand Dédale : guide du routard	p.32
Localités et grandes propriétés	p.35
Les vedettes	p.38

### CHAPITRE TROIS : L'EAU ET LA TERRE

La triade de Shan Fan	p.42
Carte de Shan Fan	p.47
La ville	p.47
La triade des Lendemain qui Chantent	p.49
Les seigneurs de la guerre	p.53
Le général Kwan	p.53
Le Roi de l'Horizon	p.57
Les pirates de Kang	p.59
La Trente-Septième Cellule	p.62
Les Cent Huit Bandits	p.62
Vertueux	p.65

## CHAPITRE QUATRE : LE SANG DES PIERRES

Les tribus californiennes	p.70
L'Alliance du Dernier Recours	p.71
La Voie du Guerrier	p.74
La Société Spirituelle	p.75
La Société Curative	p.76
Le Clan du Crotale	p.77
Les mystères indiens	p.78

## CHAPITRE CINQ : LA CITÉ DES ANGES PERDUS

Fondation	p.83
L'Eglise des Anges Perdus	p.85
Le Cadastre Alternatif	p.89
Autres groupes d'influence	p.90
Lost Angels au jour d'aujourd'hui	p.94
Carte de la Cité des Anges Perdus	p.95

## CHAPITRE SIX : LA GUERRE ÉTERNELLE

Les Bleus	p.99
Les Rebelles	p.102
Les Mexicains	p.106

## CHAPITRE SEPT : LES NAVIRES DU GRAND LABYRINTHE

Bienvenue à bord, moussaillon !	p.110
Présentation des navires	p.111
Archétypes	p.118

## NO MAN'S LAND

### CHAPITRE HUIT : LE KUNG FU

Les arts martiaux chinois (rapport de mission #325)	p.124
Personnages pratiquants	p.128
Nouveaux Atouts	p.129
Nouveaux Handicaps	p.130
Manœuvres de kung fu	p.133
Nouvelles Aptitudes	p.134
Nouvelles armes de poing	p.134
Les pouvoirs ki	p.135

## LE GUIDE DU MARSHAL

### CHAPITRE NEUF : LE GUIDE DU GRAND DÉDALE POUR LE MARSHAL

Niveaux de Terreur	p.149
La Grande Guerre du Labyrinthe	p.149
Les tarifs	p.150
Naviguer dans le Dédale	p.150
Les environs de Lost Angels	p.153
Londragon et les Anciens	p.157
Le gotha du Dédale	p.158
Les voyages	p.160
Les Chinois	p.165
Ceux qui font la loi	p.166
Les seigneurs de la guerre	p.168
Kang	p.172
Shaolin et roche fantôme	p.174
Les bandits	p.174
Les Indiens	p.176
Les comptes de Grimme	p.179
L'effort de guerre	p.184
Les pouvoirs ki	p.186

### CHAPITRE DIX : NOUVELLES ABOMINATIONS

UN PEU DE SEL ?	p.197
-----------------	-------



DEAD LANDS

LE GRAND LABYRINTHE



# LE COIN DU GANG



L'ÉLÉPHANT





## CHAPITRE I

# L'ÉLÉPHANT



Encore merci du cadeau, Allan ! Voici ton rapport sur la Californie. J'espère qu'il te plaira, car il m'a fallu un sacré bout de temps pour l'achever (je n'ai jamais été très doué pour l'écriture, comme tu le sais sans doute depuis que je te dis ce que je pense des tonnes de paperasse que tu nous fais remplir).

En 1849, l'expression «voir l'éléphant» circulait librement parmi les mineurs. Elle faisait référence au cirque, comme de bien entendu, et signifiait que le gugusse qui la proférait avait contemplé ce qu'il y avait de plus stupéfiant, de plus terrifiant au monde.

Alors, voilà ton éléphant, Allan : un gros paquet de feuillets. Nous avons perdu des tas de gens bien pendant que ma composition obligatoire me forçait à rester derrière mon bureau : Beck s'est fait trancher la gorge à Shan Fan, probablement par une triade ; Williams et Roske sont partis il y a trois mois mener l'enquête sur une concession minière exploitée par des morts qui marchent ; ils n'en sont toujours pas revenus... et quant à cette pauvre Austin, personne ne sait exactement ce qui a bien pu lui faire la peau.

Si j'avais été à leur côté au lieu de rédiger ce foutu rapport, les choses se seraient passées autrement. Les triades ont appris à ne pas me mettre en rogne et je connais tous les tours des morts-vivants. Même pour ce qui est du truc qui a flingué Austin, je suis sûr que j'aurais trouvé le moyen d'en venir à bout. Je ne suis pas du genre à dire du mal des disparus, Allan, mais certains des agents que tu as envoyés par ici étaient des bleus comme on n'en fait plus. Oh, ils étaient braves, ça oui, mais sans une once de bon sens. Ils se fourraient toujours dans les ennuis jusqu'au cou, à tel point qu'on aurait pu penser qu'ils se croyaient dans un coin tranquille, comme par exemple Deadwood ou Tombstone.

Il y a des tas de choses à savoir dans le coin. Il faut connaître sur le bout des doigts les problèmes politiques du Labyrinthe, car les ambitions des dirigeants sont souvent plus dangereuses qu'un vrai nid d'abominations. L'histoire locale est également très importante, dans ce sens que cette région a vu couler beaucoup de sang, et que de nos jours, cela est bien souvent synonyme d'ennuis à venir.

D'accord, d'accord, pas la peine que tu me répondes pour me faire savoir ce que tu en penses. Je t'entends déjà d'ici. Si Williams, Roske, Beck et Austin avaient pu lire mon rapport, peut-être qu'ils ne seraient pas en train de bouffer les pissenlits par la racine. Ils l'auraient compulsé dans le train qui les amenait en Californie, et cela leur aurait insufflé tout le bon sens nécessaire. Peut-être, mais je ne peux m'empêcher de penser que ce que tu me demandes revient à exiger d'un poisson qu'il exécute un quadrille. Je suis un homme d'action, moi, pas un homme de lettres.

Bon, l'heure est désormais venue de retourner sur le terrain. Il y a non loin d'ici un campement de mineurs morts-vivants qui ont besoin d'apprendre qu'il ne fait pas bon se mettre l'Agence à dos. Et, je vais te dire, je n'ai pas l'intention de t'envoyer le moindre rapport au sujet de cette affaire.

Sincères salutations,

Samuel Q. Hellman

Samuel Quincy Hellman, badge #314

## Bienvenue en Californie

Alors, comme ça, tu as été transféré au bureau californien de l'Agence de Détectives Pinkerton (à moins que tu ne te sois porté volontaire, auquel cas, puisse le ciel nous venir en aide). Petit veinard, va ! Encore que, comme tu le verras bien vite, la chance n'a pas grand-chose à voir là-dedans.

Je m'appelle Samuel Q. Hellman, et c'est moi le patron par ici. J'ai préparé ce dossier à l'adresse de la bleusaille comme toi afin que tu te fasses une petite idée de ce qu'est la vie dans le coin le plus chaotique du continent. Je te suggère de le lire et même de l'apprendre par cœur. Cette région bouffe les humains avec autant d'entrain qu'un éléphant à qui l'on présente une poignée de cacahuètes, et le contenu de ce rapport pourrait bien t'empêcher de croiser un peu trop vite la route de la Faucheuse.



## Petit précis de géographie

Avant même que le Grand Tremblement ne donne naissance au Labyrinthe, la Californie recelait déjà à peu près tout ce que l'on peut imaginer. D'ailleurs, si tu veux mon avis, elle renferme un peu trop de sales bêtes. Les trucs à buter sont si nombreux par ici que personne n'aura jamais le temps de leur régler leur compte à tous.

## Le climat

Mais avant de nous préoccuper de ces saletés, commençons par évoquer le sujet qui recueille le plus de suffrages, à savoir, le temps qu'il fait. On a notre propre désert par ici, en bordure du Nevada. La Vallée de la Mort... en voilà une qui mérite bien son nom, je peux te le garantir. Ce n'est vraiment pas le genre d'endroit où je te conseille de te faire écarteler entre quatre piquets plantés en terre par des banditos mexicains n'ayant pas d'autre ambition que de te laisser crever à petit feu. La Vallée de la Mort n'est pas seulement l'une des régions les

plus chaudes qui soient, c'est également l'un des coins les plus dangereux de toute la Californie. Et il te suffit de remonter légèrement vers le nord pour te trouver en présence des neiges éternelles du Mont Whitney, l'un des points les plus élevés du pays. Mais la Californie peut aussi se vanter de bénéficier de températures intermédiaires. La côte sud-ouest connaît ainsi des températures idéales pour l'agriculture. Par contre, au nord, l'humidité est partout. Sans compter qu'en hiver, il arrive qu'il se mette à neiger comme si le Tout-Puissant lui-même avait la tête infestée de pellicules. Et cela est d'autant plus vrai depuis que c'est produit le Jugement. Avant, le climat était en effet plus clément. Il y a deux chaînes de montagnes en Californie, les Montagnes Côtières et la Sierra Nevada. Il est aisé de ne pas les confondre. Les premières longent véritablement la côte (et quelques montagnes en ont même été séparées par des bras de mer plus ou moins larges depuis le Tremblement), tandis que, comme leur nom l'indique, les secondes délimitent la frontière entre notre état et le Nevada.

### Les terres agraires

Entre le désert et les montagnes, seul un hectare sur vingt environ est cultivable, et encore. Cette proportion était autrefois plus élevée (à peu près un sur dix), mais toutes les bonnes terres habitables de la côte se sont retrouvées à la baille après le Grand Tremblement. L'unique sol potable qui reste se trouve dans les vallées. Si tu veux la preuve qu'il s'agit vraiment de bonnes terres, qu'il te suffise de savoir que c'est de là que nous avons expulsé les Indiens en premier. Par contre, il faut se débrouiller pour irriguer soi-même ses parcelles si l'on veut qu'elles puissent produire quoi que ce soit. Et c'est là que le bât blesse, du moins à long terme. Tous les nouveaux ruisseaux générés par le Grand Tremblement sont peu à peu en train de rejoindre les fleuves et rivières existants. Et le problème, c'est que ce sont justement ces cours d'eau qui rendent l'irrigation possible, tandis que les autres les «contaminent» en leur apportant leur eau salée. Tous les agriculteurs savent bien que l'eau de mer est nocive pour les cultures, et il n'est donc pas étonnant que les terres agraires se réduisent comme



peau de chagrin. Bientôt, très bientôt même, le Labyrinthe peut s'attendre à avoir de sacrés ennuis. Evidemment, il doit y avoir des dizaines de savants fous qui bûchent jour et nuit afin de contrer ce problème. Si jamais l'un d'entre eux finit par s'écrier «Eurêka !», sa fortune est assurée, de même que celle des financiers qui auront soutenu ses efforts. Dans le cas contraire, nous en serons réduits à nous mettre à bouffer des glands et des racines, comme le font les Indiens.

### Une terre contestée

Aussi loin que l'on se souvienne, les différentes factions qui occupent la Californie se battent afin de se l'approprier. C'est vrai que le coin n'est pas avare de richesses, pour peu que l'on soit capable de les prendre... mais le problème, c'est qu'il faut toujours les arracher à quelqu'un d'autre. En fait, cette phrase résume toute l'histoire de la Californie : un groupe d'individus qui en vole un autre, avant de se faire dépouiller à son tour. Et en tant qu'agent de la Pinkerton, tu peux t'attendre à



souvent te retrouver embringué dans ces vendettas permanentes.

### Les Indiens

Ils étaient les premiers à habiter dans la région. Tu penses peut-être qu'ils ne constituent qu'un seul peuple, mais eux te répondront que leur ethnie se compose d'un nombre incalculable de nations distinctes. Songe qu'il y a plus de quatre-vingt-dix dialectes indiens pratiqués dans la seule Californie ! Parmi les tribus locales les plus connues, on compte les Chumash, les Pomos, les Gabrielinos, les Utes, les Coastanoans et les Miwoks.

Comme cela se produit partout ailleurs, tu peux être sûr qu'ils ne s'entendent pas entre eux. Ils n'hésitent pas à se faire la guerre pour un bosquet de chênes ou un petit ruisseau riche en saumons. Leurs armes ne sont peut-être pas sophistiquées, mais ils ne vont pas se laisser arrêter par un détail aussi insignifiant. A l'heure actuelle, ils ont tendance à davantage se rassembler, mais cela n'empêche pas les rivalités intestines de continuer à se développer.

### Les Espagnols

Eux ont été les premiers à venir s'installer ici et à mettre la main sur tout ce qu'ils y ont trouvé. Leur arrivée remonte à plus de trois cents ans. Pendant un ou deux siècles, ils n'ont su que faire de la région et se sont contentés de lui donner un nom : Alta California.

Mais ils se sont tout de même fait une joie d'arracher cette terre aux Indiens, ne serait-ce que pour le principe. Les Espagnols savaient que la pêche était bonne vers le nord, et certains se sont dit qu'il y avait peut-être de l'or dans le coin. Attention, hein, je ne veux pas dire que ces gens-là n'accapareraient pas une terre ne présentant pas la moindre once de métal jaune, mais si on leur donne cette motivation supplémentaire... Ils ont donc décidé de réagir avant que quelqu'un ne cherche à les déposséder de leur bien. En effet, ils auraient été incapables d'opposer la moindre résistance si les Anglais, les Français ou les Portugais avaient voulu entrer dans la danse.

Mais ce n'est malgré tout que depuis le siècle dernier que les Espagnols font de véritables efforts

pour arracher la Californie aux Indiens. Ils leur prennent leurs terres et leur offrent en échange des prêtres et la religion.

Les premiers de ces hommes d'église étaient tous des Jésuites. Puis il s'est produit un sérieux différend entre l'ordre et le roi d'Espagne, à tel point que tous les Jésuites se sont vus expulsés de la péninsule ibérique et de l'ensemble des colonies espagnoles. Les Franciscains ont donc pris leur suite en Californie, fondant ces petites enclaves auxquelles ils donnent le nom de missions. Les soldats érigèrent quant à eux des forts, ou presidios. Les Espagnols sont à l'origine de l'apparition de villes telles que Los Angeles, San Francisco et San Diego.

### Les Mexicains

La Révolution Mexicaine s'est produite en 1821. Les colons espagnols qui s'étaient fixés au Mexique ne voyaient pas le nouveau roi d'Espagne d'un très bon œil. Comme ils n'avaient pas l'intention de perdre ces terres et cet argent pour lesquels ils avaient déjà tant tué, ils se sont mis à faire pression sur les larbins qu'ils avaient installés au pouvoir. Et ce qu'ils désiraient, ils finissaient toujours par l'obtenir.



Donc, un beau jour, de nombreux Californiens se sont endormis Espagnols pour se réveiller Mexicains. Et comme on pouvait s'y attendre, il leur a suffi de quelques minutes pour commencer à se quereller : ils n'étaient pas d'accord quant au genre de Mexicains qu'ils devaient être. Dieu merci, je n'en sais pas plus à ce sujet, mais il semblerait que le problème ait tourné autour du fait de savoir si Mexico devait régenter les affaires de la Californie, ou si au contraire les Mexicains de la région devaient se gouverner seuls, fondant ainsi en quelque sorte une fédération d'états de langue hispanique. Bien vite, les partisans de l'indépendance vis-à-vis de Mexico se sont vus affublés du surnom de «Californios».

Tu te souviens sans doute de l'incident qu'ont causé ces... (j'imagine qu'il vaut mieux que je n'en dise pas davantage, au cas où ce rapport viendrait à tomber entre de mauvaises mains. Il s'agit du rapport H-102, Allan. Je suis sûr que tu t'en souviens. Tu sais bien, ils créchaient dans cet entrepôt de whisky, juste de l'autre côté de la frontière...) Donc, il y avait ce type du nom de Juan de Rivera y Portol, qui connaissait les histoires de l'ancien temps comme s'il avait vu de ses propres yeux ce qu'elles racontent (si tu vois ce que je veux dire). Comme s'il avait en quelque sorte assisté en témoin amusé aux affrontements entre les Bleus et les Californios.

Portol m'a dit que cela lui avait fait l'effet d'un véritable opéra comique. Personnellement, l'opéra, ce n'est pas mon truc, mais c'est vrai qu'il m'a fait sourire en me racontant l'histoire du gouverneur qui amenait sa maîtresse au bal en expliquant à qui voulait l'entendre qu'elle était sa nièce. C'est vrai que le gouvernement mexicain choisissait le plus

souvent ses gouverneurs de Californie pour leur bêtise congénitale. Pas étonnant que les autochtones aient tant voulu leur indépendance.

## Les Californios

La révolution de l'Alta California s'est produite en 1836. C'est à ce moment que les Californios ont décidé une bonne fois pour toutes qu'ils ne toléreraient plus d'être gouvernés par des idiots venus du Mexique. Eux voulaient être dirigés par des idiots locaux, ce qui change tout.

Mais leur opinion n'était pas partagée par tous. Les

habitants de Los Angeles et de San Diego se satisfaisaient pleinement de la situation existante, à tel point qu'ils ont déclaré la guerre aux indépendantistes. Cette hérésie c'est prolongée durant quelques années. On peut en effet lui donner le nom de guerre, si l'on considère qu'une ou deux escarmouches et quelques parades suffisent pour constituer un conflit. Quand le calme est enfin revenu, les Mexicains tenaient encore fermement les rênes du pouvoir. Ce qui était une chance, en quelque sorte. De cette manière, nous avons pu les leur arracher.

## Les Américains

Pendant ces événements, de plus en plus d'Américains venaient s'installer dans cette province mexicaine. Et s'il y a une qualité que l'on peut reconnaître à nos compatriotes, c'est qu'ils n'hésiteraient pas à aller élire domicile dans les plus chaudes régions des Enfers s'ils pensaient pouvoir y faire des affaires. Dans les premiers temps, ils ont été attirés par les animaux, et plus particulièrement ceux que l'on réduit en pièces : le commerce des fourrures et la pêche à la baleine étaient en effet synonymes de grosses rentrées d'argent.

On ne peut pas dire que les Mexicains aient été fous de joie en voyant arriver tous ces Americanos, d'autant que ces derniers ne se gênaient pas pour bien montrer que le coin leur plaisait et que cela ne les dérangerait pas de l'emprunter à ses propriétaires actuels (de manière définitive, tant qu'à faire). Les Mexicains avaient déjà perdu le Texas dans des conditions

similaires, mais le gouvernement de Mexico ne pouvait pas faire grand-chose contre l'arrivée de colons toujours plus nombreux. Songe qu'il y avait ainsi un total colossal de sept cents Américains en Californie en 1846. Ces parasites s'étaient installés dans la plus parfaite illégalité et refusaient d'acheter au gouvernement mexicain les terres qu'ils s'étaient appropriées. Leur refus reposait sur le fait que leur signature les aurait fait devenir non seulement mexicains, mais aussi catholiques.

Tu sais évidemment où tout cela va mener : la guerre entre l'Amérique et le Mexique, qui a vu la Californie changer de mains une fois de plus. Pour les nouveaux

agents qui ne savent rien de ce qui s'est produit au-delà de ces trente dernières années, il vaut sans doute mieux que je la récapitule brièvement.

Le président Polk s'était fait élire en pronant l'expansion, et ce genre de politique ne peut être mené à bien sans faire couler un peu de sang (étranger, de préférence). N'allons toutefois pas dire que Polk avait prévu de déclencher une vraie guerre. En fait, il y a davantage été poussé par les têtes brûlées qui s'étaient installées en Californie. Ce sont ces excités qui ont déclenché la Révolte du Drapeau de l'Ours, au cours de laquelle trente-trois Américains virils et sûrs de leur fait ont capturé une poignée de chevaux appartenant à l'armée mexicaine (j'aurais pour ma part dit qu'il s'agissait là d'un simple vol de chevaux plutôt que d'une «révolte», mais l'on m'a souvent reproché d'avoir un jugement un peu trop hâtif).

A partir de ce moment, ça a comme qui dirait été l'engrenage infernal. Américains et Californiens se sont mis à régler leurs comptes lors d'une série d'escarmouches toujours plus violentes, et quand la guerre a enfin cessé, nos amis Mexicains se sont aperçus qu'ils avaient perdu. Un traité est bien vite venu entériner les faits, et la Californie est devenue américaine.

Et, coup de bol, on a trouvé de l'or dans la région juste après. Il y en avait en telle quantité qu'il ne semblait qu'attendre les individus suffisamment intrépides pour faire le voyage.

Et il s'agissait là d'une véritable expédition, comme pourront te le confirmer tous les survivants de la Ruée vers l'Or de 1849.

Pour ceux qui choisissaient de faire la route par voie de terre, il fallait traverser tout un continent extrêmement dangereux et encore largement méconnu. Si tu penses que ce genre d'entreprise était aisée il y a une trentaine d'années, songe à ce qu'ont par contre dû connaître les premiers pionniers tels que Donner et ses compagnons.

Pour ce qui était du périple par voie de mer, il fallait contourner l'Amérique du Sud par le Cap Horn, et les images que l'on retient d'une telle odyssee sont bien souvent le scorbut, le mal de mer, les mauvais traitements et l'ombre de la mort planant en permanence au-dessus du navire. C'est pourquoi, même s'ils te semblent aujourd'hui grabataires, les types qui ont connu ce temps-là sont en fait des

durs de durs, et il ne fait pas bon se chamailler avec eux. Eux sont les plus résistants de tous, ceux qui ont survécu, et ils ont amplement mérité le droit de se moquer des pieds-tendres comme toi.

Mais je ne vais pas m'apesantir davantage sur la Ruée vers l'Or. Quand on en parle avec les vieux de la vieille, on se rend compte que, pour eux, cette époque n'aurait pu être plus belle si elle avait annoncé le retour du Christ en personne. Autrement dit, à partir du prochain chapitre, quand je te décrirai les conditions de vie actuelles en Californie, considère que ce sont les mêmes que celles qui régnaient il y a quelques décennies. C'est bien pigé ? Parfait. Mais pour le moment, la chose qu'il faut bien comprendre est la suivante : à partir de l'instant où la première pépite d'or est apparue dans le tamis d'un mineur, ce territoire indépendant est devenu l'état de Californie en moins de temps qu'il n'en faut pour dire «Ouf !».

## La mer se mêle de la partie

Mais les hommes n'étaient pas les seuls à vouloir s'appropriier tout ou partie de la Californie. L'océan était lui aussi assis au banc des repreneurs. Le monde naturel était apparemment de mèche avec l'Ennemi Public Numéro Un, j'ai nommé cet agitateur indien que personne ne connaît vraiment à l'exception de son surnom : Raven. Tout cela s'est produit en 1868, c'est-à-dire deux décennies après le début de la Ruée vers l'Or. Au cours de cette chaîne d'événements plus étranges les uns que les autres que l'on appelle le Jugement, Raven a persuadé les esprits de la terre californiens de faire sombrer la côte au fin fond de l'océan.

San Francisco, Los Angeles et San Diego ont disparu sous la surface des flots, emportant avec elles des dizaines de petits villages côtiers. Et c'est de ce cataclysme qui a causé la mort de milliers de personnes qu'est né le Labyrinthe.

Alors qu'ils faisaient tout leur possible pour réapparaître à vivre, les survivants se sont aperçus que même la plus terrible des situations pouvait avoir ses bons côtés. En effet, les nouvelles (et nombreuses) fa-

laises révélées par le Grand Tremblement étaient riches en métaux précieux... et en roche fantôme.

Des fois que tu ne connaîtrais pas encore ce mineur (auquel cas je ne vois pas pourquoi l'Agence t'a engagé), il est de loin celui qui a le plus de valeur du point de vue stratégique. Aussitôt, une seconde invasion d'aventuriers et de chasseurs de trésors s'est abattue sur la région.

Au cours des décennies qui avaient suivie la Ruée vers l'Or de 1849, la Californie était peu à peu devenue un état américain civilisé comme les autres. Mais entre le Tremblement et l'afflux soudain de chercheurs de fortune, tout est bien vite parti à vau-l'eau. Au jour d'aujourd'hui, toutes les administrations ont disparu, et ce sont les mineurs qui font la loi, ainsi que les multiples «gouvernements» qui se forment à chaque fois que quelques individus déterminés (et armés jusqu'aux dents) se regroupent pour s'emparer d'une région. Pour nous autres de l'Agence, c'est un territoire à cent pour cent hostile, alors tu ferais bien de t'y faire au plus vite.

## Le Nord et le Sud

Comme tu as prêté serment (signature faisant foi) de lutter contre la Confédération jusqu'à ce qu'elle soit morte et enterrée, je n'ai sans doute pas besoin de te rappeler que tous nos problèmes d'ordre mystique ont débuté avec la Guerre de Sécession. Le conflit repose en effet sur la roche fantôme, qui alimente incessamment toutes les inventions à vapeur qu'utilise chacun des deux camps.

Ce n'était qu'une question de temps avant que les deux présidents ne réalisent que le Labyrinthe représente un sacré enjeu dans la mortelle partie qui les oppose. Jefferson Davis a tenté sa chance le premier. Il a envoyé ses canonnières à vapeur bombarder la côte et exigé que le gouvernement local dépose les armes. Le problème, c'est qu'il n'y avait pas de gouvernement local, justement. Les mineurs du coin ont donc acquiescé aux exigences de l'amiral Birmingham, commandant de la flotte rebelle, puis ils ont continué de prospector, de jouer, de boire et de s'entre-tuer comme si de rien n'était. Satisfait de «l'allégeance» qu'il avait reçue, Birmingham a déclaré qu'il avait réussi à soumettre la Californie. Pour une fois, on peut trouver une excuse au mau-

vais jugement chronique de notre bien-aimé président Grant. Ce dernier n'avait en effet aucun moyen de savoir que la victoire de Birmingham n'existait que sur le papier. Quand la flotte de l'Union est arrivée et a transformé les bâtiments sudistes en tas de tôles fumantes, les mineurs ont haussé les épaules une fois de plus avant de continuer à vivre comme avant... sachant fort bien qu'ils se comporteraient exactement de la même manière lorsque les Confédérés reprendraient le dessus.

Depuis ce jour, les deux marines ne ménagent par leurs efforts afin de se réduire en bouillie et, surtout, de faire plaisir aux politiciens restés bien au chaud chez eux, de l'autre côté du continent. Ce qui est sûr, c'est que, contrairement à moi, aucun des officiers impliqués dans les combats ne laisse passer la moindre occasion de rédiger un rapport aussi long que possible. Le Nord et le Sud ne cessent de construire des navires blindés hors de prix... et de se les faire couler par l'adversaire dans les chenaux du Labyrinthe. Nos p'tits gars se sont installés à Fort Lincoln, tandis que les Rebelles crèchent à Shannonsburg. Chacun des deux camps affirme haut et fort que la victoire est proche.

Afin de le prouver, les Etats-Unis et la Confédération ont tous deux envoyé des marshals et des collecteurs



d'impôts qui parcourent la région en long et en large pour bien montrer que ce sont eux qui dirigent. Ils ont de bonnes chances de se faire lyncher par les autochtones comme s'ils étaient les pires criminels qui soient (surtout les collecteurs d'impôts). Si tu as refusé un job de marshal fédéral afin de rejoindre l'Agence, tu peux te féliciter chaudement de l'excellence de ton choix. Notre statut fait que nous pouvons nous attendre à bénéficier de l'aide des marshals du Nord (pour ce qu'elle vaut) et à être en butte à l'hostilité de leurs collègues du Sud. Mais il est rare que les marshals sudistes nous cherchent des poux dans la tête ; ils ont déjà bien assez à faire par ailleurs.

En fait, la situation actuelle est plus débile qu'un lézard des rochers qui se serait un peu trop exposé au soleil, et j'imagine que c'est pour cette raison que Grant et Davis, en grands hommes d'état qu'ils sont, la laissent pourrir de la sorte. Les types de ce genre n'acceptent de reconnaître qu'ils se sont trompés que quand ils ne peuvent vraiment plus faire autrement.

## Les Chinois

Si tu me demandais sur quel camp je serais prêt à mettre mes économies, je te répondrais que la victoire ne devrait pas revenir au Nord ou au Sud, mais plutôt à l'Orient (qui, par chez nous, se trouve en direction de l'ouest, et non de l'est).

Il y avait déjà des Chinois dans la région lors de la Ruée vers l'Or de 1848-49. La plupart d'entre eux considèrent que la Chine est ce qui se fait de mieux en termes de civilisation depuis plus de deux mille ans et que la situation n'est pas près de changer. Autrement dit, ces gens-là n'émigrent pas sans raison. Et depuis que l'on a découvert de la roche fantôme dans le coin, ils sont encore plus motivés. Ils s'infiltrèrent par petits groupes, comme le faisaient les Americanos lorsque les Mexicains faisaient la loi par ici. Ils ne demandent jamais la permission de qui que ce soit (comme si quelqu'un allait les arrêter, de toute façon).

La plupart des prospecteurs ont des préjugés extrêmement négatifs envers les Chinois, mais sans doute est-il possible de les attribuer au fait que le mineur chinois moyen travaille à peu près quatre

fois plus que son homologue américain, lequel passe bien souvent son temps imbibé d'alcool de quat' sous. Les Chinois ne s'attendent pas à ce que la richesse leur tombe tout cuit dans la bouche. Ils exploitent des filons et des lits de torrents dont les autres mineurs se sont déjà désintéressés depuis longtemps, avec tant d'acharnement qu'ils finissent par en tirer quelque chose. Bien évidemment, ce comportement irritant de travailleur consciencieux ne peut qu'éveiller la haine pure et absolue de ceux qui ont un gros poil dans la main.

Ceci dit, nombre des agissements des Chinois devraient commencer à inquiéter le Bureau Central. Les gangs des triades font la pluie et le beau temps à Shan Fan, des moines guerriers totalement déjantés pratiquent un étrange art du combat qu'ils nomment kung fu dans leur temple Shaolin, les seigneurs de la guerre ne cessent de planifier la conquête de l'Amérique, tandis qu'un nombre incroyable de sociétés secrètes manigancent je ne sais quoi.

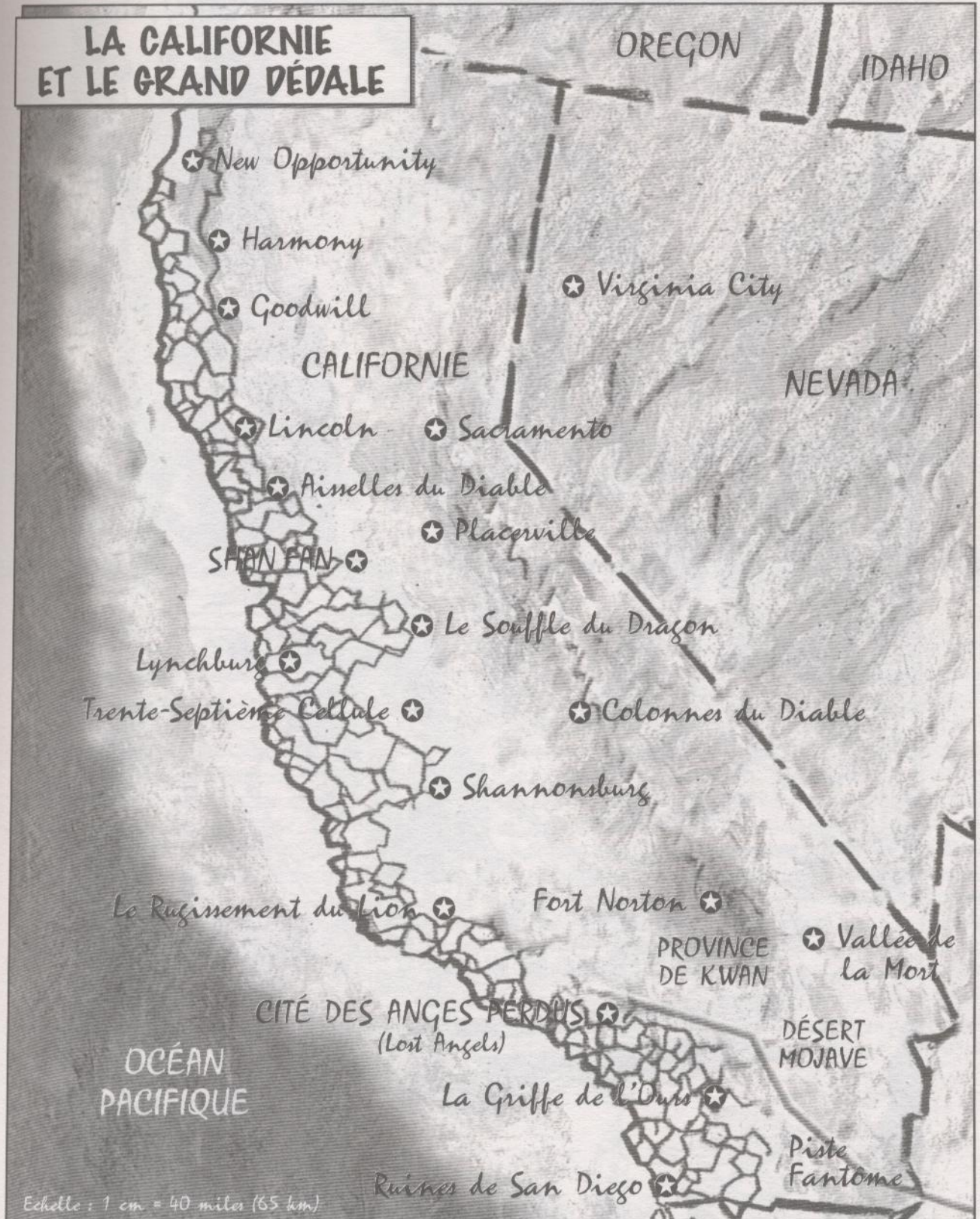
Du point de vue de l'Agence, le pire, c'est que les Chinois ont apporté avec eux leurs fantômes, morts-vivants, démons et autres monstres. D'accord, c'est vrai que cela nous change de nos bons vieux loups-garous ou gremlins, mais franchement, je me serais bien passé d'une telle diversité.

## Des vertus de la frouse

Donc, tu es une nouvelle recrue fraîchement arrivée dans la région, et tes mains tremblotent un peu maintenant que tu as entendu ce que le vieux Sam avait à te dire, hein ? Dans ce cas, ma mission est accomplie. La trouille est excellente. Je ne pourrais pas te nommer tous les trucs qui rêvent de se faire un agent de la Pinkerton, par ici. Autrement dit, si tu ne tiens pas à finir en trophée dans l'antre d'une abomination, je te conseille de lire attentivement les chapitres qui suivent et de prendre des notes dans la marge.



LA CALIFORNIE  
ET LE GRAND DÉDALE



Echelle : 1 cm = 40 miles (65 km)

L'ÉLÉPHANT



## LA VIE DANS LE LABYRINTHE



### CHAPITRE 2

# LA VIE DANS LE LABYRINTHE



Le Labyrinthe (ou le Dédale, comme on l'appelle de plus en plus souvent sous l'impulsion des Chinois) est constitué de milliers de kilomètres de chenaux dans lesquels sont nichées des centaines de petites communautés minières. Nos amis les Yankees et nos ennemis les Rebelles prétendent tous en être les propriétaires, et il y a des tas d'autres types qui espèrent pouvoir s'emparer de la région dans un avenir proche. Mais la réalité est on ne peut plus simple : à l'heure actuelle, personne ne dirige quoi que ce soit dans le coin.

Les habitants de la multitude de petites bourgades du Labyrinthe s'occupent eux-mêmes de leurs affaires. Par ici, il n'y a qu'une seule loi, et elle est extrêmement simple à retenir : les lois n'existent pas. Nous autres, agents de la Pinkerton, devons donc nous faire respecter. Nos atouts sont nos armes, nos poings et surtout notre cerveau. Si tu apprends à t'accommoder d'une société sans loi, tu pourras peut-être survivre à cette mission.

Tous les mystères que le Dédale peut présenter gravitent toujours autour de l'une des trois préoccupations suivantes : l'argent, l'or et la roche fantôme.

En fait, ces trois minerais sont si souvent complémentaires dans l'esprit de tout un chacun qu'un même terme les regroupe : les minerais primordiaux (ici, tout le monde dit simplement «primordiaux», ça gagne du temps). Utilise ce mot dans le Labyrinthe et tu pourras être sûr que ton interlocuteur te comprendra, quel que puisse être son Q.I. Les primordiaux sont responsables de la mort de beaucoup de monde, ce qui n'est pas étonnant si l'on considère que même les abominations douées de raison les convoitent ! Tu résoudras tes enquêtes plus rapidement si tu comprends le point de vue des mineurs. Essaie donc de penser comme l'un de ces gratteurs de roche dans les pages qui viennent, veux-tu ? Cela pourrait faire toute la différence entre une longue et belle carrière au sein de l'Agence... et un petit trou miteux dans le cimetière de Lost Angels.





## Le Pays Trépidant

On donne également au Labyrinthe le nom de «Pays Trépidant», pour la bonne raison qu'on a toujours l'impression que le temps y passe au moins cinq fois plus vite qu'ailleurs. Ici, un type plein aux as peut en être réduit à faire la manche au bout d'une semaine (ou le contraire), et je n'ai pas besoin de te rappeler que les moyens de mourir sont extrêmement divers et variés dans la région.

J'imagine que c'est pour cette raison que les locaux n'ont pas l'habitude de se lier. Il est en effet souvent très triste de voir un bon ami sombrer dans la plus noire misère, ou encore claquer devant soi.

Je sais bien qu'on dit souvent de moi que même les pires salopards devraient me faire un procès, mais j'ai vu tant de collègues finir à six pieds sous terre que je suis désormais incapable de pleurer qui que ce soit. Même si le Dédale ne te tue pas, il fera disparaître tes émotions. Si cela ne te plaît pas, demande ton transfert aujourd'hui même.

## Des risques de la prospection

La bonne vieille image de la Ruée vers l'Or avec ses mineurs fouillant le lit des cours d'eau à l'aide de leur tamis est complètement dépassée. Il y a vingt ans, les plus riches filons se trouvaient dans la Vallée de la Désolation, à tel point que des bourgades comme Placerville, Jackson, San Andreas et Coulterville se sont fondées tout autour. Mais aujourd'hui, les gisements d'importance sont situés le long de la côte, entre Shan Fan et la Cité des Anges Perdus.

Ah, et on ne trouve plus d'or en raclant le fond du ruisseau à l'aide d'une vieille bassine toute rouillée. De nos jours, on s'intéresse aux profondes fissures que le Tremblement a creusées dans la côte, ou encore aux falaises escarpées qui ornent les nombreux îlots du Labyrinthe.

Le métier de mineur est certes dangereux, et ce, quel que soit l'endroit où on le pratique. Mais c'est encore pire dans le Dédale, où les périls sont différents de ce que l'on rencontre ailleurs. Les mineurs peuvent en effet tomber à la mer et se noyer, tomber à la mer et se faire bouffer par un dragon, tomber à la mer après qu'un concurrent ait dynamité leur

escarpement rocheux, etc., etc. Sans compter que la mer peut également leur tomber dessus, et ce n'est pas le pire. Le pire, ce sont les notaires.

## Les conditions de vie

Personne n'ira jamais te faire croire que le Grand Dédale est un hôtel quatre étoiles. Si tu veux t'y installer, tu as tout intérêt à être prêt à camper dans une grotte ou vivre au sommet d'une mesa, voire même dormir dans ton bateau sept nuits par semaine. Quand il pleut, fais gaffe aux glissements de terrain et à la boue qui pourrait te jeter à la mer. En plein été, aucun arbre ne viendra te protéger d'un soleil implacable. Et il y a bien sûr toutes ces sales bêtes qui ne sont pas censées exister et qui parcourent la région en long et en large dans l'espoir de pouvoir croquer du mineur.

## Les troglodytes

La plupart des communautés de petite taille (c'est-à-dire celles qui ne réunissent guère plus d'une centaine d'individus) vivent dans des grottes taillées par l'homme à même les falaises du Labyrinthe (à grands coups de pioche et de dynamite). On peut quasiment dire de ces types qu'ils vivent dans leur mine, ce qui les expose nuit et jour aux effets (certes non encore prouvés) déplaisants de la roche fantôme, et il n'est donc pas rare qu'ils soient un peu spéciaux, voire même complètement déjantés. Tu les reconnaitras aisément à leur peau pâle qui s'en va par plaques entières, ainsi qu'à leurs yeux qui pleurent en permanence et à cette toux tenace et particulièrement virulente dont ils ne parviennent jamais à se défaire. Tous les autres mineurs les considèrent comme la lie de leur métier et les appellent les «hommes des cavernes» (et non «troglodytes», vu qu'il s'agit là d'un terme bien trop complexe pour le mineur de base).

Les hommes des cavernes sont habitués à subir les attaques des pirates, ce qui explique qu'ils soient armés jusqu'aux dents et toujours prêts à plomber quiconque s'approche d'un peu trop près sans leur faire part de ses intentions. Et comme elle ne comprend aucune issue de secours et qu'il n'existe qu'une seule et unique voie d'accès possible, leur



### Les rats de navire

Mais il y a aussi les mineurs qui ne quittent jamais leur bateau car ils s'y sentent en sécurité. Eux vont gratter les falaises à l'aide d'échelles qu'ils appuient contre les parois. On les appelle souvent «rats de navire», ou encore «cueilleurs de cerises». Ce second terme fait référence à leur méthode de travail, qui leur empêche d'obtenir autre chose que le minerai affleurant à la surface (ils sont en effet dans l'incapacité de véritablement creuser). Lorsqu'ils ont fini de gratter la surface à laquelle ils ont accès, ils utilisent quelques cartouches de dynamite pour se créer un nouveau terrain de jeu à flanc de falaise. Cette méthode génère un grand gâchis, vu qu'elle envoie par le fond des pans de parois entiers riches en minerai, mais elle est aussi extrêmement dangereuse, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ceux qui posent les explosifs y risquent leur vie (plus d'une embarcation de rats de navire a ainsi été coulée par des rochers que les mineurs avaient eux-mêmes séparés de la paroi à grand renfort de dynamite), mais c'est également le cas des prospecteurs opérant sur la mesa proprement dite, vu que l'explosion se produit au niveau de la mer. Quelques îlots de petite taille ont ainsi purement et simplement été rayés de la carte après qu'une déflagration ait eu des répercussions imprévues (l'un d'entre eux accueillait d'ailleurs une petite communauté de mineurs, dont la plupart n'ont jamais été retrouvés).

Les prospecteurs creusant les parois et le sommet des mesas ont la même opinion des rats de navire que celles que les éleveurs de bétail se font des éleveurs de mouton : de la vermine qu'il faudrait exterminer au plus vite. Il arrive d'ailleurs parfois que des mineurs prospères louent les services de «régulateurs» chargés de couler les embarcations des cueilleurs de cerises, voire même de tuer purement et simplement ces derniers. Et c'est vrai que certains d'entre eux méritent de servir de repas aux asticots, quand les explosions qu'ils déclenchent de manière irresponsable s'achèvent par mort d'homme. Mais dans les autres cas, les mineurs des sommets appliquent un genre de «médecine préventive» en s'en prenant de la sorte aux rats de navire, et pour nous autres de l'Agence, il ne s'agit pas

grotte est toujours facile à défendre. Note bien que cela n'est pas toujours un avantage, car ils ne disposent d'aucune voie de repli quand les choses se gâtent ou encore quand la roche fantôme prend feu, ce qui se produit de temps en temps.

Ils doivent également vivre quotidiennement avec un autre danger : le risque que leur «grotte maison» leur tombe sur le coin de la figure. Ces cavernes sont certes retenues par des étais et autres poutres, mais ce ne sont pas à proprement parler des merveilles de l'ingénierie moderne. Si tu prends l'habitude de te promener dans le Labyrinthe, tu entendras de temps en temps ces longs bruits sourds qui te feront sûrement penser que le Tout-Puissant répète une dernière fois avant de déclencher l'Apocalypse. Mais ne crains rien, c'est juste une grotte qui s'effondre au loin. Et je vais te dire, la plupart du temps, cela se produit si vite que les mineurs n'ont même pas le temps de crier.



là de justice, mais de meurtre pur et simple. Mais comme tu le verras très bientôt, la limite entre ces deux concepts est extrêmement difficile à établir dans le Labyrinthe.

Quand je disais plus haut que les cueilleurs de cerises se sentent en sécurité dans leur embarcation, cela reste tout de même un terme très relatif. En effet, sans même parler des nombreux pirates et des créatures aquatiques (qui, bien souvent, ne devraient même pas exister), les rats de navire doivent également se méfier de marées pour le moins étranges. Mais j'y reviendrai plus loin.

### Les villes des mesas

Le sommet des îlots faisait autrefois partie des terres du continent. La plupart du temps, il est plat, et les plus importants de ces blocs rocheux sont suffisamment vastes pour que l'on puisse y installer une ville (ou ce qui en fait office par ici). Le problème consiste alors à descendre de la mesa lorsque l'on désire se rendre quelque part. Dans ce cas, il existe de nombreuses machines à vapeur permettant de rejoindre le niveau de l'eau depuis le sommet (et inversement).

La plus populaire d'entre elles est un engin particulièrement onéreux répondant au nom ronflant d'Ingénieuse Machine Élévatrice du Docteur Patashine. Il est fabriqué par Frank Patashine, résidant à Lost Angels. Les villes des mesas ont un besoin vital d'inventions telles que celle-ci, car sans elles, les habitants auraient toutes les peines du monde à sortir de chez eux ou à y retourner et connaîtraient bien vite la famine.

Ces engins sont bien évidemment gardés comme un précieux trésor, et leurs engrenages cachés derrière des parois en acier défendues par des mitrailleuses Gatling. Dès que l'une de ces bourgades apprend qu'elle risque de se faire attaquer par les bandits, les Confédérés ou l'armée d'un seigneur de la guerre, elle loue au plus vite les services de défenseurs supplémentaires afin de protéger sa machine élévatrice. Voilà donc une autre source d'emploi pour les nombreux aventuriers et régulateurs qui parcourent la région à la recherche d'ennuis et de dollars (qui, pour eux, vont nécessairement ensemble).

La plupart des villes de mesas sont assez petites et n'accueillent que deux à trois cents habitants, plus éventuellement une épicerie. Il faut que l'îlot soit riche en primordiaux pour que la communauté puisse acheter une machine élévatrice à vapeur. Dans le cas contraire, il faut monter à l'aide de cordes ou en se servant d'une poulie. Et comme la falaise fait souvent une soixantaine de mètres de haut, il faut être sacrément frappé du caisson pour vouloir se rendre dans une ville de mesa pauvre. Les plus riches de ces localités sont Lynchburg, au sud-ouest de Shan Fan, et Red Rat, au beau milieu de la côte.

### La Fille de Joie

Il m'est arrivé de devoir me faire passer pour un prospecteur afin de repérer un agent sudiste qui s'était infiltré parmi les rangs des mineurs. Leur métier est sacrément risqué, ça c'est sûr. On commence au sommet de l'îlot, tandis que les primordiaux se trouvent plus bas, à flanc de falaise. Une espèce de gros panier dans lequel deux hommes peuvent s'installer est fixé à un genre de poulie. On donne à ce dispositif le nom de Fille de Joie, son inconstance étant telle qu'il est impossible de lui faire la moindre confiance (ce sont les mineurs qui s'expriment de la sorte, pas moi).

Certaines de ces poulies fonctionnent de manière automatique, mais le plus souvent, les prospecteurs se rassemblent par groupes sur une même paroi. Il est en effet plus sécurisant d'avoir quelqu'un qui te monte et te descend plutôt que de devoir s'en remettre à une machine. D'autant que celui qui fait fonctionner la poulie peut également te défendre au cas où un individu mal intentionné chercherait à couper les cordes qui te soutiennent. J'ai personnellement connu de tels déboires, et je ne recommande l'expérience à personne.

Mais même si quelqu'un te fait descendre, il n'est pas aisé de conserver l'équilibre tout en piochant la paroi avec entrain pour en extraire de l'argent, de l'or ou de la roche fantôme. Un geste brusque et voilà une pépite grosse comme le poing qui t'échappe pour aller se perdre dans l'océan... à moins que ce ne soit toi qui fasses le grand plongeon.

### Du mou pour dragons

Si jamais tu viens à tomber à la balle, tu auras du mal à en sortir vivant. Les hucksters prétendent que le Labyrinthe est æthifère, ce qui signifie qu'il baigne en permanence dans des effluves magiques. Si l'on en croit les théories avancées par le Département des Recherches Surnaturelles de l'Agence, les abominations sont particulièrement attirées par les régions dégageant ce type d'aura. Les chenaux du Dédale accueillent donc bon nombre d'horreurs aquatiques, et certaines d'entre elles ont appris à rôder non loin des gisements les plus lucratifs. Ces opportunistes ne laissent jamais passer l'occasion de croquer un mineur malchanceux.

J'en parle d'expérience, vu que ma propre chute s'est vue arrêtée par la gueule d'un dragon qui attendait un bon gueuleton. Si jamais cela t'arrive, essaye de bondir dans son gosier afin qu'il t'avale d'un coup au lieu de te déchiqueter à l'aide de ses innombrables dents acérées.

Une fois que tu te trouves dans son tube digestif, il te reste environ dix minutes pour te frayer un passage jusqu'au monde extérieur (avec ton flingue, un couteau, une torche, bref, tout ce que tu as sous la main) avant que les vapeurs acides remontant de son estomac ne te fassent perdre connaissance. Si tu le peux, concentre tes efforts sur la paroi inférieure de l'estomac ; c'est en effet là que tu rencontreras le moins de muscles et de chair avant de parvenir à la surface.

Mais tu dois néanmoins bien être conscient que cette partie du dragon se trouve en dessous de sa ligne de flottaison. Autrement dit, si tu parviens à te frayer un chemin hors de l'estomac du monstre, l'eau va se mettre à jaillir avec violence par le trou que tu as foré, exactement comme si tu venais de percer la coque d'un navire. Il faut alors que tu sois suffisamment fort pour lutter contre le courant et pour nager jusqu'à la côte la plus proche en échappant à un dragon certes mourant mais d'autant plus enragé.

Alors, tu comprends maintenant pourquoi je te disais qu'il vaut mieux éviter de tomber ?



### Faire sauter les parois

Quelle que soit la richesse d'un gisement donné, le mineur finit toujours par extraire tous les primordiaux qu'il lui est possible d'atteindre. Il doit alors se procurer une nouvelle surface de prospection et, pour ce faire, il n'y a pas trente-six façons, ce qui explique que ces gars-là sachent se servir de la dynamite (ah ! et il est bon de se souvenir qu'ils l'utilisent également pour décourager les poursuites et les agressions).

Toute la difficulté de la chose consiste à volatiliser juste l'épaisseur de paroi voulue. En effet, plus le prospecteur entame la falaise, plus il se prive de primordiaux que l'explosion projette au fin fond de l'océan. Même le meilleur dynamiteur qui soit finit un jour ou l'autre par se planter sur son dosage ou son positionnement des cartouches, c'est pourquoi, si tu croises dans le coin un type à qui il manque une main, tu peux raisonnablement te dire qu'il s'agit d'un ancien prospecteur.

## Les Rockeurs

Avant que le mineur ne puisse exploiter le filon (ou du moins le terrain) qu'il a découvert, il doit normalement s'assurer qu'il a bien le droit de le faire. Evidemment, s'il n'est pas d'un sens moral irréprochable, il peut se dire qu'il dispose de l'artillerie nécessaire si le propriétaire des lieux cherche à l'expulser. L'exploitation sauvage est honnie par tous, sauf par ceux qui la pratiquent (et ils sont très nombreux).

Mais les mineurs nous ressemblent en ce sens qu'ils savent défendre leurs intérêts. Ils se répètent ainsi souvent le proverbe suivant : « Sois vertueux et ne t'éloigne jamais de ton six-coups. »

### Obtenir une concession

Afin de savoir si une concession appartient déjà à quelqu'un, le prospecteur doit envoyer un représentant à l'Association des Mineurs du Labyrinthe (ou AML). Les membres de cette association ont depuis longtemps reçu l'appellation de Rockeurs et ils représentent sans doute ce qui ressemble le plus à un gouvernement dans la région (impossible de s'y tromper, vu que les prospecteurs blâment toujours les Rockeurs dès qu'ils ont le moindre problème). Malgré leur nom, les Rockeurs ne sont pas des mineurs (ni même des musiciens). Leur spécialité serait plutôt le commerce : ils rachètent aux prospecteurs les minerais que ceux-ci extraient de la roche et les revendent à prix fort de par le monde. L'AML a été fondée dans le but de prévenir les conflits entre mineurs, et donc de garantir que le minerai continuerait de parvenir sans interruption à ceux qu'il enrichit le plus, c'est-à-dire les Rockeurs eux-mêmes. Ces gars sont des durs qui ont pour la plupart connu la Ruée vers l'Or de 1849. L'argent qu'ils possèdent leur confère un pouvoir important, et ils en font usage sans la moindre hésitation et sans le moindre remords.

Ce sont nos clients les plus loyaux, mais aussi et surtout les plus riches. Il n'est pas rare qu'ils fassent appel à nous (contre espèces sonnantes et trébuchantes) pour récupérer une cargaison volée ou châtier les brigands et autres mineurs non réper-

toriés qui empêchent l'argent de rentrer dans les caisses de l'association. Il arrive d'ailleurs parfois que la situation devienne sacrément délicate, surtout lorsque l'un des Rockeurs est derrière le crime que ses collègues nous ont demandé d'élucider.

Si ton enquête te conduit un jour en direction de l'un des membres de l'AML, fais bien attention. Un seul de nos agents a jamais réussi à venir à bout d'un Rockeur, et il s'agit de ton serviteur. Pour l'avoir fait moi-même, je ne te recommande pas de balancer quelques grammes de plomb entre les deux yeux d'un magnat des métaux précieux. Je m'en suis tiré, certes, mais ça a été sacrément chaud par moments, et tu ne t'appelles pas Samuel Q. Hellman. Tiens, une nouvelle récente et digne d'intérêt au sujet de l'AML : les Rockeurs sont normalement des cartésiens finis, et pourtant, ils ont il y a peu fait appel à un médium du nom d'Edwina Pope afin de déterminer ce qu'il en est exactement des esprits frappeurs que certaines personnes auraient remarqués dans le port de Shan Fan, tout près du quartier général de l'association. Quelques morceaux de madame Pope ont par la suite été retrouvés dans une conserverie locale (et plus précisément dans une boîte de crevettes que l'on s'appêtait à sceller). Les Rockeurs veulent absolument savoir ce qui se passe dans le coin et qui a mis madame Pope en boîte de la sorte. Et ces gens-là savent se montrer extrêmement généreux lorsqu'on leur rend service.

### Le contrôle des mineurs

L'AML est tellement puissante qu'elle maintient solidement les mineurs sous sa coupe (car après tout, même les primordiaux ne valent pas un kopek si personne n'est décidé à les acheter). Si jamais un prospecteur refuse d'appliquer un jugement prononcé par les Rockeurs, ces derniers le mettent sur la liste noire, ce qui signifie que plus aucun acheteur n'accepte son minerai.

Il est évidemment possible de contourner l'AML, mais cela demande une certaine débauche d'efforts que les prospecteurs ne sont généralement pas prêts à déployer. La plupart du temps, ces gusses veulent pouvoir vendre leurs pépites dès qu'ils les trouvent, et non être obligés de traverser une douzaine de comptés comme un voleur pour fi-

nalement dégoter un acheteur indépendant (qui ne leur en offrira qu'un vil prix, de toute manière). Afin de ne pas se mettre les Rockeurs à dos, le mineur doit délimiter sa prospection avec une «grande précision» (c'est du moins l'expression employée, mais par ici, l'à peu près serait plutôt de rigueur) puis trouver un bureau d'enregistrement. Toute ville digne de ce nom a son bureau reconnu par l'AML (la plupart du temps, le «bureau» en question n'est rien de plus qu'un seul et unique individu, généralement le shérif ou le tenancier du saloon). Les Rockeurs ont divisé l'ensemble du Labyrinthe en districts. Les divisions sont censées obéir à une certaine logique, mais les prospecteurs la trouvent bien souvent incompréhensibles, ce qui leur pose des problèmes afin de déterminer de quelle ville leur concession dépend (et donc à quel bureau ils doivent la faire enregistrer).

L'enregistrement ne coûte rien, mais le mineur ne peut espérer conserver sa concession que s'il y travaille au moins une journée tous les trois mois. Les bonnes manières exigent que le nouveau propriétaire l'annonce par une plaque ou tout autre signe aisément reconnaissable, afin que d'autres ne perdent pas inutilement leur temps à aller faire valider une concession appartenant déjà à quelqu'un. En cas de conflit, le plaignant doit se rendre au bureau d'enregistrement dont il dépend. Si le représentant de l'AML est incapable de régler le différend, il reste possible de porter l'affaire devant l'association elle-même, dont les membres se réunissent à Shan Fan quatre fois l'an.

### *Vendre sa production*

Une fois qu'un prospecteur commence à extraire des primordiaux de la roche, il a besoin de dégoter un acheteur. On trouve ainsi un essayeur (chargé d'évaluer le minerai) dans toutes les villes d'importance de la région. Il s'agit le plus souvent d'un individu en qui l'AML a toute confiance, comme par exemple un des principaux marchands du cru (il arrive parfois que nous ayons à intervenir lorsque les Rockeurs se trompent dans leur choix). Ce gugusse estime donc le minerai qui lui est proposé, suite à quoi il l'achète et le stocke jusqu'à ce qu'un navire marchand de l'association vienne ramasser le charge-

ment. La plupart des grandes villes reçoivent la visite d'un tel bâtiment au moins une fois par mois. Mais il est bien évidemment que tous les mineurs ne vivent pas suffisamment près d'une ville pour pouvoir vendre leurs pépites de manière régulière. Afin de résoudre ce problème, les Rockeurs ont mis sur pied une flotte de barges collectrices qui font la navette dans les divers chenaux du Labyrinthe. Ces embarcations fortement défendues s'arrêtent à date fixe en des endroits déterminés à l'avance, et qui sont le plus souvent des villes ou d'importants campements de mineurs. A chaque étape, la barge attire à elle les mineurs locaux ayant découvert de nouvelles pépites depuis son précédent passage. Une équipe d'essayeurs se charge de régler toutes les transactions.

L'arrivée d'une barge est synonyme de progression économique instantanée et démesurée dans la ville concernée, car celle-ci se retrouve soudain pleine de prospecteurs pleins aux as et à qui l'argent leur brûle les doigts. Les rivalités entre localités désirant devenir villes-étapes des barges sont souvent farouches et parfois même sanglantes. Les Rockeurs ne font d'ailleurs rien pour empêcher ces conflits, qui leur servent à manipuler diverses factions de mineurs pour qu'elles restent toujours en opposition entre elles.

### *La Grande Guerre du Labyrinthe*



Mais il n'est pas impossible que le monopole dont les Rockeurs bénéficient pour ce qui est du commerce des minerais précieux ne cesse prochainement (et brutalement). En effet, l'ouragan de folie généré par la Grande Guerre du Rail vient d'arriver dans la région. Le conflit qui oppose les diverses compagnies de chemin de fer est sans cesse plus violent, et les belligérants réclament toujours plus de roche fantôme. L'AML n'a pas perdu de temps pour tirer profit de la situation et faire grimper les prix jusqu'à des sommets inégalés, même si la production n'a jamais été aussi importante. Et il semblerait que les compagnies de chemin de fer en aient marre de se faire arnaquer. Au cours des derniers mois, des navires à leur enseigne (du moins pour ce qui est des plus importantes com-

pagnies) ont fait leur apparition dans le Dédale. Ils parcourent les chenaux importants de long en large et y achètent toute la roche fantôme qu'ils peuvent trouver. On déplore déjà quelques escarmouches entre les embarcations du chemin de fer et les troupes des Rockeurs.

Ces derniers semblent prendre très au sérieux cette remise en cause de leur hégémonie. Ils ont officiellement prévenu les mineurs que ceux que l'on prendrait à vendre de la roche fantôme aux compagnies de chemin de fer verraient aussitôt leur concession révoquée. Si les choses continuent sur cette voie qui semble toute tracée, on peut s'attendre à d'importantes effusions de sang dans un avenir proche. Et quel que soit le camp qui l'emporte, j'imagine que notre bureau local aura du boulot pour plusieurs années dès qu'il s'agira de nettoyer les décombres et de remettre un peu d'ordre.

## L'appel des pépites



1502

Commençons tout d'abord par tordre le cou à une idée reçue : en dépit de tout ce que tu auras pu entendre à l'Est, le métier de prospecteur n'est pas vraiment rentable.

C'est un job dangereux, déplaisant, et le moins que l'on puisse dire, c'est que rares sont les îlots du Labyrinthe qui regorgent de primordiaux.

Environ un type sur mille touche le jackpot. Celui-là trouve un filon particulièrement riche et se retrouve cité dans les hebdomadaires illustrés, tandis que les neuf cent quatre-vingt-dix autres se tuent à la tâche dans des conditions infernales (et, bien souvent, dans une obscurité quasi-totale). Le mineur moyen se détruit la santé sur sa Fille de Joie, et quand il remonte, il a juste découvert de quoi se payer le petit-déjeuner du lendemain... s'il a de la veine.

Cela devrait t'apprendre deux choses fondamentales : la plupart des concessions ne valent rien et le prix du petit-déjeuner est particulièrement élevé dans le coin. La majorité des habitants du Grand Dédale n'ont pas de fric, mais il y en a tout de même qui sont pleins aux as. Comme il y a beaucoup d'or par ici, et surtout comme tout le reste doit être

importé, les tarifs sont plus déments qu'un sectaire fanatique ayant juste réussi à mettre la main sur le *Traité Infernal des Tatouages Eternels*.

Tu sais, Allan, il est vraiment temps que tu te penches sur le problème de notre budget quotidien. J'en ai marre que les comptables du Bureau Central ne cessent de pinailler sur mes notes de frais. On est dans le Labyrinthe, ici, et ces ronds-de-cuir devraient comprendre que le moindre achat se paye en conséquence («Dépenses injustifiées»... Mon cul, oui !).

Mais ceux qui ont vraiment du fric, par ici, ce ne sont pas les prospecteurs mais ceux qui s'enrichissent sur leur dos. Ces temps-ci, les mineurs qui trouvent une pépite peuvent vraiment se considérer comme de sacrés veinards. Par contre, tous les forgerons, armuriers, tenanciers de saloon, vendeurs de chevaux et autres dames de compagnie savent bien que, sur le lot, il y a forcément un mineur qui aura touché le gros lot aujourd'hui... et ces gens-là vont se coucher avec une nouvelle pépite dans la poche chaque soir.

Les prospecteurs connaissent quant à eux des fortunes diverses. Ceux qui parviennent à ne pas dépenser tout l'or qu'ils trouvent et à en mettre suffisamment de côté rachètent souvent un saloon, à moins qu'ils ne deviennent importateurs de nourriture ou encore marchands (auquel cas ils gèrent souvent des entreprises très importantes).

## Chacun pour soi

La fièvre de l'or a un impact impressionnant sur une région donnée. Elle a en effet pour conséquence directe d'inciter chacun à s'occuper exclusivement de ses propres affaires sans avoir le moindre scrupule dès qu'il s'agit de faire du tort aux autres. La plupart des gens (même ceux qui se considèrent comme des citoyens modèles) se moquent bien de ceux qu'ils peuvent écraser dans leur hâte de s'enrichir le plus vite possible.

Tu te retrouves affecté dans un coin où tu ne pourras pas t'attendre à recevoir la moindre assistance s'il t'arrive un pépin... et où l'on ne compte plus les filous prêts à te piquer tout ce que tu possèdes lorsque tout va bien. Toutes les raisons qui font que les gens se comportent comme des êtres civi-

## LA VIE DANS LE LABYRINTHE

lisés sur la Côte Est ne sont ici que des notions extrêmement vagues.

Le citoyen moyen de cette terre où la cupidité règne en maîtresse absolue est venu dans l'Ouest afin de s'enrichir en un temps record. Les gens suffisamment stables et sains d'esprit pour pouvoir fonder une véritable communauté se sont fait tuer par le Grand Tremblement ou sont tous repartis quand la région a recommencé à sombrer dans la folie. Ceux qui sont restés se sont terriblement endurcis, et ce sont bien souvent les plus amers et les plus impitoyables du lot. Si jamais tu croises quelqu'un en pleine nature, la première question qui doit te venir à l'esprit, c'est : «Est-ce qu'il a l'intention de me tuer ?» Et tu peux être sûr que l'autre type éprouve les mêmes doutes à ton sujet.

Il arrive parfois que les victimes parviennent à susciter la compassion des autres, mais c'est assez rare, par ici. Attends-toi plutôt à prendre des coups. Dans le Labyrinthe, c'est plus sûr. Et si tu racontes à quelqu'un que tu viens juste de te faire détrousser, il y a de bonnes chances pour que ton auditoire éclate de rire en apprenant ta mésaventure.

Ce genre d'attitude rend bien évidemment notre boulot plus difficile encore. Les Dédaliens se fichent de leurs concitoyens comme de leur première paire de chaussettes, et ils ne voient pas ce qui pourrait les inciter à perdre leur temps à répondre aux questions d'un enquêteur. «J'aime autant que ça lui soit arrivé à lui plutôt qu'à moi» est une phrase qui revient souvent dans leur bouche.

### *La justice selon les mineurs*

Mais ce refrain change instantanément lorsque le prospecteur a des raisons de penser qu'il pourrait bien être la prochaine victime en date. Au hit parade de leurs phobies, les vols et hold-ups violents arrivent largement en tête. En fait, ces mésaventures suscitent en eux une terreur presque irrationnelle. Dans ce cas, tu peux t'attendre à recevoir trop de coopération des autochtones, qui voudront tous y aller de leur opinion et de leur rumeur. Les mineurs n'hésitent pas à prendre les choses en main et à constituer un posse pour attraper eux-mêmes le mécréant. Si ta mission stipule que tu dois ramener







## LA VIE DANS LE LABYRINTHE

le coupable en vie, tu pourrais bien avoir à le défendre contre une horde de prospecteurs enragés. Je me suis un jour retrouvé dans l'obligation de balancer une cartouche de dynamite au beau milieu d'une foule d'excités qui voulaient pendre mon prisonnier et, ce faisant, j'ai anéanti la moitié de la population de Snow Town. Les mineurs restants ont bien vite séché leurs larmes de tristesse en prenant conscience du nombre de prospections sans propriétaire qu'ils pouvaient désormais exploiter.

Ici, le lynchage n'est pas pratiqué en guise d'exemple ; disons que c'est plutôt une vocation. Rares sont les villes de mineurs pouvant s'enorgueillir de posséder un taux de vols réduit. Le meurtre est également un autre problème très courant. Lorsque la victime est un individu particulièrement apprécié, il arrive que ses amis constituent un « comité de vigilance » et traquent le coupable afin de pouvoir faire justice eux-mêmes. Certaines villes utilisent une grande quantité de cordes de chanvre, et certaines comme Lynchburg (au nom si évocateur) disposent même d'une structure permanente venant assister le comité de vigilance local. Les étrangers doivent faire très attention quand ils arrivent dans un lieu où le gibet n'a jamais le temps de se reposer. Le terme que j'utilise pour ces citoyens qui aiment un peu trop ôter la vie à leur prochain est celui de « crétins sanguinaires ». Et même si nous autres de l'Agence avons la réputation d'être particulièrement respectueux des lois, j'aime autant te dire que nous marchons sur des œufs dans un tel bled.

La plupart des mineurs ont tendance à juger l'accusé avant de le pendre haut et court. Le procès se déroule dans la grande rue, ou dans le saloon si le temps est particulièrement exécrable. Si jamais il y a un avocat ou un juge à la retraite dans l'assistance, il peut se voir confier la présidence de l'événement. Sinon, le poste échoie à l'homme le plus respecté de la ville.

J'ai assisté à nombre de ces procès de mineurs. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le jugement n'a pas grand-chose à faire des preuves. En fait, tout repose sur le bagout du plaignant et du défendeur. J'ai ainsi vu des tueurs que tout accusait quitter le tribunal libres et acclamés par ceux qui cherchaient à les pendre quelques heures plus tôt. Et,

de la même manière, il m'est arrivé de voir des innocents se balancer au bout d'une corde simplement parce qu'ils n'avaient pas le don de la parole ou parce qu'ils avaient eu la témérité d'être nés Indiens ou étrangers.

### *L'affaire Guest*

L'une de nos plus importantes affaires récentes a démarré avec un certain Wesley Guest, jeune héritier d'un empire de la mélasse basé dans les Caraïbes. Il était venu par ici afin d'essayer de vendre sa mélasse et d'autres denrées alimentaires mais s'est retrouvé accusé de meurtre dans la ville minière de Placerville. Il a bien vite été pendu par les prospecteurs du cru, qui n'avaient que faire de sa fortune familiale (je dois d'ailleurs ajouter que le fait que ce type ait pensé jusqu'au bout que son argent le tirerait de ce mauvais pas n'a sans doute pas joué en sa faveur).

Guest est censé avoir tué une prostituée qui avait essayé de le faire chanter, mais il a toujours nié l'avoir même rencontrée. Comme l'on pouvait s'y attendre, sa famille a très mal réagi et a offert une prime pour la peau de tous les prospecteurs ayant pris part au lynchage. Plusieurs habitants de Placerville se sont depuis fait enlever par des régulateurs mercenaires cherchant vraisemblablement à glaner l'argent de la récompense. Certains des individus capturés étaient des missionnaires affiliés à l'Eglise des Anges Perdus du révérend Grimme, et ce dernier a lui aussi offert une récompense si on lui ramenait la tête des kidnappeurs. Si tu veux mon avis, il n'y a que la Faucheuse qui s'enrichisse vraiment à ce petit jeu-là.

### *Les crimes de moindre importance*

Mais la grande majorité des villes ne sont pas des fanatiques du nœud coulant. Sur leur territoire, tu ne risques de te faire pendre que si tu te rends coupable d'un crime vraiment sérieux, comme par exemple voler la roche fantôme, l'or ou encore le cheval de quelqu'un (et éventuellement tuer son prochain, si tu es sobre au moment où tu presses la détente). Mis à part cela, les habitants du Labyrinthe sont très tolérants envers les comportements criminels.

Pour eux, tuer quelqu'un au beau milieu d'une rixe et alors que tout le monde est un peu éméché est plus une preuve de mauvaises manières qu'un véritable crime. Et si jamais tu te fais attaquer sans y laisser ta peau, ce sera à toi de te faire justice tout seul. Car, comme on dit par ici, «Pourquoi croyez-vous que le Seigneur nous a dotés de poings et d'armes à feu ?»

Ah, une dernière note qui a son importance : les lois en vigueur à Lost Angels sont très différentes de celles qui ont cours dans le reste du Dédale. Même un agent de la Pinkerton peut ne pas se comporter de manière assez vertueuse pour les habitants de cette ville. Mais les Anges Perdus n'ont rien à voir avec les mineurs, et j'aborderai donc leur cas plus loin dans ce rapport.

## Comment tuer le temps

Il n'y a pas un million de distractions possibles dans une ville minière. Si tu veux t'amuser, tu peux aller au saloon, au saloon, ou encore au saloon. Encore qu'il est vrai que l'établissement te propose des divertissements divers : la boisson, le jeu et les longues jambes des danseuses.

## Le tord-boyaux

Oublie tout ce que les gars du Bureau Central ont pu t'apprendre. Je ne veux pas de type qui ne boit jamais d'alcool sous mes ordres, pour la bonne raison qu'ici, c'est le meilleur moyen de se faire remarquer.

Aucun mineur qui se respecte ne meurt avec un foie sain. Tout le monde te toisera avec un grand mépris si tu refuses de boire un verre, car ici, on ne fait d'exceptions (et encore, à contrecœur) que pour les femmes, les prêcheurs et les enfants âgés de moins de dix ans. «Ne fais jamais confiance à un type qui ne boit pas» est un autre des proverbes en vogue dans le Labyrinthe. Tu as donc intérêt à apprendre à tenir l'alcool.

## L'arrache-boyaux

Depuis quelque temps, quelqu'un distille dans la région un alcool au doux nom «d'arrache-boyaux».

S'il faut en croire les rumeurs que l'on raconte à son sujet, il fermenterait dans des tonneaux pris dans une gangue de roche fantôme. C'est un breuvage particulièrement puissant qui te refile des hallucinations pas piquées des hannetons si tu as le malheur d'en abuser.

Les types qui ont l'habitude de trop forcer sur cette mixture sont encore plus violents que l'ivrogne moyen. Certains d'entre eux deviennent même franchement sanguinaires, comme ces mineurs qui ont récemment massacré femmes et enfants dans un village indien à l'est de Fort Lincoln. Les Rockeurs craignent que cela ne déclenche une guerre entre Indiens et prospecteurs, ce qui explique pourquoi ils ont offert une récompense à qui permettrait de découvrir l'identité du (ou des) fabriquant(s) d'arrache-boyaux.

## Les jeux de hasard

Mais le jeu reste le passe-temps favori des mineurs, qui s'y intéressent plus encore qu'à la boisson. Comme si le simple fait de venir tenter leur chance dans le Labyrinthe ne leur suffisait pas. Les jeux de cartes (comme le poker) sont la norme, mais on trouve également des gars qui jouent aux dés ou aux dominos. Pour leur part, les habitants de Shan Fan (qu'ils soient Chinois ou non) sont des adeptes du mah jong.

Les combats de boxe sont également très appréciés des joueurs invétérés, de même que les combats de coq (surtout parmi les Chiliens). Il arrive parfois (mais très rarement) qu'un type arrive en ville avec ses ours et ses chiens de combat, auquel cas il prélève une commission sur tous les paris pris lors des affrontements entre ours et chiens.

Les Dédaliens sont des joueurs on ne peut plus sérieux. Ici, le fait de descendre un tricheur n'est pas un meurtre mais un acte de nettoyage salubre.

## Les dames de la nuit

Je n'ai rien contre les agents de sexe féminin, mais j'ai pu me rendre compte qu'on les retrouvait bien plus vite que leurs collègues masculins dans les cimetières de Lost Angels. En effet, tous les habitants du Labyrinthe ne sont pas aussi évolués que moi. Leur

prise de position remonte le plus souvent à l'époque de la Ruée vers l'Or et ils ont du mal à concevoir que la femme puisse être l'égal de l'homme.

Les vieux de la vieille se souviennent comme si c'était hier de l'année 1849, durant laquelle ils passaient parfois des mois d'affilée sans voir la moindre femme (et celles qu'il leur arrivait de voir étaient à peu près tout sauf de blanches colombes). Les conditions actuelles sont similaires à celles de la Ruée vers l'Or, et la plupart des mineurs ont tendance à considérer que les femmes sont toutes des prostituées (les irrécupérables vont même jusqu'à afficher cette opinion lorsqu'ils se trouvent en présence d'une femme armée !).

Et pourtant, il y a par ici de nombreuses femmes cherchant fortune en tant que prospectrices, pistoleras et autres tenancières de saloon. Mais il faut reconnaître que le plus vieux métier du monde est encore celui qui a le plus la côte. C'est dur à dire, mais la spécialité de ces professionnelles reste le meilleur moyen de délester les mineurs de leurs primordiaux. Si jamais tu parviens à te faire une amie de l'une de ces femmes au regard dénué d'émotion,

tu pourrais bénéficier d'une informatrice absolument vitale.

Il arrive parfois que l'une de mes collègues féminines aux conceptions particulièrement modernes me demande pourquoi les saloons ne présentent pas des spectacles de danseurs à moitié nus pour attirer la clientèle féminine. Franchement, c'est une idée que je trouve particulièrement bizarre et, à ma connaissance, personne n'a encore songé à la tester.

## Les chasseurs de trésors

La prospection n'est pas la seule activité lucrative que propose la région. Le Grand Tremblement a en effet balancé une grande quantité d'objets de valeur (denrées ou meubles de luxe, matériaux de construction, etc.) dans les chenaux du Dédale. Comme l'on pouvait s'y attendre, les plus recherchés sont les coffres de banque.

Le potentiel de départ est donc très important, d'autant que les nombreux pirates de la région et les marées traîtresses du Labyrinthe y ont rajouté un grand nombre d'épaves. La plupart des fouilles sont effectuées par des gens extrêmement démunis dont c'est là l'unique moyen de subsistance ; pour eux, le simple fait de découvrir un chaudron ou une boîte de clous est une occasion de se réjouir. Mais les autres, ce sont les trésors qui les intéressent.

Tous ces individus doivent être capables de se défendre. En effet, pour chaque type persuadé qu'il va faire fortune dans les chenaux, il y a un brigand qui n'attend que ce jour pour tout lui soutirer.

Les chasseurs de trésors professionnels sont regroupés en bandes et travaillent pour leur propre compte. Il est parfois difficile de les différencier des brigands, car certains de ces professionnels de la récupération n'hésitent pas à aller effectuer leurs fouilles dans le campement de leurs rivaux (l'arme à la main, cela va de soi). Il est ainsi fréquent que les équipes ayant obtenu d'excellents résultats aient par la suite offert une récompense à qui leur ramènerait les objets qu'on leur avait volés. Bien souvent, la récompense est d'ailleurs supérieure au montant des objets dérobés, le but étant alors de bien faire comprendre aux malfaiteurs qu'ils ont tout intérêt à ne pas chercher des poux à l'équipe en question.



Quelques entreprises d'importance se spécialisent dans la revente d'objets récupérés au fond des flots. La Grande Foire de R.T. Chestnutt en fait partie. Chestnutt est un habitant de Lost Angels, un vrai dur dont les jambes ont été broyées au cours du Grand Tremblement. Bien qu'il ne puisse jamais quitter son lit, il dispose d'un impressionnant réseau d'informateurs couvrant l'ensemble du Labyrinthe, ce qui lui permet de se tenir au courant des sites profitables, information qu'il communique ensuite aux équipes de chasseurs de trésors avec qui il fait habituellement affaire. Il sait donc énormément de choses sur ce qui se passe dans la région et pourrait être un indicateur de choix si tu as un jour besoin de renseignements. Mais, comme il te le dira lui-même, il «laisse la charité aux guignols», ce qui signifie que tu as intérêt à avoir quelques infos à lui communiquer si tu souhaites qu'il réponde à tes questions.

Un type du nom de Wang Mo est également un gros acheteur d'objets de récupération. Lui est installé à Shan Fan, et l'on chuchote qu'il serait tout particulièrement intéressé par une statue de lion en jade amenée de Chine durant la Ruée vers l'Or de 1849. J'ignore s'il s'agit là d'un objet d'art de grande valeur ou d'une sculpture ayant une signification mystique toute particulière.

## Les scientifiques

Les scientifiques sont eux aussi très nombreux dans la région.

Comme tu le sais déjà, la roche fantôme est vitale à la fabrication et au bon fonctionnement des engins que produit la «nouvelle science». Et comme les plus importants dépôts de ce minerai se trouvent dans le Grand Labyrinthe, il est on ne peut plus normal que tous les dingues qui se battent pour trouver le meilleur ouvre-bouteille qui soit rattachent dans les coins comme des mouches sur un tas de ce que tu sais.

Les scientifiques vivent en général seuls ou en petit comité, et ils préfèrent les endroits plutôt reculés. Ceux à qui j'ai pu parler prétendent qu'ils pratiquent de la sorte afin de pouvoir travailler sans interruption, mais je crois, moi, que la raison est plutôt qu'ils ont peur qu'un concurrent leur chipe leurs idées.

Les scientifiques peuvent être utiles quand tu as besoin d'un outil ou d'un objet sur mesure, mais tu devras te montrer particulièrement prudent si tu fais appel à leurs services. La plupart d'entre eux sont en effet assez excentriques (et je mâche mes mots), tandis que d'autres sont carrément bons à enfermer. Mais quel que soit l'état mental de celui que tu as en face de toi, ne lui dis jamais qu'il est fou ; ils sont apparemment très chatouilleux sur la question.

## Smith & Robards

Smith & Robards est également présent dans le Labyrinthe. Apparemment, la compagnie a utilisé la quasi-totalité de la roche fantôme qui se trouvait à proximité de son usine du Nevada et commence désormais à en importer du Dédale.

La compagnie possède une mine importante à quelque cent vingt kilomètres au nord de Lost Angels. Tout le secteur est en général patrouillé vingt-quatre heures sur vingt-quatre par une importante quantité de chenaliers, sous-marins et autres ornithoptères.

Smith & Robards n'achemine pas sa roche fantôme vers l'est de manière conventionnelle. Au lieu d'utiliser des navires, la compagnie fait en effet appel à d'énormes transporteurs aériens soutenus par trois ballons d'air chaud chacun. Ces monstres sont particulièrement impressionnants.

## Naviguer dans le Dédale

Un jour ou l'autre, tu devras bien mettre le pied sur l'un des nombreux navires qui parcourent les innombrables chenaux du Labyrinthe. C'est comme qui dirait inévitable par ici. Dans la région, un trajet de trois heures en bateau peut parfois prendre jusqu'à trois jours par voie de terre, ce qui signifie que tu as tout intérêt à avoir le pied marin.

## Les bases



•150•

Si tu ne sais rien sur les machines à vapeur, apprends. Presque tout ce qui se déplace sur ou sous l'eau dans le Dédale fonctionne à vapeur. Les bateaux à voile sont incapables

d'attraper suffisamment de vent pour avancer et les rames sont tout juste bonnes à renvoyer chez elle une saleté surgie des profondeurs.

Comme je viens juste de te le dire, les chenaux profonds et étroits qui sont la norme par ici rendent les embarcations à voile virtuellement inutilisables. Bien souvent, le vent ne parvient pas à s'infiltrer dans ces goulets, et quand il le fait, rien ne garantit qu'il va dans la bonne direction. Et comme il n'y a que rarement assez de place pour virer de bord... Il faut également se méfier des rafales soudaines et particulièrement violentes qui peuvent délester un navire de son mât plus rapidement qu'un mineur ayant touché le gros lot peut claquer ses dollars au saloon. Il arrive aussi parfois que le vent souffle juste dans l'axe d'un chenal donné. Dans ce cas, les parois rocheuses le concentrent, ce qui fait qu'il sort du goulet avec une puissance inouïe alors que le calme règne par ailleurs. Les autochtones appellent ces bourrasques les vents du diable.

Les embarcations à rames sont tout à fait correctes pour se rendre de son navire à l'embarcadère, mais c'est à peu près tout. La raison en est simple : dans de nombreux coins du Labyrinthe, les courants sont trop violents pour qu'il soit possible de leur résister à la force du poignet. Même les bateaux à vapeur éprouvent parfois des difficultés, c'est dire ! Si tu te retrouves ainsi face à la marée, tu pourrais avoir à faire donner toute la puissance de tes machines rien que pour faire du sur-place.

### Les chenaux

Il existe tout de même quelques chenaux assez larges dans le Dédale. Trois d'entre eux convergent sur la rade de la Cité des Anges Perdus. Comme les habitants de cette belle ville sont dotés d'une imagination particulièrement foisonnante, ils leur ont donné des noms extrêmement évocateurs. Nous avons donc le Chenal Nord, le Chenal Ouest et... le Chenal Sud.

Le premier des trois est loin d'être rectiligne, mais il reste tout de même navigable jusqu'à Shan Fan. Si l'on ne sort à aucun moment du chenal principal, le trajet prend dans les trois jours. Les capitaines connaissant bien la région savent quels chenaux secondaires emprunter afin de couper les

méandres du Chenal Nord, ce qui leur permet de gagner un temps considérable.

A ma connaissance, le record établi pour relier Shan Fan depuis Lost Angels (course à laquelle les capitaines ont donné le nom de Trophée Chinois) est de dix heures, trois minutes et vingt-sept secondes. Les équipages indépendants tentent sans cesse d'améliorer cette performance, et quiconque connaît un raccourci ignoré de tous a ainsi la possibilité de gagner une somme rondelette sans se fatiguer. Ce chenal est très employé, pour la bonne et simple raison qu'il n'existe pas d'accès direct entre Shan Fan et le Pacifique. La plupart des cargos doivent commencer par longer la côte en direction du sud puis, une fois arrivés à Lost Angels, emprunter le Chenal Ouest pour parvenir à l'océan. Comme son nom l'indique, le Chenal Sud part en direction du sud. Le trafic y est extrêmement réduit, car seuls se rendent dans cette direction les ahuris prêts à rencontrer des tas de Mexicains particulièrement revanchards depuis que les Américains leur ont piqué le Texas et la Californie. Et comme les Français ont eu la bonne idée de donner des gros navires armés jusqu'aux dents à ces mangeurs de tortillas, je te déconseille vivement d'aller faire du tourisme dans le coin.

Le Chenal Ouest mène pour sa part à l'océan Pacifique. Des trois, c'est celui qui est le plus utilisé. Tant que la Grande Guerre du Rail n'est pas terminée, c'est en effet par voie de mer que l'on a le plus de chance de voir les minerais du Labyrinthe parvenir à bon port. Chaque jour, plusieurs navires aux cales pleines de primordiaux empruntent ce chenal en direction de la haute mer, et les pirates les attendent avec impatience.

### L'eau potable

A chaque fois que tu décides de pénétrer dans le Grand Dédale, pense bien à emmener avec toi une importante quantité d'eau potable. Même si tu ne la bois pas, tu pourras peut-être l'échanger contre quelque chose d'utile.

L'eau douce possède une grande valeur dans le Labyrinthe, pour la bonne et simple raison que les chenaux sont pleins d'eau salée venue en droite ligne de l'océan Pacifique. Dès que tu t'éloignes un

## LA VIE DANS LE LABYRINTHE

tant soit peu de la terre ferme, il devient extrêmement délicat de s'approvisionner en eau potable. Presque tous les Dédaliens ont mis au point divers procédés leur permettant de récupérer l'eau de pluie. Quelques-unes des mesas de grande taille ont la chance de posséder une source ou un petit bassin, mais tant que tu ne parviens pas à monter au sommet de l'îlot, l'eau que tu recherches pourrait tout aussi bien se trouver en Chine pour tout le bien qu'elle te fait.

Même quand le climat n'est pas aussi sec que ce que nous connaissons depuis quelques années, les précipitations ne suffisent pas pour répondre aux besoins locaux (l'eau est certes bue, mais on l'utilise également pour cuire certains aliments, et les animaux en consomment eux aussi de grandes quantités). Les gens qui habitent à proximité du continent se rendent régulièrement à une source d'eau potable située sur la terre ferme. Pour les autres, les transporteurs d'eau sont souvent la seule source d'approvisionnement qui soit.

Ces impressionnants navires sont affublés d'énormes

réservoirs leur permettant de transporter de grandes quantités d'eau. Ils parcourent le Dédale selon un itinéraire extrêmement précis. Les individus suffisamment fortunés pour se fournir à l'un de ces monstres n'ont qu'à amener leur embarcation à proximité, suite à quoi il leur suffit de se servir de l'un des nombreux tuyaux qui pendent tels autant de tentacules par-dessus son bastingage. Le prix de l'eau dépend des précipitations. A l'heure actuelle, il tourne aux alentours de 7 ¢ le litre.

Ces bâtiments sont blindés et armés jusqu'aux dents, à tel point que rares sont les pirates osant s'en prendre à eux. De plus, la plupart des gens viennent à la rescousse d'un transporteur en danger, et même les coupe-gorges ont besoin de boire.

### *Les droits de passage*

Pense également à prendre un peu d'argent avec toi quand tu te rends en excursion. Les chenaux principaux peuvent être librement empruntés, mais des bandes d'individus peu recommandables cherchant



à se remplir les poches sans effort se sont emparées de nombre de chenaux secondaires. Elles les bloquent d'une manière ou d'une autre et imposent un droit de passage à quiconque désire emprunter «leur» chenal. Selon les moyens qu'ils ont investis dans leur opération, ces brigands peuvent bloquer le passage à l'aide d'une simple chaîne ou avoir au contraire installé une véritable écluse en travers de la voie.

La plupart de ces «points de péage» les plus sophistiqués sont situés dans les chenaux dont le trafic est assez conséquent. Leurs tarifs sont raisonnables et fluctuent entre 25 ¢ et \$1 par passager (pour un aller simple, évidemment). Ils sont bien obligés de maintenir un certain contrôle des prix, sans quoi leurs «clients» préféreraient contourner leur barrage (voire même le forcer purement et simplement) plutôt que de payer la taxe. Par contre, dans les chenaux moins fréquentés, les prix sont «libres». Certains restent raisonnables, tandis que d'autres font davantage penser à du vol qualifié.

## Les risques naturels

Le Labyrinthe se montre tout sauf hospitalier envers qui cherche à naviguer ses chenaux. Les marées qu'il connaît ne correspondent à rien de ce que connaissent les marins expérimentés, et certains prétendent un peu follement que la responsable de cet étrange phénomène n'est autre que la roche fantôme.

Pour commencer, les marées sont extrêmement prononcées. Un chenal parfaitement navigable par moments est souvent complètement asséché le reste du temps. Et même s'il peut être pratique de se déplacer à pied dans le lit du chenal à marée basse, songe aux dégâts que cela peut causer lorsque l'eau effectue son grand retour. Le métier de chasseur de trésors nécessite une grande connaissance des horaires des marées. En effet, il est nettement plus aisé de repérer les objets que le Grand Tremblement a envoyés par le fond une fois que l'eau s'est retirée.

## Les chiens d'eau

A marée haute, il faut savoir s'accommoder de courants aussi violents qu'imprévisibles. On leur a donné le nom de «chiens d'eau», ce sobriquet étant

celui que les Indiens réservent généralement à la salamandre (qu'ils considèrent comme un esprit malfaisant).

Les vieux de la vieille affirment qu'un chien d'eau peut se manifester à tout moment. Il s'agit d'une espèce de courant sous-marin qui traverse le chenal avec une grande rapidité. Tout marin se retrouvant en présence d'un tel phénomène a souvent l'impression que son navire a été saisi par un géant qui se met à le secouer en tous sens. Si jamais tu te fais prendre par un chien d'eau, ton embarcation a de bonnes chances d'aller se fracasser contre les rochers. De plus, les vibrations qu'il transmet sont parfois suffisantes pour jeter un ou plusieurs hommes à la mer.

Indiens et Chinois sont extrêmement superstitieux au sujet de ce phénomène, et les Blancs commentent eux aussi à être affectés. On prétend parfois que les chiens d'eau sont doués d'intelligence et qu'ils traquent tout particulièrement les marins qui se la coulent douce. Personnellement, j'aurais bien tendance à dire que tout cela n'est qu'un tas d'inepties, sauf qu'il m'est déjà arrivé à plusieurs reprises de voir le bateau sur lequel je me trouvais balancé contre les rochers alors même que je me rapprochais de ma proie, tout comme j'ai déjà été sauvé par des chiens d'eau lorsque le navire qui me poursuivait était soudain immobilisé par des courants contraires.

## Les tourbillons

Les tourbillons sont également très fréquents dans la région. En général, il vaut mieux les éviter, d'autant qu'ils sont souvent extrêmement violents, mais ils peuvent parfois permettre de semer un poursuivant. Il est en effet possible de les aborder par une tangente et d'utiliser leur énergie afin de se retrouver propulsé à grande vitesse. Mais le pilote du navire a intérêt à être sacrément affûté, parce qu'à la moindre erreur de trajectoire, tout le monde y a droit.

## Les ponts naturels

Il faut aussi se méfier des arches naturelles qui coupent bon nombre de chenaux. Les plus grosses

sont stables, mais les petites n'attendent souvent que le moindre souffle de vent pour s'effondrer avec fracas (les vibrations produites par une machine à vapeur sont bien souvent suffisantes pour produire l'effet, euh, recherché). Et quand elles tombent, il vaut mieux ne pas se trouver dans le secteur.

Certains «chasseurs de trésors» se trouvent eux-mêmes du travail en minant certaines de ces arches. Ils n'ont plus alors qu'à attendre qu'une proie intéressante passe en dessous et à lui faire tomber une bonne trentaine de tonnes de roche sur le rable.

Et bien que je n'y aie jamais assisté en personne, j'ai entendu dire que certains pirates se lançaient à l'abordage de leurs proies en se laissant pendre à des lianes nouées à ces arches.

Comme quoi il en faut pour tous les goûts.



### Les geysers et les bassins de soufre

Les geysers sont également très courants. Il ne s'agit pas là d'eau projetée dans les airs par une tornade (encore qu'un tel phénomène se produise de loin en loin). Eux jaillissent souvent sans prévenir, et bien souvent alors que quelqu'un passe au-des-

sus. Les intellos du coin affirment que certains sont générés par le flux et le reflux des marées et que les autres sont des geysers similaires à ceux que l'on trouve à Yellowstone.

S'il faut en croire les scientifiques, l'activité volcanique de la région a très fortement augmenté depuis le Grand Tremblement. En conséquence, il y a désormais des secteurs où des lits de lave en fusion sont remontés juste sous la croûte terrestre. L'eau attenante est bien évidemment réchauffée par une telle proximité. Lorsque la lave parvient à se frayer un passage jusqu'à la «surface» (dans ce cas, le fond de l'un des chenaux) ou lorsque l'eau s'infiltré dans la croûte par le biais d'une fissure, il se produit une réaction quasi-instantanée qui transforme l'eau en vapeur, cette dernière étant alors expulsée vers le haut avec violence. Si tu te trouves dans les parages, tu as intérêt à t'accrocher si tu ne veux pas te faire balayer comme un fétu de paille.

Il est parfois possible de prévoir un tel phénomène. Si tu vois que l'eau commence à bouillonner ou si un grand nombre de poissons morts remontent soudain à la surface, il y a de bonnes chances que tu te trouves au mauvais endroit. Une entêtante odeur d'œuf pourri permet également de comprendre ce qui va se produire, mais pas toujours (tu devrais voir ce que mangent certains mineurs du Dédale).

Dans ces cas-là, la meilleure chose à faire consiste à se tirer au plus vite. Quoi que tu fasses, mets-toi à l'abri et ne touche l'eau sous aucun prétexte (elle est en effet assez chaude pour te brûler sévèrement, et il arrive également que des gaz relâchés par la sortie de lave la rendent acide).

### Les requins

Les nouveaux-venus entendent tellement d'histoires au sujet des dragons du Labyrinthe et des autres saletés surnaturelles qui rôdent dans le coin qu'ils oublient bien souvent de prendre les plus élémentaires précautions contre un animal féroce que l'homme connaît pourtant depuis des siècles : le requin.

Les requins sont comme qui dirait un fait accompli dans le Labyrinthe. On en trouve plus d'une dizaine de variétés différentes, depuis le requin marteau jusqu'au grand requin blanc, et ces bestioles



n'éprouvent guère de problèmes pour se nourrir compte tenu du nombre de morts qu'il y a dans la région. Impossible de dire combien d'individus portés disparus j'ai été chargé de rechercher. Certaines de ces affaires n'ont jamais été bouclées, et ce bien que j'avais la conviction que la victime était morte. La raison en est simple : je n'ai jamais pu retrouver les corps. Mais je sais où ils se trouvent, du moins pour 90% d'entre eux : dans l'estomac d'un requin.

On pourrait penser que ces animaux sont bien gras et contents de leur sort vu qu'ils mangent toujours à leur faim. En fait, c'est tout le contraire. Ils sont toujours aussi hargneux, et malheur à quiconque vient à croiser leur route.

## Le Grand Dédale : guide du routard



J'ai réuni dans les pages qui suivent quelques notes sur les endroits dignes d'intérêt du Labyrinthe. La plupart d'entre eux se trouvent à proximité de Lost Angels et apparaissent sur la carte qui accompagne ce rapport.

## Les Dents du Dragon

Les Dents du Dragon sont une formation rocheuse qui culmine au sommet de l'une des mesas situées au nord-ouest de la Cité des Anges Perdus. Il y a là un total de cinq colonnes de quartz blanc qui ressemblent à s'y méprendre à autant de dents. Les marins s'en servent de point de repère ; en effet, ces piliers restent visibles même de nuit, à moins qu'il ne fasse vraiment noir comme dans un four. C'est à cet endroit bien précis que se trouve la ligne de départ (ou d'arrivée) pour toutes les embarcations prenant part au Trophée Chinois. Lorsqu'un navire tente de battre le record en s'élançant de Lost Angels, le chronomètre se met en marche dès l'instant où l'embarcation franchit les Dents.

Personne ne sait pourquoi, mais ces colonnes rocheuses ont tendance à attirer la foudre. A chaque fois qu'une tempête s'abat sur la région, les Dents du Dragon proposent un fantastique spectacle py-

rotechnique. Prends toutefois bien garde à ne jamais te trouver dans le secteur par mauvais temps. La quantité d'électricité crépitant entre les Dents est largement suffisante pour réduire en poussière même le plus gros des dragons du Labyrinthe.

## La Bonde

La Bonde est un puissant tourbillon situé au sud des Cascades. Il tire son nom du fait que tout ce que l'on jette par-dessus bord à plusieurs centaines de mètres à la ronde finit par y être attiré et par se faire avaler pour aboutir on ne sait où. Mais tous ces débris rendent la Bonde plus dangereuse encore. En effet, la coque des embarcations passant à proximité souffre sous les chocs répétés, sans compter que l'on peut parfois se faire « bombarder » par les projectiles (heureusement assez rares) que le tourbillon éjecte à intervalles irréguliers.

## La Grotte du Geignard

Cette caverne se trouve à proximité du Chenal Sud. La falaise dans laquelle elle s'ouvre ressemble à un visage déformé par la souffrance. Depuis quelque temps, des bruits courent selon lesquels un pirate ou autre individu particulièrement fortuné y aurait caché son trésor. Même si ces rumeurs sont fondées, il faudra sans doute un certain temps avant qu'il soit possible de les vérifier.

Apparemment, le plafond de la grotte (autrement dit, le « palais » de la bouche du Geignard) serait recouvert d'une couche de roche fantôme. Il y a quelques mois, un grand curieux qui n'avait pas beaucoup de jugeote est entré dans la caverne avec une torche allumée. Le pauvre diable a dû passer à proximité d'une poche de vapeurs de roche fantôme piégés dans la grotte. Quoiqu'il en soit, l'explosion a été entendue jusqu'à Lost Angels.

La roche fantôme de la caverne en a profité pour prendre feu. Depuis, elle se consume lentement, ce qui fait que les yeux et le nez du Geignard laissent échapper en permanence de longs volutes de fumée. La nuit, une lueur rougeâtre brille au fond de la grotte, qui mérite désormais pleinement son nom en raison du bruit que produisent les vapeurs dévorées par les flammes.

## Le Toboggan

L'un des chenaux situés à l'ouest de Lost Angels est connu sous le nom de Toboggan. Je t'en parle pour la bonne et simple raison que tu devrais finir par l'emprunter un jour où l'autre si tu te lances à la poursuite des mécréants locaux qui cherchent tous à devenir le nouveau Barbe Bleue.

Le Toboggan est parallèle au Chenal Ouest. Il est extrêmement étroit et peu sinueux, ce qui fait qu'il est parcouru par des courants particulièrement violents. Lorsque la marée est en train de se retirer, une embarcation peut se laisser emporter par le reflux et atteindre l'océan en deux fois moins de temps qu'il n'en faut à un navire à vapeur empruntant le chenal principal (à condition qu'il arrive à bon port, et qu'il n'aille pas se fracasser sur les multiples anfractuosités rocheuses qui font du Toboggan un véritable traquenard). A plusieurs endroits, il est possible de rejoindre le Chenal Ouest depuis le toboggan, et réciproquement. Les pirates n'ont pas perdu de temps avant de mettre ces raccourcis à profit. Ceux d'entre eux qui sont assez dingues pour descendre et remonter le Toboggan (et, tu peux m'en croire, ils sont nettement plus nombreux que tu ne pourrais le penser) utilisent tous les avantages topographiques de la région pour traquer leurs proies. Ils attendent qu'un cargo quitte les quais de Lost Angels, se glissent dans le Toboggan pour pouvoir le dépasser et l'attendent à l'endroit propice. Une fois qu'ils se sont emparés de ce qu'ils souhaitaient, ils repassent dans le Toboggan et se fondent dans la nature.

Les Rockeurs comme les gros bonnets du transport maritime de Lost Angels ont bien essayé de faire patrouiller le Toboggan, mais il leur a finalement fallu renoncer. Au cours des quelques mois où ils ont mis ce plan en application, ils ont en effet perdu de nombreux navires, plus à cause des rochers et des courants contraires que des pirates. Ils tentent aujourd'hui de garder les passages permettant de rejoindre le Chenal Ouest depuis le Toboggan, mais il leur est impossible de tous les couvrir.

Je me suis laissé dire que quelques pirates ont installé leur repaire dans le Toboggan. Il y aurait certains endroits où les courants ont formé de petites criques dans la roche, et c'est là que les plus célèbres pirates du Labyrinthe résideraient à l'heure actuelle.

## La Crique du Serpent

Je ne sais que penser au sujet de ce lieu. Cette crique située à proximité du Chenal Ouest accueille l'un des dragons du Dédale, que j'ai déjà mentionnés plus haut. Mais contrairement à ces frères, celui-ci serait paisible, du moins s'il faut en croire ses maîtres (oui, oui, tu as bien lu).

Quelques individus résident tout près, dans un bled du nom de Londragon (que l'on appelait autrefois Le Perchoir de Pete). Ces types surveillent la bête et se remplissent les poches au passage. Ils ont tendu des chaînes en travers de l'ouverture de la crique et font payer un droit d'entrée à tous les navires dont les passagers désirent voir le «géant placide». Pour \$1 par tête de pipe, il est possible de se promener dans l'ancre du dragon et même de lui jeter quelques poissons à manger.

Je m'y suis rendu une fois avec une cargaison de péquenauds venus de la Côte Est. Je ne sais pour quelle raison, mais j'ai senti tous mes poils se hérissier dès que j'ai pénétré dans la crique. Au moment où la star locale a fait son entrée en scène, j'étais sacrément mal à l'aise, mais peut-être cela était-il dû au fait que la bestiole me dévisageait comme si elle voulait me croquer. Ce «colosse des profondeurs inconnues de tous», pour reprendre les termes de ses maîtres, n'avait pas l'air totalement dompté. Tout son corps s'ornait de nombreuses cicatrices, et plusieurs de ses dents étaient cassées, comme s'il avait essayé d'avaler un cuirassé de passage.

Autant que je sache, ce dragon-là n'a jamais attaqué personne, et il restera une énigme pour moi tant que les gros bonnets ne m'auront pas demandé de m'y intéresser de plus près.

## Le Crâne

Cette grotte aussi est un mystère. Deux fois déjà, j'ai demandé qu'une équipe spécialisée dans le surnaturel vienne l'étudier, mais mes requêtes ont été rejetées. Mes supérieurs m'ont suggéré d'envoyer un de mes agents fourrer son nez dans le coin. Mais même s'il est vrai que j'aimerais bien savoir de quoi il en retourne exactement, notre bureau local est trop surchargé pour que je dépêche quelqu'un sur place afin de satisfaire ma curiosité.

L'entrée de cette caverne a la forme d'un énorme crâne de dragon du Labyrinthe. Le crâne en question a manifestement été taillé dans la paroi même de la mesa. Le problème, c'est que personne ne sait qui a pu réaliser ce prodigieux travail. La grotte a en effet été découverte peu de temps après le Grand Tremblement, et le crâne était déjà là.

Le fait qu'il ait souvent subi la violence des éléments suggère également qu'il est antérieur au Tremblement. Si tel est le cas, il a dû rester enseveli pendant des siècles et n'est sans doute remonté à la surface que suite aux bouleversements tectoniques que la région a subis en 1868.

Les autochtones passent toujours au large du Crâne, et je peux difficilement leur en vouloir. Une petite brise sort en permanence de la grotte, et si l'on écoute attentivement, on a presque l'impression que la paroi rocheuse respire. Plusieurs explorateurs intrépides ont pénétré dans la caverne, mais aucun n'en est jamais ressorti.

### Les Cascades

Les Cascades se trouvent juste au sud de Lost Angels. En quatre points assez proches situés sur la paroi sud-ouest de la mesa, de l'eau jaillit avec force pour retomber dans le chenal. Comme l'îlot est totalement indépendant de la terre ferme, il paraît évident que les Cascades doivent être alimentées par une source intérieure à la mesa.

Les marins aiment tout particulièrement ce lieu, à tel point que toute une file de navires attend généralement de pouvoir passer sous les chutes d'eau. Les hommes d'équipage sortent alors tous les tonneaux disponibles et les alignent sur le pont. Il suffit ensuite de suivre une bonne trajectoire pour que les Cascades remplissent les réserves d'eau du navire (et pour permettre aux marins de passer un coup sur leur embarcation et de prendre une douche rapide, ce qui n'est généralement pas du luxe).

Mais ne tente surtout pas de faire de même avec un chenalier. Les chutes sont en effet trop violentes pour un bateau de cette taille. Fais également attention à ne pas embarquer de l'eau à l'intérieur. Si tu as de la veine, elle pourrait tremper ton barda et mettre ton briquet hors d'usage, mais si jamais elle parvient jusqu'à la chaudière...

En général, seuls les capitaines expérimentés passent à proximité des Cascades, car si jamais tu viens à te planter et à prendre une sacrée douche, tu peux t'attendre à ce que tout le Labyrinthe soit au courant avant que tu aies fini d'essorer tes chaussettes.

### La Baie d'Archéron

Personne ne sait exactement quelle est la sale bête qui réside dans cette baie située au sud de Folie Flottante, mais elle se comporte en tout cas de manière extrêmement prévisible : elle coule tous les navires de passage et bouffe tout ce qui bouge. Evidemment, c'est plutôt gênant, mais ce n'est pas le genre de truc qui m'empêche de dormir.

Personne n'a jamais vu cette créature ou, pour être plus précis, personne ne l'a jamais vue en entier. Bien souvent, les seuls appendices que l'on découvre sont les énormes tentacules qui viennent réduire en bouillie le navire sur lequel on se trouve. Apparemment, le monstre aime bien ce coin et le défend avec acharnement. Toute embarcation pénétrant dans le secteur se fait attaquer, et ce, quelle que soit sa taille. Rares sont celles qui ont réussi à échapper aux ventouses du maître des lieux.

Il y a environ un an, une poignée de scientifiques ont essayé d'envoyer cette bestiole ad patres à l'aide de bombes sous-marines, mais cela a eu pour seule conséquence de la rendre folle de rage. Si quelqu'un parvient un jour à la détruire, il y aura des tas d'épaves à explorer au fond de la baie.



## Localités et grandes propriétés

Il existe des centaines de bourgades et hameaux dans le Labyrinthe, et la plupart d'entre eux sont de taille si réduite qu'ils ne figurent sur aucune carte. Voici quelques indications concernant ceux que je connais ; ils se situent pour la plupart à proximité de Lost Angels.

### Le ranch Big M

Le Big M est la propriété de Dwight Shelton, éleveur de bétail originaire du Texas. Quand il a entendu parler du manque de nourriture dont souffraient les habitants du Labyrinthe, il s'est dit qu'il pourrait faire fortune dans le coin en exportant son savoir. Il est donc venu en Californie avec quelques têtes de bétail et s'est approprié une mesa suffisamment verdoyante et bénéficiant d'un plan d'eau. Les premiers temps ont été durs, mais il possède aujourd'hui un troupeau de belle taille qu'il laisse paître sur toute la surface de son îlot.

Depuis quelque temps, des agresseurs inconnus attaquent les têtes de bétail de Dwight. Ce dernier retrouve de plus en plus de ses bovins massacrés et mutilés, et j'ai entendu dire qu'il recherchait des types capables de protéger son troupeau. Qui sait ? Peut-être embauchera-t-il l'un des nôtres dans un avenir proche ? Ce ne serait pas la première fois que l'Agence aurait à faire face à des mutilateurs de bovins.

Dwight vend presque toute sa viande de l'autre côté du chenal, à Folie Flottante. Si tu as \$5 à dépenser, je te recommande vivement d'aller t'acheter un steak dans l'un des saloons de ce bled. C'est l'une des meilleures viandes que tu pourras trouver dans tout le Dédale.

### Tête de Pont

Tête de Pont est l'une des plus anciennes villes de mesa qui soit, mais également l'une des plus prospères. La population se partage équitablement entre les prospecteurs et les marchands, mais ces derniers



sont en train de prendre l'ascendant au fur et à mesure que les proches gisements de roche fantôme s'épuisent. Cela ne devrait toutefois pas trop nuire à la ville, qui est l'un des endroits favoris des mineurs ayant de l'argent à dépenser. Tête de Pont peut déjà se vanter de posséder cinq saloons, et le sixième est actuellement en construction. Si tu as besoin de connaître les dernières nouvelles en date dans l'univers des mineurs, c'est là qu'il te faut aller.

### Londragon

Il y a quelques années encore, cette localité était une ville minière comme les autres du nom de Perchoir de Pete. Puis les habitants ont découvert le dragon de la Crique du Serpent, et ils ont tous perdu la tête. Ils ont rebaptisé leur communauté et l'ont transformée en site touristique. Aujourd'hui, plus personne ne prospecte à Londragon, les habitants du bled se contentant de ramasser à la pelle les billets verts de ces pieds-tendres qui ont plus d'oseille que de bon sens. Inutile de dire que la ville est désormais très prospère.

Le patron local se nomme Sutton Thacker, et j'ai clairement l'impression qu'il n'est pas net. Il est incapable de regarder qui que ce soit en face et fixe toujours un point situé à une quinzaine de centimètres au-dessus de l'épaule de son interlocuteur. L'Agence ne possède aucun fichier le concernant, mais cela ne me rend que plus soupçonneux à son égard.

### Suprême Félicité

Cette splendide propriété appartient à un certain Gregor Petrov, qui l'a baptisée ainsi en l'honneur de Felicity, la fille que lui a donnée sa femme (une Américaine).

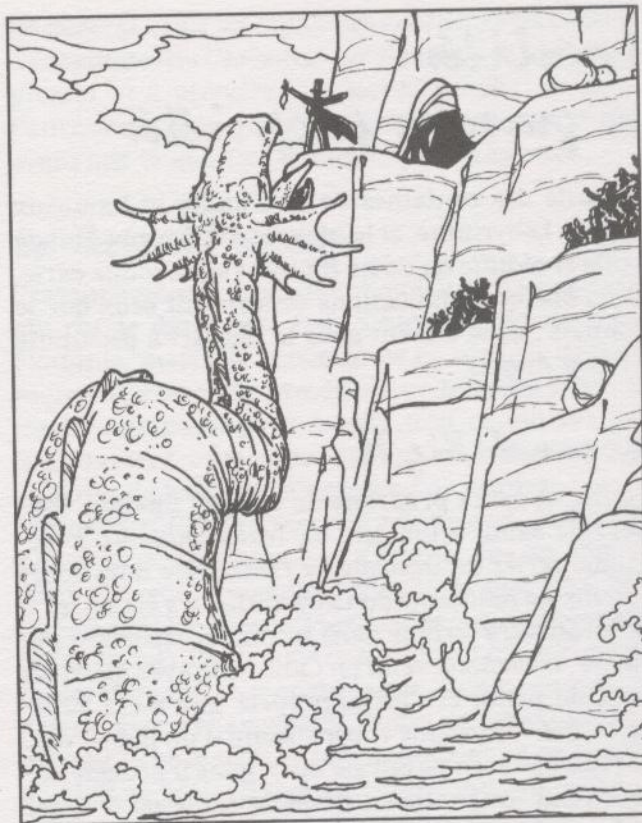
Petrov est un noble russe venu s'installer dans le Labyrinthe en 1872 afin d'extraire de la roche fantôme et de faire fortune en la revendant en Russie. Il a amené avec lui un grand nombre de domestiques qui travaillaient déjà sur ses terres quand il habitait encore sur son sol natal. Ces pauvres diables besognent nuit et jour dans les mines de la mesa. Nombre d'entre eux se tuent littéralement au travail, mais cela ne gêne guère Petrov vu que son navire ramène une nouvelle cargaison d'esclaves à chaque fois qu'il revient de Russie.

Petrov et sa famille vivent au sommet du pic qui se dresse à la pointe nord de l'îlot. Leur manoir est une véritable forteresse défendue par une armée privée. Et je suis bien placé pour te dire que le maître des lieux n'apprécie guère les visites.

### Folie Flottante

Tout le monde pensait que cette ville était vouée à l'échec. Contrairement à la plupart des localités du Dédale, elle se dresse en effet en bordure du niveau de l'eau. Tous les bâtiments sont construits sur une plate-forme flottante (radeau de rondins, coque de navire, barils attachés ensemble... tout ce qui flotte est mis à profit par les autochtones). Chacun de ces édifices est maintenu en place par des chaînes fixées à même la roche.

A marée basse, la ville repose sur la terre (ou plutôt la pierre) ferme. Au fur et à mesure que l'eau monte, les bâtiments se détachent peu à peu du sol, pour culminer à trois mètres au-dessus de leur lit rocheux à marée haute.



La majorité des habitants de Folie Flottante sont des marchands ou des pêcheurs vivant du commerce avec les nombreux mineurs de la région. Leurs affaires sont particulièrement prospères, car le fait de se trouver en permanence au niveau de l'eau leur permet d'accueillir directement leurs clients, sans que ceux-ci aient besoin de prendre une machine élévatrice pour rejoindre le sommet de la mesa.

Mais, en contrepartie, Folie Flottante est très vulnérable aux pirates et autres assaillants potentiels. Les citoyens sont donc habitués à devoir se défendre. Sous leurs dehors débonnaires et amicaux, les marchands de Folie Flottante ne laissent personne leur marcher sur les pieds.

La plupart des habitants de la ville sont armés et n'hésitent pas à se servir de leur artillerie. En fait, ils ont transformé tellement d'affreux en passoire que leur localité a acquis une certaine réputation et que les visiteurs se comportent souvent comme de braves petits gars par ici.

## Jonction

Cette ville se dresse au point de rencontre entre le Chenal Nord et le Chenal Ouest. Certains de ses habitants prospectent dans les environs, mais Jonction est surtout célèbre pour son ramassage de primordiaux. Toutes les deux semaines, un cargo de l'AML jette l'ancre juste à la verticale de la ville et ramasse l'or, l'argent et la roche fantôme extraits par les mineurs de la région. A cette occasion, des prospecteurs venus de plusieurs kilomètres à la ronde convergent sur Jonction par le biais des deux chenaux principaux.

Au cours des vingt-quatre heures suivant la collecte, les saloons et bordels de la ville amassent suffisamment de dollars pour subsister jusqu'au retour du cargo. Jonction est en temps normal une ville calme, mais l'ambiance monte d'un seul coup quand le grand jour approche.

## Le Promontoire de Manitou

C'est dans cette localité au nom extrêmement long (à tel point qu'on l'appelle bien souvent «Le Promontoire») que se réunit la lie du Labyrinthe, ce qui n'est pas peu dire quand on connaît l'anarchie qui est la norme dans la région. Les seules personnes ayant un emploi légal dans cette ville sont les tenanciers des saloons et les filles de joie. On peut donner libre cours à tous ses vices en ce lieu. La plupart des gens sensés évitent Le Promontoire comme la peste. Si jamais l'une de tes missions t'oblige à y aller, ne t'y rends pas seul, garde toujours la main sur la crosse de ton six-coups, et surtout, surtout, ne laisse jamais entendre que tu appartiens à la Pinkerton. Torturer les employés de l'Agence le plus lentement possible est l'un des sports favoris des habitants de cette ville cauchemardesque. En fait, c'est même celui qui arrive en deuxième sur leur liste de préférences (le premier étant de faire subir le même sort à un Texas Ranger). J'ai reçu au cours des derniers mois une succession de rapports préoccupants selon lesquels un nombre toujours croissant de Déterrés seraient apparus au Promontoire. Sois prudent si tu dois t'y rendre.

## Progrès

Tu te souviens des savants fous que j'ai évoqués plus haut ? Progrès est une petite communauté ne réunissant presque que des foldingues de ce type. Si tu as besoin d'un ustensile particulier mais que tu refuses de payer les tarifs prohibitifs pratiqués par Smith & Robards, c'est là qu'il te faut aller. Malheureusement, la baisse du coût s'accompagne aussi d'une diminution de la qualité, et les machines que l'on peut acheter à Progrès ne sont guère fiables.

Par contre, les embarcations sont tout à fait correctes. Les savants emploient en effet les services de constructeurs de navires, qui s'occupent de la coque sans qu'il soit besoin d'avoir recours à la «nouvelle science» (autrement dit, tu peux être sûr que le bateau flottera, même si les machines te laissent tomber). On s'arrache d'ailleurs leurs embarcations, à tel point que la liste d'attente est longue de six mois.

## Carrière

Cette ville très particulière est constituée d'une succession de grottes creusées dans un profond canyon qui s'enfonce au cœur de la mesa. Le plus étrange est que ces grottes ont été mises au jour par le Grand Tremblement, et pourtant, elles ont visiblement été taillées de la main de l'homme. Les parois de la plupart des cavernes ont été polies à la main et sont lisses comme du métal.

Les mineurs qui vivent ici extraient or et roche fantôme dans les profondeurs de leur îlot. Nombre d'entre eux passent souvent des journées entières sans voir la lumière du jour, puisqu'ils rejoignent directement leur lieu de travail à partir des longues galeries reliées à leur lieu d'habitation.

Contrairement à la plupart des villes de mesa, Carrière ne possède aucune machine élévatrice. Il est par contre possible d'emprunter certaines galeries pour se rendre aux cavernes situées au niveau de la mer, cavernes dans lesquelles les prospecteurs attachent leurs embarcations.

## Le Phare de Van Horn

Maarten Van Horn était un visionnaire (comme tous les inventeurs, non ?). Il s'est installé dans le Dédale en 1870 et a érigé un gigantesque phare qui devait avoir pour but de servir de point de repaire aux voyageurs égarés. Selon ses prévisions, son phare serait un tel atout pour le transport par voie de chenal que les armateurs le paieraient afin qu'il le maintienne en fonctionnement.

A son arrivée sur place, Van Horn s'est aperçu que le Labyrinthe était bien plus étendu et ses parois bien plus élevées qu'il ne se l'était imaginé. Il a tout de même construit son phare, dans l'espoir que ceux qui le verraient l'aideraient à l'entretenir et qu'il pourrait ériger un ouvrage plus imposant à l'avenir. Mais le Dédale n'est pas le genre d'endroit où les gesn sont prêts à payer pour bénéficier de quelque chose dont ils disposent même sans déboursier le moindre cent, et Van Horn n'avait pas un sou en poche quand il a passé l'arme à gauche en 1874.

Il faut tout de même reconnaître que le phare continue de fonctionner, même si c'est de manière assez irrégulière. L'ouvrage est relié à une espèce de mécanisme qui le met automatiquement en marche à la tombée de la nuit (mais sans doute l'ensemble subit-il le passage du temps, car il est des soirs où le phare ne s'allume pas du tout). Si le temps est dégagé, on repère les pinceaux de lumière qu'il dégage à dix bons miles de distance (une quinzaine de kilomètres pour ceux qui préfèrent utiliser le système métrique, comme notre «ami» russe Gregor Petrov et Van Horn lui-même).

On a découvert de la roche fantôme à flanc de falaise sous le phare, et une ville minière a bien vite fait son apparition au sommet de la mesa. Les prospecteurs qui s'y sont installés ont décidé de donner à leur communauté le nom de l'ouvrage de Van Horn.

## Lynchburg

Lynchburg se trouve dans le nord du Dédale, à proximité de Shan Fan. Je mentionne uniquement cette localité pour la bonne et simple raison que la plupart de mes enquêtes y commencent ou finissent par y aboutir. Le chaos le plus total règne en permanence dans cette ville de mesa où se réunissent

les mineurs riches ayant envie de faire la fête. Quand tu devras t'y rendre (ce qui est inévitable), fais bien attention à ne pas encourir les foudres de Mariposa Lil ou de H.J. Kent. Tous deux peuvent se révéler extrêmement dangereux si on les met en colère. Je t'en parle plus bas.

## Les vedettes

Ce rapport a également pour vocation de parler des Dédaliens célèbres. Commençons par ceux qui ont une influence sur la communauté minière.

### H.J. Kent

H.J. Kent est essayeur à Lynchburg, ville dont il possède également la seule épicerie (humblement baptisée «Chez H.J. Kent»). C'est un grippe-sou notoire qui n'a jamais un mot gentil pour personne. Les seuls individus ayant une chance de l'apprécier sont ceux qui ne l'ont pas encore rencontré. Son affaire continue de prospérer grâce à l'absence de concurrence et à la crainte qu'inspire ce sinistre personnage.

Des rumeurs persistantes affirment que notre homme s'est acoquiné avec le Diable. Elles ont vu le jour après que des brigands s'en soient à deux ou trois reprises pris à son établissement. A chaque fois, les malfaisants ont été retrouvés dès le lendemain, non loin de Lynchburg et la gorge tranchée. On prétend que Kent a toujours récupéré jusqu'au dernier cent ce qui lui avait été volé en ces occasions.

Depuis, plus personne n'a envie de se mettre H.J. à dos, et l'on prétend que même Rance Hitchcock évite de s'attaquer à lui.

Dès que je dois mener une enquête à Lynchburg, Kent est le premier suspect sur ma liste. Je dois toutefois reconnaître qu'il s'est à chaque fois avéré blanc comme neige. Je sens confusément que c'est un huckster ou qu'il pratique la magie noire, mais je suis bien incapable de le prouver.



•158•

Kent paye toujours le cours en vigueur pour acquérir de l'argent, de l'or ou de la roche fantôme. Malgré toutes les sinistres rumeurs qui gravitent autour de lui, il sait que les prospecteurs iraient vendre leurs primor-

diaux ailleurs s'il essayait de les entuber. Par contre, il ne se gêne pas pour appliquer une politique de libre concurrence au niveau des prix de son épicerie (et comme il dirige le seul établissement de ce genre à des kilomètres à la ronde, les affaires vont bon train).

### « Goldnose » Slim

Personne n'aime vraiment les petits veinards, ce qui explique que l'homme le plus haï de toute la Californie ne soit autre que « Goldnose » Slim, le prospecteur le plus verni qui ait jamais arpenté cette vallée de larmes. Même si la plupart des mineurs refusent de croire au surnaturel (en grande partie grâce à l'excellent boulot que nous accomplissons, sans me vanter), ils sont tous persuadés que le « Nez en Or » est sous l'effet d'un porte-bonheur mystique permanent.

Même si Slim parle aujourd'hui l'anglais avec le meilleur accent californien qui soit, il est originaire de Russie. Je ne lui ai jamais demandé quel était son vrai nom. Il est arrivé par ici juste avant le Tremblement et s'est fait connaître d'emblée en découvrant d'importantes mines d'or dans des régions que les autres avaient abandonnées car les sachant épuisées. Depuis, il a flairé quatre des six plus gros gisements de tout le Labyrinthe. Tout le monde sait qu'il éprouve un souverain mépris pour la roche fantôme.

Autrefois, « Goldnose » Slim était juste un sobriquet, mais cela a changé depuis ce jour de mars 1873 où sa chance insolente l'a rattrapée. Deux prospecteurs jaloux lui ont tranché le nez. Pour les narguer, Slim se l'est fait remplacer par un pif de vingt-quatre carats.

Il m'est arrivé de le rencontrer, et je peux te dire qu'il est vraiment spécial. Il est tout sauf rationnel. Il ne peut s'empêcher de blablater sans fin et s'intéresse tout particulièrement à la philosophie, la littérature russe et d'autres niaiseries du même acabit.

Slim dépense son argent sans compter et va même parfois jusqu'à en donner d'importantes quantités. Contrairement à tous les autres mineurs que je connais, il n'est pas obsédé par le fait de trouver de l'or. En fait, quand il a besoin de fonds, il laisse tout simplement le métal jaune venir à lui. Jusqu'à ce jour,

sa méthode a toujours fonctionné à la perfection. « Goldnose » a la mauvaise habitude de se faire capturer par les brigands. Ces derniers espèrent toujours qu'il les mènera à un important gisement, mais il leur répond à chaque fois que sa chance cesse de faire effet lorsqu'il s'agit de servir ceux qui n'ont pas le cœur pur. Mais la baraka proverbiale de Slim se manifeste toujours au bon moment, le plus souvent sous la forme d'un groupe de porteflingues arrivant à sa rescousse juste quand les choses commencent à se gâter pour lui.

Il m'est personnellement arrivé de le sauver à deux ou trois reprises alors que telle n'était pas mon intention. C'était à chaque fois alors que je menais une autre enquête, et j'arrivais au moment même où un bandito excédé allait le truffer de plomb. Et comme la veine de Slim n'a d'égale que sa générosité, ouvre bien les yeux. Si jamais tu croises un type affublé d'un nez en or, il est sûrement plein aux as... et dans les ennuis jusqu'au cou.





## Mariposa Lil

Mariposa Lil est l'autorité suprême (et officieuse) de Lynchburg. Elle y dirige un saloon («Chez Mariposa Lil») et une pension.

Lil est arrivée dans le coin durant la Ruée vers l'Or de 1849. Depuis, elle offre aux prospecteurs et autres aventuriers les services qu'ils réclament. C'est une vraie dure, et je te conseille de ne pas la mettre de mauvais poil. Je l'ai vue de mes yeux vue faire sauter à trente pas la boucle de ceinturon d'un excité à l'aide de son flingue (alors qu'elle avait tiré dans son dos en observant sa cible par le biais d'un miroir).

Lil est une vraie mère-poule pour les jeunes femmes qui travaillent dans son établissement. Elle déteste tout particulièrement les filous et autres maque-reaux qui pourraient chercher à lui voler «ses» filles. Si cela se produit, Lil n'hésite pas à chasser l'insolent hors de la ville. Elle dispose de suffisamment de gros bras prêts à lui venir en aide en cas de besoin.

En d'autres termes, Lil est la présidente du comité de vigilance local. A l'origine, cette organisation a été fondée afin de protéger les mineurs des voleurs, brigands et autres escrocs, mais au fil des années, les tendances cruelles de Lil ont fusionné avec son côté mère-poule pour en faire une sorte de dictateur toute de crinoline vêtue.

Ses potes et elles ont pendu une bonne douzaine de types au cours des cinq dernières années. Certains des condamnés méritaient amplement l'honneur qui leur a été fait, mais d'autres étaient justes coupables d'avoir énervé Lil. Ses hommes et elle ont une forte propension à accuser les étrangers de tous les crimes commis à Lynchburg. Si jamais ton boulot t'entraîne là-bas, fais bien gaffe à toujours rester dans les bonnes grâces de Mariposa Lil.

## Rance Hitchcock

Rance Hitchcock, que tout le monde surnomme «l'Enragé», était autrefois le brigand numéro un sur la terre ferme. Il a aujourd'hui décidé d'étendre ses opérations à la piraterie. Personne ne sait où se trouve son camp de base, mais je penche pour ma part pour l'une des îles situées au nord de Shan Fan.

Si jamais son repaire venait à être découvert, des dizaines de mineurs armés jusqu'aux dents l'attaqueraient sans perdre une seconde. Si quelqu'un avait la bonne idée à louer nos services pour attraper ce serpent à sonnette, je suis sûr que je parviendrais à le dénicher, mais je ferais preuve d'une grande prudence avant d'aller le cueillir.

Hitchcock s'est fait une spécialité des attaques de prospecteurs, mais au moment même où ceux-ci s'en sont mis plein les poches. Il encourage les rumeurs selon lesquelles il serait doté de double vue, mais je sais qu'il obtient en fait ses renseignements grâce à un réseau d'indics couvrant la quasi-totalité des villes minières. Naturellement, aucun gugusse sain d'esprit n'admettra jamais être un informateur de l'Enragé.

Rance pèse dans les cent trente-cinq kilos mais semble tout en muscles. Sa tête est ronde comme un melon tandis que ses cheveux sont souvent coupés en brosse sur le sommet de son crâne et complètement rasés sur sa nuque et ses tempes. On l'affuble d'une tendance à baver d'envie, surtout lorsqu'il aperçoit de la roche fantôme. Il ne tue que ceux qui lui résistent mais prend grand plaisir à le faire, en les torturant des heures durant s'il dispose de suffisamment de temps devant lui. En temps normal, il se déplace en compagnie d'une demi-douzaine d'affreux qui ne désirent qu'une chose : parvenir un jour à être aussi sournois et vicelards que lui.

Tu ne t'étonneras pas d'apprendre que la tête de ce charmant poupon est mise à prix (\$1.000, payables par les Rockeurs de Lost Angels). Tout membre de son gang abattu avec lui rapporte un bonus de \$100. Nombre de flingueurs cherchent à obtenir la récompense, mais Rance «l'Enragé» est jusqu'ici toujours parvenu à leur glisser entre les doigts.







## CHAPITRE 3

# L'EAU ET LA TERRE



Les Chinois sont actuellement en train de s'approprier le Labyrinthe. Leurs arts martiaux les aident bien évidemment à mener leurs ambitions à bien, mais ce qui fait vraiment la différence, c'est qu'ils n'hésitent pas à travailler sans cesse et à se sacrifier pour que leurs descendants prospèrent. Dans un pays où la religion serait plutôt le «tout, tout de suite», eux préfèrent songer au long terme.

Leur communauté comprend les triades de Shan Fan et d'ailleurs, les seigneurs de la guerre installés dans les forêts, et les moines bouddhistes isolés dans leurs monastères. Il y a également des pirates chinois dans le Grand Dédale, ainsi que des tas d'individus pour le moins étranges se battant d'une manière très particulière mais extrêmement redoutable (ils appellent ça le kung fu). Méfie-toi comme la peste de ces spécialistes des arts martiaux, car il est fort possible que ton six-coups ne les impressionne pas le moins du monde. S'il souhaite survivre dans la région, l'agent de la Pinkerton doit connaître les coutumes des Chinois. Apprendre quelques rudiments de cantonais ne devrait pas lui nuire non plus.

### *La triade de Shan Fan*

Après que San Francisco ait été réduit en bouillie par le Grand Tremblement, une folle course s'est organisée afin de décider quelle ville prendrait sa place, d'autant qu'un port situé au nord de la Californie était plus important que jamais maintenant que la roche fantôme venait d'être découverte. Les mineurs de la région avaient également besoin de pouvoir se rassembler en un lieu où il leur serait possible de faire la fête (en restant dans les limites du raisonnable, bien sûr). La Cité des Anges Perdus ne pouvait servir ce but, et ce, pour deux raisons : non seulement elle se trouve trop au sud, mais elle est également sous le contrôle du révérend Grimme, qui est à peu près tout sauf un marrant. Non, Lost Angels n'est vraiment pas le coin où il faut aller si l'on veut s'éclater.

Les hommes de la Hsieh Chia Jên n'ont pas mis longtemps à résoudre ce petit problème. La Hsieh Chia Jên (qui signifie quelque chose comme «Famille de la Délivrance») est ce que les Chinois appellent


une société d'intérêt mutuel, autrement dit, une triade. Ce groupe est plus connu sous le nom de triade de Shan Fan, la ville qu'il dirige.

### Le crime est un état d'esprit

Je suis persuadé que le Bureau Central te dirait que la triade de Shan Fan est un gang et que ses membres sont tous des criminels. Et vu que ces Chinois sont à la tête de bordels, salles de jeu et autres fumeries d'opium, je vois assez bien pourquoi nos ronds-de-cuir de la Côte Est peuvent se faire de telle idée (d'autant que cette «famille» à la chinoise est souvent déchirée par de terribles conflits internes qui laissent fréquemment des morts sur le carreau).

Mais il est hors de question d'aller à Shan Fan et de continuer à considérer que ces gars-là sont des criminels, pour la bonne raison que ce sont eux qui font la loi dans leur ville. Ils constituent sans doute l'autorité la plus populaire et la plus reconnue de tout le Labyrinthe (même auprès des non Chinois). De plus, il faut bien reconnaître que la construction de Shan Fan s'est faite uniquement à l'instigation de la Hsieh Chia Jên. Cette organisation comble comme qui dirait un besoin, et ses membres en sont sacrément fiers.

Les chefs de Shan Fan savent ce que réclament les prospecteurs épuisés et avides d'amusements. C'est pour cette raison qu'ils sont très permissifs vis-à-vis des mineurs (et des autres). A Shan Fan, tu peux boire et fumer à ta guise, voire même faire le coup de poing si tu veux. Par contre, si tu viens à menacer un membre éminent de la triade (ou ses possessions), tu peux t'attendre à ce que la Hsieh Chia Jên te tombe sur le râble sans faire le moindre quartier.

 Et l'on ne peut même pas dire qu'il s'agit là d'un phénomène nouveau. Dans l'ancien temps, San Francisco était gouverné en sous-main par une bande de tueurs venus de New York et qui se faisaient connaître sous le nom de guerre de Molosses. Je t'en parle car certaines rumeurs font état de leur retour. S'il faut en croire tout ce que l'on raconte, ils seraient même revenus d'entre les morts, et certains indics m'ont ainsi raconté avoir été dépouillés de tout ce qu'ils possé-

daient par certains membres (théoriquement décédés depuis longtemps) de cet ancien gang notoire. Personne ne tient à ce que les Molosses effectuent leur grand retour, et de nombreux habitants de Shan Fan sont sans doute prêts à nous payer pour que nous fourrions notre nez dans cette affaire.

### Tony Longues-Mèches

Wong Chau Sang, également appelé Tony Longues-Mèches, n'est autre que le shérif de Shan Fan. Sa mère était Chinoise et son père Américain, et il est né en Californie en 1852. Il parle aussi bien l'anglais que le cantonais et s'entend avec les deux communautés. C'est loin d'être un Apollon (son visage est grêlé et ses yeux, vitreux, extrêmement rapprochés), mais son pouvoir est immense, ce qui lui confère un attrait indéniable pour ces dames. Quand il s'énervé, Tony Longues-Mèches peut devenir sacrément méchant et violent. Je l'ai ainsi vu trancher (en les mordant !) le pouce et l'index d'un mineur aviné qui refusait d'entendre la voix de la raison. Personnellement, je ne te recommande pas d'employer une telle technique (qui peut savoir par



où sont passés les doigts des mineurs ?), mais je dois bien reconnaître qu'elle a fonctionné à la perfection l'unique fois où je l'ai vue employée.



• 166 •

Tant que tu ne te mêles pas des affaires des autres, Tony se montrera doux comme un agneau à ton égard. Il nous est même déjà arrivé de nous rendre mutuellement service.

Il n'est pas fou de l'Agence au point de se mettre en quatre pour nous aider, mais nos intérêts et les siens convergent plus souvent que l'on ne pourrait le penser.

La plupart des Blancs considèrent que Tony Longues-Mèches est la loi à Shan Fan, et ils ne rencontrent jamais les dirigeants de la triade à moins de faire affaire avec eux. Par contre, dès que l'on voit Tony et ses adjoints patrouiller les rues, tous les citoyens font bien leur devoir afin que les seuls crimes qui continuent de se perpétuer à Shan Fan sont ceux qu'approuve la triade.

Tony Longues-Mèches fait respecter la justice chinoise, qui est rapide, brutale et ne s'encombre pas de finesses légales. La triade lui a conféré le pouvoir d'être à la fois juge, jury et bourreau. S'il prend un criminel la main dans le sac, il l'abat de sang froid («Pour économiser les frais de fonctionnement de la prison,» comme il dit si bien).

Fort heureusement, Tony sait se montrer juste et objectif lorsque la culpabilité d'un suspect n'est pas clairement établie. Il n'est pas du genre à porter des jugements hâtifs. C'est au contraire un enquêteur extrêmement méthodique qui ferait un bon agent. Même si la populace réclame à hauts cris la tête de l'un de ses prisonniers, Tony refuse de se laisser influencer tant qu'il n'est pas persuadé de la culpabilité de l'homme en question.

Tony choisit lui-même ses adjoints, et c'est vrai qu'ils n'ont pas du tout le même comportement (ni la même dégaine) que les voyous et autres «régulateurs» qu'emploient les gros bonnets de la triade. Tony exige que ses adjoints soit loyaux envers lui, et lui seulement (pas la Hsieh Chia Jên). Ils doivent également savoir rester au-dessus des différends entre diverses triades.

Nombre d'adjoints de Tony sont élèves de la Mei-te Yumao, une école d'arts martiaux installée dans le quartier nord de Shan Fan, poétiquement appelé Vallée aux Crevettes. Leur maître, ou sifu, se nomme

Chang-Tse Hung. Il enseigne un art martial connu sous le nom de Tai Chi Chuan.

Chang-Tse est un vieux dingue à la longue chevelure blanche. Il accepte tous les élèves assez résistants pour endurer les insultes et tapes constantes qu'il leur fait subir (au cas où tu te le demanderais, non, la plupart des gens ne sont pas assez têtus pour accepter longtemps un tel traitement). La plupart des adjoints de Tony Longues-Mèches ont reçu l'enseignement du vieillard et lui restent extrêmement loyaux. Par contre, d'autres anciens élèves, tel que l'un des pontes de la triade, Hou le Dépeceur, sont loin de tenir Chang-Tse dans leur cœur (j'en aurais davantage à te dire au sujet de Hou dans quelques pages).

La Mei-te Yumao a la rancune tenace vis-à-vis de l'école Yehseng-te Liu-shu, dont nombre d'anciens élèves font désormais partie de la triade des Lendemain qui Chantent (cette dernière a ses quartiers dans les villes de bûcherons situées au nord de Shan Fan). A chaque fois que les membres de la triade des Lendemain qui Chantent se montrent à Shan, Fan, Tony est complètement débordé (il lui faut en effet contrôler ses adjoints afin qu'ils ne mettent pas la localité à feu et à sang).

### *Les guerres intestines*

La triade de Shan Fan est semblable à n'importe quelle autre famille nombreuse, en ce sens que ses membres se battent comme des chiffonniers à chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Le problème, c'est qu'ils sont également armés jusqu'aux dents et que la ville leur appartient, ce qui fait que cela ne les dérange en rien de régler leurs différends par la manière forte, mais aussi au vu et au su de tous. On compte en moyenne cinq ou six victimes innocentes à l'année, ces pauvres bougres ayant eu la malchance de se retrouver pris dans un feu croisé entre membres de la triade ayant un compte à régler.

La Hsieh Chia Jên s'organise de la façon suivante. Tout en haut de l'échelle se trouve le Grand Patron, puis viennent les Grands Frères (lesquels sont généralement six ou sept), qui lui font directement leurs rapports. Chacun de ces Grands Frères dirige un gang de gorilles que l'on appelle «filous» (il faut bien reconnaître que ce terme fait plus impres-

sionnant en cantonais). On dit également d'eux que ce sont des régulateurs, vu qu'ils franchissent allégrement la frontière séparant les miliciens privés des criminels de droit commun.

Chaque Grand Frère contrôle un quartier de la ville. Ses filous sont chargés d'aller prélever le pourcentage revenant à la triade sur toutes les activités du coin (ils fonctionnent en cela de la même manière que les collecteurs d'impôt). Les sbires passent ensuite l'oseille au Grand Frère, qui conserve la part qui lui revient avant de transmettre le reste au Grand Patron.

Et c'est là que la violence prend naissance. Le Grand Patron encourage en effet une intense concurrence entre ses Grands Frères, au point de leur permettre par moments d'empiéter sur le territoire du voisin. Lorsqu'un Grand Frère est incapable de défendre ses terres contre les incursions des filous d'un rival, il perd la face, ce qui, pour un gangster de triade, signifie le début de la fin. Pour commencer, les filous des autres commencent à lui manquer de respect, puis ses propres hommes se font buter en pleine rue. Il ne se passe ensuite généralement que peu de temps avant que le Grand Frère déshonoré se re-

trouve le nez dans son assiette de nouilles chinoises, un couteau planté bien profond entre les omoplates.

Pour celui qui désire s'élever dans les rangs de l'organisation, c'est la même chose. T'Sang Po Tam, le Grand Patron actuel, est arrivé là pour avoir renversé son prédécesseur (alors que lui-même n'était que Grand Frère à l'époque). Il a réussi à obtenir le soutien de deux ou trois autres Grands Frères, et les rebelles avaient suffisamment de filous à eux tous pour faire pression sur les Grands Frères restants et les convaincre de soutenir Tam. Il se peut aussi parfois qu'un Grand Frère se fasse buter par l'un de ses filous désirant prendre sa place. Parfois, les autres Grands Frères admirent ce genre d'initiative, mais il arrive également qu'ils le fassent écarteler avant de planter sa tête sur un piquet à l'extérieur de la ville (afin de décourager ceux qui souhaiteraient suivre son exemple).

Tout est question de politique : il faut toujours être bien sûr que l'on a suffisamment d'alliés derrière soi quand on finit par abattre son jeu. Tout cela est extrêmement subtil, à tel point qu'il m'arrive encore de ne pas comprendre ce qui se passe quand les cadavres de filous commencent à se ramasser à la pelle. Et pourtant, cela fait près de six ans que je connais la situation à Shan Fan.

### Les étrangers

La plupart des filous sont Chinois, et quant aux gros bonnets, ils le sont tous, sans la moindre exception. Il est impossible d'atteindre un poste élevé au sein d'une triade sans être né dans la mère patrie. Mais de plus en plus «d'étrangers» se font employer comme filous.

Shan Fan est le paradis des hors-la-loi, et nombre d'entre eux y viennent se faire embaucher comme régulateurs. Un type recherché qui en a marre de devoir se cacher en permanence peut venir ici et gagner sa vie «honorablement» en faisant ce qu'il préfère, c'est-à-dire menacer, racketter et tuer ses concitoyens. Il n'a pas grand-chose à craindre des représentants de la loi. Les marshals ne sont guère appréciés dans le coin, qu'ils viennent du Nord ou du Sud. L'accord tacite que j'ai passé avec Tony Longues-Mèches permet aux agents de la



Pinkerton d'opérer normalement à Shan Fan, mais impossible de mettre le grappin sur quelque régulateur que ce soit.

Malgré la sécurité que Shan Fan leur procure, nombre de gangsters américains ou mexicains ont bien du mal à s'adapter aux méthodes de la triade. Ils doivent en effet montrer un respect sans bornes à leurs supérieurs, ce qui leur interdit de l'ouvrir quand ils ne sont pas d'accord (plus facile à dire qu'à faire pour des affreux dans leur genre). De plus, ils doivent apprendre tout un tas de petites cérémonies ainsi que la manière de se comporter en présence de leurs dirigeants, du moins s'ils ne veulent pas finir dans l'estomac des crevettes de la baie (lorsque le nom de ces malpolis se trouve sur notre liste de criminels recherchés, il arrive souvent que Tony me donne le feu vert fin que nous puissions régler le problème à la place de la triade).

### Les dirigeants



Le Grand Patron actuel se nomme T'Sang Po Tam, ou Tam Grandes-Oreilles. C'est un vieux grigou qui a plus de vies qu'un chat. Il a personnellement assassiné son prédécesseur et a depuis résisté à trois tentatives de prise de pouvoir de ses subalternes. Les contacts que j'ai à Shan Fan affirment que les Grands Frères ont trop peur de lui pour oser le défier. Ils préfèrent donc se démolir entre eux, et la situation actuelle est donc vraisemblablement au goût de Tam Grandes-Oreilles.

Tam réside dans un splendide manoir défendu par une véritable armée de filous. Si l'on n'est pas bridé, il faut avoir une sacrée carte de visite pour se faire recevoir par ce mec. Je n'y suis pour ma part jamais arrivé, et ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé. Mais qui sait ? Peut-être que tu y parviendras, toi. Comme tous ses prédécesseurs, Tam Grandes-Oreilles s'oppose fermement à ce que les membres de sa triade s'intéressent au monde de l'occulte. Je ne veux pas dire par là qu'ils n'ont pas le droit d'honorer leurs ancêtres ou de se commettre en cérémonies à la gloire de leurs divers dieux, vu qu'un tel comportement est on ne peut plus normal pour les Chinois. Par contre, il leur est interdit de s'intéresser aux sorts de huckster ou à la magie noire, mais aussi de s'acoquiner avec des abominations.



Et si jamais l'un des membres de sa triade venait à être assez stupide pour lui désobéir, Grandes-Oreilles ne tarderait pas à faire appliquer la peine de mort.

Au jour où je rédige ce rapport, les deux Grands Frères qui causent le plus de problèmes à Shan Fan sont Ma Longue-Nouille et Hou le Dépeceur. Tous deux ont la trouille de s'en prendre directement à Grandes-Oreilles, et ils préfèrent donc régler leurs comptes entre eux. Chacun des autres Grands Frères soutient l'un des deux belligérants. Tam leur permet de se défouler tant que les seules victimes sont des filous des deux protagonistes. En fait, il faut comprendre par là que Grandes-Oreilles ne souhaite pas que des membres haut placés de la triade viennent à leur tour à mordre la poussière. Le conflit entre Ma et Hou a jusque-là fait d'importants dégâts matériels et quelques passants innocents y ont perdu la vie, mais la décision de Tam est comme qui dirait respectée dans les grandes largeurs. Par contre, les filous de Ma et de Hou ont actuellement une durée de vie si limitée qu'il est extrêmement aisé de se faire engager dans l'un ou l'autre des deux camps. Souviens-toi néanmoins que, si la paye est élevée, c'est que les régulateurs finissent bien vite six pieds sous terre.

Malgré son surnom, Ma est tout sauf grand et mince. Bien au contraire, c'est un gros tas de graisse qui engloutit d'importantes quantités de bouffe, d'alcool de riz et de femmes. Il contrôle la quasi-totalité des bordels de la ville, même ceux qui sont situés sur le territoire des autres Grands Frères. Quiconque maltraite l'une des protégées de Longue-Nouille reçoit bien vite la visite (tout sauf amicale) de certains de ses filous. Ma adore parader et claquer son fric en public, mais si l'on ne connaît pas le protocole à respecter à la lettre, il n'est pas plus abordable que les autres Grands Frères.

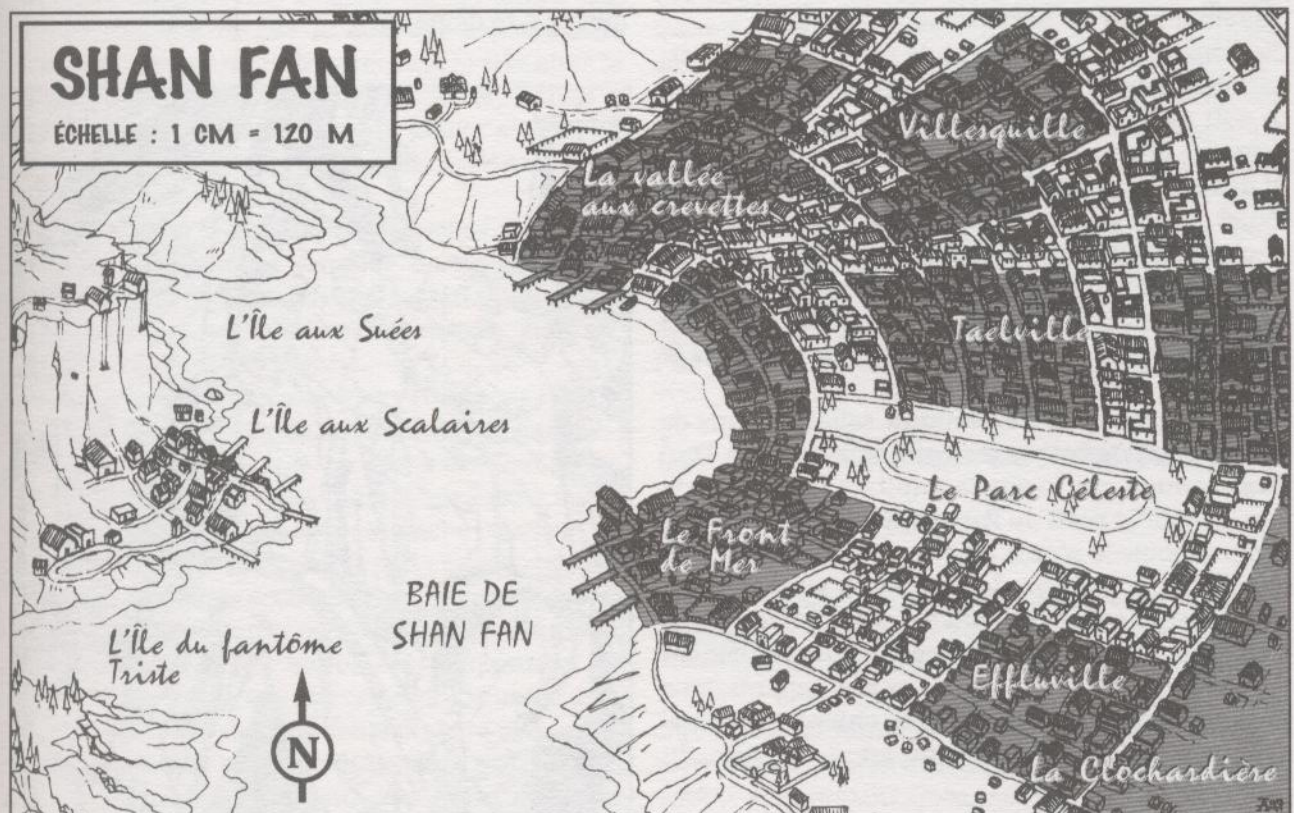
Hou le Dépeceur tire son nom du sort qu'il a fait subir à un indic qui l'avait donné à la police. C'était du temps où notre homme faisait dans la contrebande d'opium à Lost Angels. Afin de bien montrer aux autres qu'il ne fallait pas le taquiner, il a fait dépecer l'informateur en question puis l'a fait transformer en couvre-chef. Il ne quitte jamais ce chapeau si particulier. Hou est un grand gaillard musclé à la tête lisse comme une boule de billard et portant une imposante paire de bacchantes. Il est

connu pour son mauvais caractère, ce qui n'est pas peu dire compte tenu du faible contrôle de soi qui semble caractériser tous les Grands Frères. Le plus étrange dans tout ça, c'est que Ma et Hou ne s'en veulent pas personnellement. Leur rivalité est strictement professionnelle, et cette guerre n'est pour eux qu'un grand jeu. Il n'est pas rare qu'on les voie jouer et rire ensemble dans l'un des saloons de la ville, et le fait que l'un d'entre eux vienne juste de faire massacrer une partie de la bande de l'autre ne semble en rien affecter leur bonne humeur.

## La ville

Shan Fan est une ville de grande taille et tu devras t'y rendre personnellement afin de te faire ton idée de l'endroit. Mais je vais tout de même t'en décrire les quartiers principaux.

Les rues de Shan Fan partent toutes de la baie et s'écartent les unes des autres pour constituer une espèce de grand éventail. Le Tremblement a été par-





ticulièrement sympa dans le coin, car la rade de la ville est parfaite pour la marine marchande. La plupart des voies est-ouest sont des avenues, tandis que celles qui courent le long de l'axe nord-sud restent des rues. Les noms utilisés sont souvent étranges, mais cela est dû au fait qu'ils sont à l'origine chinois et qu'on les a traduits afin que les Américains puissent les comprendre.

Shan Fan est divisée en plusieurs quartiers qui se définissent généralement par l'activité qui y tient le haut du pavé. Ces quartiers ont souvent le nom de «ville». A moins qu'ils ne soient pleins aux as, les habitants de Shan Fan résident à proximité de leur lieu de travail. Inutile de dire, donc, que si tu as le malheur de bosser aux abattoirs ou dans le quartier de la Lanterne Rouge, ton existence risque d'être à peu près tout sauf exaltante.

Le quartier de la Lanterne Rouge est particulièrement intéressant pour les cow-boys de passage. C'est là que tous les étrangers peuvent venir faire la fête. Ce quartier n'est qu'une succession de saloons, salles de jeu, fumeries d'opium, bordels et autres hôtels. Naturellement, la plupart des établissements combinent tout au partie de ces fonctions.

C'est également le territoire de prédilection des filous de la triade. Tout Grand Frère digne de ce nom se doit de posséder une partie du quartier de la Lanterne Rouge. C'est de loin le coin le plus lucratif de la ville, et les filous aiment bien venir s'y défouler. Les commerces du quartier se pratiquent jusqu'à la frontière avec les autres secteurs de la ville (frontière qui est d'ailleurs en constante évolution). Comme c'est dans ce coin que les crimes sont les plus nombreux, c'est également là que se trouve le bureau du shérif.

Effluville accueille les abattoirs, salles de vente de bétail, tanneries et autres entrepôts de Shan Fan. C'est comme qui dirait la capitale de la viande dans la moitié nord du Labyrinthe. Les éleveurs de bétail de toute la région amènent leurs bêtes ici afin qu'elles se retrouvent découpées en steaks qui finiront dans l'assiette des Shan-Fanais. Mais comme il s'agit là d'une ville chinoise, tu peux également t'attendre à trouver des animaux surprenants dans le coin. Ours, serpents et même chiens sont ainsi vendus à la découpe à côté du bœuf, du porc, du mouton et du poulet.

La viande que l'on trouve ici n'est pas meilleur marché que dans le reste de la Californie, et certains morceaux sont même plus chers (il est en effet légèrement plus dangereux d'attraper un ours qu'un bœuf).

Les choses vont mal à Effluville depuis quelque temps. Quelqu'un s'amuse à empoisonner la viande sur les marchés, et Tam Grandes-Oreilles commence à en avoir franchement marre. Tony Longues-Mèches a été chargé de mener l'enquête, mais j'ai entendu dire que trois de ses meilleurs adjoints ont voici peu été retrouvés découpés par un ou plusieurs professionnels (oui, tu m'as bien compris, Allan, ils avaient été transformés en steaks, côtes et tout le reste. Inutile de te dire que j'ouvre l'œil et que je te tiendrai au courant de toute évolution de la situation).

Le Front de Mer est le quartier du commerce maritime. On y trouve des entrepôts, des usines d'emballages, des chantiers navals et des bureaux. C'est là que vivent les dockers. Les saloons sont nombreux, l'alcool y est bon marché et les putes plus encore. C'est le genre de quartier qu'il ne faut pas rater si l'envie de te servir de tes poings commence à te démanger.



Pour un mineur qui parvient à faire fortune dans le Labyrinthe, il y en a des dizaines qui finissent fauchés et paumés. Un jour ou l'autre, tous ceux-là se retrouvent dans la Clochardière. Tous les habitants du quartier sont complètement rincés, et les seuls qui ramassent du fric dans le coin sont les propriétaires immobiliers et les collecteurs d'impôt de la triade. Ici, la vie est bon marché, mais souvent courte. Les saloons que l'on trouve dans le secteur feraient presque prendre la Lanterne Rouge pour un quartier huppé. Ne te rends jamais seul de nuit dans la Clochardière. Le coin grouille de tueurs en herbe qui sont prêts à te flinguer pour un dollar, et encore ne s'agit-il là que des adolescents. La clochardière ne cesse de s'étendre ; elle couvre désormais une bonne part du sud-est de Shan Fan. Taelville est le quartier financier, le tael étant l'équivalent chinois d'un gros tas de billets verts. C'est là qu'il te faut aller si tu cherches une banque ou un établissement de ce type. C'est également le quartier où résident les gens aisés mais pas assez riches pour se permettre d'habiter dans les coins vraiment friqués (voir ci-dessous). Le shérif fait bien attention à ce que le quartier soit toujours patrouillé, vu que les habitants payent très cher la protection de la triade. Et même si tu arrives à franchir les hommes de Tony, tu peux t'attendre à ce que chacun des pieds-tendres du coin sache défendre son beurre.

Villesquille est le quartier industriel de Shan Fan. On demande de plus en plus de bois dans le Labyrinthe, car c'est en effet un matériau aux multiples usages : navires, caisses de transport, clôtures, combustible, et ainsi de suite.

Enfin, reste la Vallée aux Crevettes, qui couvre tout le secteur nord de la ville, depuis le port jusqu'à l'intérieur des terres. La pêche est une industrie aussi importante que l'agriculture dans la région. Tout ce qui vit en mer est pêché ou élevé, et ceux qui s'en chargent vivent dans ce quartier. La Vallée aux Crevettes accueille également les usines où l'on sale le poisson et où l'on recueille l'huile de baleine. Quand il fait chaud, la compétition est rude entre la Vallée aux Crevettes et Effluville afin de voir lequel des deux quartiers pue le plus.

Les riches du coin résident en bordure des grandes avenues qui ne semblent mener nulle part. Et même

s'ils restent nettement moins nombreux que les clochards, les millionnaires ne manquent pas à Shan Fan. La propriété de Tam Grandes-Oreilles donne sur la Piste Triomphale, cette route longeant les montagnes au nord de la ville. Quant à Hou le Dépeceur, il vit dans la rue prétentieuse des Bons Présages, qui suit la côte en direction du sud. Enfin, Ma Longue-Nouille possède un manoir en bordure du Parc Céleste, une zone de verdure et de tranquillité au cœur de cette ville qui ne dort jamais.

Avec tout ça, j'ai bien failli oublier les îles. L'île des Scalaires accueille la communauté minière de Shan Fan. Les gisements qu'elle offre seront tous épuisés dans un an (ou deux, tout au plus), mais en attendant, un grand nombre de prospecteurs y travaillent comme des fous. Une fois qu'ils en auront fini avec les veines qu'ils exploitent, ils déménageront sûrement sur l'île aux Suées. Quelques entreprises minières sont également basées sur l'île aux Scalaires.

Enfin, l'île du Fantôme Triste n'abrite que quelques ermites totalement déjantés. Tam Grandes-Oreilles refuse que quiconque aille s'installer là-bas. Quand les premiers membres de la Hsieh Chia Jên sont arrivés dans la région, ils ont dédié une cérémonie de remerciements à leurs dieux et à leurs ancêtres. Au cours de ce rituel, ils ont promis de conserver l'île du Fantôme Triste vierge de toute habitation humaine afin que leurs ancêtres puissent venir s'y installer. L'art de la géomancie chinoise, ou feng shui, n'est pas sans rapport avec cette décision. Je dois bien avouer que je ne sais absolument rien du feng shui, mais le nom choisi pour l'île me semble par contre totalement approprié.

## La triade des Lendemain qui Chantent



616728

Les Chinois te diront tous sans exception que les triades ne sont pas forcément des organisations criminelles et que certaines d'entre elles continuent de faire office de clubs pour les hommes d'affaires du coin. Ces derniers se regroupent afin de passer des contrats ensemble et se prêtent assistance en cas de besoin, un

peu à la manière des Francs-Maçons, si tu veux (mais attention, hein, je te parle là des Francs-Maçons normaux, pas du groupe que j'ai démantelé à Sonoma et qui s'amusait à appeler les manitous). Mais certaines triades n'entrent dans aucun des deux moules classiques et sont à mi-chemin entre l'organisation criminelle et le club select. La triade des Lendemain qui Chantent est de celles-là. C'est un excellent exemple d'organisation radicalement différente.

### La mission

Ce groupe a pour but de faciliter l'intégration des Chinois en Amérique, ce qui explique qu'il bénéficie du respect de la plupart des gens. On peut dire que la triade a lancé une vaste campagne censée redorer le blason de ses concitoyens aux yeux des Américains. Même si elle fait très attention de ne pas se mettre la Confédération à dos, je suis bien placé pour dire qu'elle penche plutôt pour l'Union. Elle cherche à ce que la Californie soit reconnue comme un état du Nord, mais à condition que les citoyens chinois aient les mêmes droits que les Américains.

Compte tenu des préjugés auxquels ces gens doivent faire face, le but que s'est fixé la triade est loin d'être évident à atteindre, et ses membres en sont tout à fait conscients. Ils essayent de se fondre au maximum dans notre société et d'adopter nos coutumes. Contrairement aux membres de la triade de Shan Fan, ils vont même jusqu'à se vêtir à l'occidentale. Ils ne ménagent pas leurs efforts pour devenir bilingues, et certains ont même poussé le vice jusqu'à se convertir à un christianisme américain bon ton (je dis «bon ton» afin de bien les différencier des fidèles fanatiques du Roi de l'Horizon, décrit plus bas).

Les Chinois plus traditionnels, et en particulier ceux qui pensent qu'ils pourront un jour retourner chez eux, trouvent que la triade des Lendemain qui Chantent est méprisable et ridicule. Du point de vue de ces traditionalistes, les membres de la triade sont rien moins que des traîtres prêts à sacrifier plusieurs millénaires de civilisation pour devenir les sbires des barbares locaux.



### L'acceptation

Les choix de la triade font qu'elle se trouve désormais coincée entre deux mondes et que plus personne ne lui fait confiance, les Américains (à l'esprit notoirement étroit) se méfiant autant d'elle que les Chinois. Ironie suprême, les scribouillards qui ne cessent de prédire l'arrivée du «Péril Jaune» dans leurs pseudo-articles s'imaginent que la triade des Lendemain qui Chantent est une secte d'envahisseurs se cachant derrière les «sombres secrets d'un Orient mystérieux.» Mais tout le monde ne méprise pas les membres de la triade, qui ont tout de même réussi à gagner le respect de quelques individus tolérants et des missionnaires heureux de voir tant de nouveaux convertis. Je n'irais toutefois pas jusqu'à dire que la triade a réussi à convaincre les vrais bigots. Pour ceux qui haïssent et craignent les Chinois, cette organisation pue en effet le piège à plein nez.

### L'école Yehsheng-te Liu-shu

Les sombres secrets évoqués par les scribouillards mentionnés plus haut sont bien évidemment les

arts martiaux, et il est vrai que nombre de membres de la triade les pratiquent à très haut niveau. Rien d'étonnant à cela, d'ailleurs, vu que le fondateur de la triade des Lendemain qui Chantent, Tai-Shou Ch'uan, est un ancien élève de l'école Yehsheng-te Liu-shu et qu'il enseigne à ses disciples le style martial connu sous le nom de Wing Chun.

Cette école d'arts martiaux est censée exister depuis plus de mille ans, mais j'ai entendu certains Chinois prétendre que les fondateurs de la Yehsheng-te Liu-shu seraient choqués de voir Tai-Shou Ch'uan fouler la tradition aux pieds dans son effort de devenir pleinement américain.

### Tai-Shou Ch'uan

Mais les critiques de ce genre ne font que conforter un peu plus Tai-Shou Ch'uan dans ses opinions. J'ai eu l'occasion de l'entendre parler, et il s'agit d'un individu particulièrement éloquent qu'il est impossible d'arrêter une fois qu'il est lancé. Il passe à peu près autant de temps à dénoncer ses ennemis qu'à prôner sa cause. Et bien qu'il soit plein de bonnes idées, son incommensurable orgueil fait qu'il est extrêmement difficile de l'apprécier.

J'imagine que quelqu'un d'acquis à sa cause le trouverait déterminé et vertueux, et il faut lui reconnaître que ses disciples lui sont farouchement dévoués. Certains prétendent que cela est dû au fait que Ch'uan leur a troublé l'esprit à l'aide de ses fameux «secrets d'Oriental». Je pense pour ma part qu'il symbolise l'espoir de tout un peuple qui souhaite parvenir à vivre dans un pays qui n'est pas le sien en se soumettant aux coutumes des Blancs.

### Ennemis et alliés

Tai-Shou Ch'uan a déclaré qu'il considérerait comme son devoir sacré le fait de devoir traquer les «faux brigands». Il s'agit là des Chinois qui, selon lui, font une mauvaise publicité à l'ensemble de tous ses concitoyens, autrement dit, presque tous les individus dont je traite dans ce chapitre : la triade de Shan Fan et les trois seigneurs de la guerre que sont Kwan, Kang et le Roi de l'Horizon. Les spécialistes des arts martiaux de la triade se retrouvent souvent aux prises avec les adjoints de Tony Longues-

Mèches, tout cela à cause d'une brouille centenaire (et, autant que j'en sache, totalement stupide) entre leurs deux écoles.

Les membres de la triade ne sont pas opposés aux moines Shaolin de la Trente-Septième Cellule, mais ces derniers condamnent vertement leur message anti-traditionnaliste.

Il arrive parfois que la triade des Lendemain qui Chantent s'allie aux Cent Huit Vertueux Bandits, mais il s'agit là de situations qui se gèrent au coup par coup. Les membres de la triade sont en effet trop respectueux de la loi pour pouvoir s'allier à long terme avec des criminels, même si la fibre de Robin des Bois est très vivace en eux, comme cela semble être le cas des Cent Huit.

Si jamais tu te retrouves opposé à l'un des autres groupes détaillés dans ce chapitre, tu as peut-être intérêt à te rendre sur le territoire de la triade des Lendemain qui Chantent pour y obtenir des renseignements et, pourquoi pas, de l'assistance matérielle ou même humaine.

### La Société Spirituelle

Tous les membres de la triade ne se sont pas convertis au christianisme. Tai-Shou Ch'uan lui-même reste ainsi un taoïste pratiquant (ce qui explique peut-être les incessantes prises de bec entre les Lendemain qui Chantent et les moines Shaolin, ces derniers étant bouddhistes).

Les croyances de Tai-Shou Ch'uan coïncident de manière surprenante avec celles des Indiens. Elles le poussent en effet à vénérer la nature, à penser que tout ce qui arrive est décidé par les esprits bienveillants ou malfaisants et à exécuter des cérémonies pour bénéficier de l'aide des dieux et obtenir leur accord. Tai-Shou Ch'uan a d'ailleurs commencé à rencontrer les chamans de certaines tribus du Labyrinthe afin de voir jusqu'où il est possible de pousser ces vues communes. La plupart des tribus en question se trouvent le long de la côte nord, là où la majorité des membres de la triade se sont installés. Elles incluent les Yuroks, les Pomos, les Hupa, les Karoks et les Wintus.

Ces rencontres ont conduit à la création d'une autre organisation ayant pour nom Société Spirituelle. Elle regroupe des membres de la triade des Lendemain

qui Chantent (tous taoïstes) et des anciens Indiens, tous ces adhérents ayant pour point commun qu'ils considèrent que le Jugement est le résultat d'un puissant maléfice. D'après ce que je me suis laissé dire, Tai-Shou Ch'uan donne des leçons aux Indiens afin que ces derniers parviennent à mieux se faire accepter des Visages-Pâles, tandis que les chamans lui enseignent certaines de leurs pratiques magiques. Cette alliance est toute neuve et pour le moins étrange, mais la faction chrétienne des Lendemain qui Chantent y est vivement opposée. Il va bien sûr sans dire que les Américains qui haïssent les chinois et les Indiens n'ont guère de raisons d'apprécier la Société Spirituelle.

Mais tout n'est pas rose dans cette alliance naissante. C'est ainsi que T'sung Ching, la fille célibataire de Tseng-Chia Ching (un riche marchand chinois), a depuis peu disparu. On pense qu'elle a été enlevée par un chaman yurok se faisant appeler Quatre Directions (à moins qu'elle ne l'ait librement suivi). La jeune femme faisait partie de la triade et de la Société Spirituelle, et il n'est pas impossible que nous ayons affaire au résultat d'une brouille culturelle.

Mais Tseng-Chia a pris la chose comme un affront à la mémoire de ses ancêtres et, alors même qu'il fait tout pour retrouver sa fille, il finance des opérations visant à nuire à la Société Spirituelles et aux Lendemain qui Chantent. Si tu penses que la triade des Lendemain qui Chantent repose sur de nobles idéaux et mérite de continuer à exister, il serait peut-être bien vu de retrouver T'sung Ching et Quatre Directions afin qu'ils puissent expliquer le pourquoi de leurs actes au père de la jeune femme.

### Les membres de la triade

Le comportement de ces derniers dépend de la manière dont la triade est perçue là où ils résident. Certains n'hésitent pas à clamer haut et fort qu'ils font partie de cette organisation, tandis que d'autres préfèrent garder leur affiliation secrète. Contrairement à la triade de Shan Fan, celle des Lendemain qui Chantent est toujours à la recherche de nouveaux membres et il n'est pas difficile de se faire accepter. L'organisation n'exige presque rien de ses membres, et chacun s'implique à son gré dans les affaires de

la triade. Les membres les plus actifs se portent souvent volontaires pour assumer des postes importants, ce qui leur permet de gravir les échelons à leur rythme. En général, les plus dévoués se retrouvent bien vite à travailler au côté de Tai-Shou Ch'uan lui-même.

### Le territoire

La triade des Lendemain qui Chantent s'étend sur tout le Labyrinthe, la plupart de ses membres vivant au côté d'autres Californiens, dans des bourgades plus ou moins importantes. Ils sont indifféremment mineurs, pêcheurs, ouvriers agricoles ou cuistots. L'organisation attire en effet des individus venus de tous les horizons.

La triade a fondé plusieurs communautés de pêcheurs sur la côte nord. Compte tenu des ambitions d'intégration de l'organisation, il n'est pas étonnant que ces villages aient un nom anglais allant dans le sens du message que prône Tai-Shou Ch'uan : New Opportunity, Harmony et Goodwill (respectivement Nouvelle Opportunité, Harmonie et Bonne Volonté). Chacune de ces communautés accueille dans les cinquante membres ainsi que quelques Indiens, qui y sont nettement mieux traités que dans les autres bourgades de la région. Tai-Shou Ch'uan réside pour sa part à New Opportunity, mais il n'y a que peu de chances de le trouver chez lui, vu qu'il est toujours en tournée dans le Labyrinthe et qu'il multiplie les discours de-ci, de-là.

### Malette Lee

Le membre le plus populaire de la triade des Lendemain qui Chantent n'est pas son fondateur, mais plutôt l'un des disciples de ce dernier. L'homme en question est un maître des arts martiaux que tout le monde connaît sous le sobriquet de Malette Lee. En fait, son vrai nom est Feichi Li, mais personne ne l'appelle ainsi (sauf moi, c'est vrai ; je serais incapable de prendre au sérieux un type qui a un nom de bagage).

Lee imite son chef et parcourt le Dédale de long en large pour faire de nombreux discours à l'adresse de ses concitoyens. Il cherche par ce biais à les convaincre de se détacher de leurs coutumes an-

cestrales et d'adopter le mode de vie des Américains. Il ne se déplace jamais sans sa petite malette en pittoresque état, dans laquelle il transporte ses affaires de rechange et ses propres exemplaires des discours de Tai-Shou Ch'uan.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, sa malette lui sert également de bouclier lorsqu'il se fait attaquer (ce qui lui arrive extrêmement souvent, il faut bien le reconnaître). Lee est poussé par une soif de justice plus forte encore que les convictions de son organisation, et cela a tendance à le mener tout droit vers les pires ennuis qui soient. Mais fort heureusement pour lui, il a jusque-là réussi à se dépatrouiller de toutes les situations auxquelles il s'est retrouvé mêlé.

Lee est un idéaliste qui ignore ce qu'est le cynisme. C'est un jeune homme encore boutonneux aux cheveux coupés ras et dont le sourire fait fondre toutes ces dames. Mais il reste extrêmement timide lorsqu'il se retrouve en compagnie de représentantes du sexe dit faible. Il a fait le serment de rester pur pour sa future épouse, qui qu'elle puisse être. L'idée de se ruer au combat contre une bande de pirates sanguinaires ou une meute de zombies ne l'effraye en rien, mais il se met à trembler de la tête aux



pieds dès qu'une jeune femme désire lui prouver sa reconnaissance.

Les aventures de Malette Lee ont été romancées dans un tas de journaux grand public, dont certains vont même jusqu'à le représenter sous les traits d'un Blanc !

## Les seigneurs de la guerre



168

En Chine, les Mandchous sont en train de perdre le contrôle du pays. Dans certaines provinces, des hommes influents connus sous le titre de seigneurs de la guerre ont tiré profit de la faiblesse du pouvoir central pour monter leur propre armée. Ce sont désormais eux qui font la loi.

De la même manière, quand l'ordre a cessé d'être en Californie (suite au Grand Tremblement), quelques vermines connaissant le système sur le bout des doigts ont sauté sur l'occasion en se disant que le Labyrinthe avait bien besoin de généraux-dictateurs (en d'autres termes, eux). Ils ont donc revêtu leur plus bel uniforme, sont montés sur leur destrier et se sont constitué une petite armée privée. Ils gouvernent désormais quelques secteurs de la Californie par la force des armes.

La plupart des habitants de la région considèrent les seigneurs de la guerre comme un problème lointain, mais personne n'a envie d'aller les contredire sur leurs terres. Tu peux par contre être sûr que les affaires de l'Agence t'obligeront un jour ou l'autre à te rendre chez ces caïds, compte tenu de toutes les pratiques illicites dans lesquelles ils trempent. Il fallait bien que quelqu'un les ait à l'œil, et c'est sur nous que c'est tombé. En effet, si personne ne fait rien, ils ne cesseront de devenir de plus en plus forts et finiront par être un danger pour toute la Californie, voire même pour tout le pays dans quelques années.

## Le général Kwan

Le général Mu-T'ou Kwan est sans aucun doute le seigneur de la guerre dont on peut attendre le plus de problèmes à l'avenir. Son poste lui va comme un

gant et son père l'était déjà avant lui (mais en Chine). C'est du moins ce qui se raconte.

Apparemment, Kwan, qui est encore jeune et séduisant, était extrêmement précoce. A l'âge de treize ans, il s'est comme qui dirait retrouvé un peu trop lié à l'une des épouses de Kwan père. Mu-T'ou a vite jugé qu'il serait sans doute plus prudent de quitter la forteresse chinoise de son cher géniteur. Il a par la suite passé quelques temps à Canton puis est arrivé dans le Labyrinthe en 1869.

### Grand Pul et Petit Pul

Comme beaucoup d'individus ambitieux, Kwan a bien vite compris que la prospection n'avait guère de chances de le rendre riche. Il est donc devenu brigand après s'être acoquiné avec deux Indiens bannis de la tribu des Cahuillas. Ces deux-là étaient des jumeaux nommés Grand Pul et Petit Pul. Aidés d'une poignée de tueurs changeant sans cesse, ces Peaux-Rouges ont pourri la vie des fermiers et des voyageurs de la frontière du Nevada entre 1864 et 1865.

Comme tous les Indiens, les Cahuillas ont une haine viscérale des sorciers, et Grand Pul et Petit Pul sont bien vite montés tout en haut de la liste des individus qu'ils soupçonnent de traiter avec les esprits du mal. Malgré leur nom, les deux jumeaux sont totalement impossibles à différencier. La rumeur veut d'ailleurs qu'ils ne possèdent qu'une seule âme et qu'ils se la partagent, ce qui expliquerait pourquoi ils se comportent en vrais pourris.

Je suis persuadé que ce sont ces deux-là qui ont crucifié Barth et Higgins en 1872. Je garde toujours sur moi deux balles sur lesquelles j'ai inscrit leur nom, mais si tu les trouves avant moi, je ne t'en voudrais pas si tu me privés de l'honneur de les buter. Par contre, ne va pas te les mettre à dos tant que tu n'es pas absolument certain de pouvoir leur régler leur compte.

### La vision de Kwan

Grand Pul et Petit Pul ont enseigné à Kwan leur doctrine spirituelle. Peu de temps après, le jeune homme est parti en quête d'une vision, c'est-à-dire qu'il s'est éloigné de tous et qu'il s'est mis à jeûner et à fumer Dieu sait quoi dans l'espoir de re-

cevoir la visite de son gardien spirituel. Un autre renégat cahuilla témoin de cet épisode a par la suite été capturé par ton serviteur, suite au double meurtre de Barth et d'Higgins. Après que j'aie expliqué à mon prisonnier qu'il avait tout intérêt à coopérer, il m'a raconté l'histoire suivante.

Selon lui, l'animal-totem de Kwan serait apparu au jeune Chinois pour lui dire qu'il était destiné à diriger «toutes les terres situées au-delà des montagnes». Kwan comprit par là qu'il deviendrait le maître des terres se trouvant au nord du Mexique. Mais le totem ajouta que Kwan ne pourrait pas gouverner en personne, mais qu'il lui faudrait le faire par l'entremise d'un pantin, un Blanc auquel on conférerait le titre d'empereur. Tout cela était on ne peut plus logique pour Kwan, lui qui avait été élevé dans un pays où l'autorité suprême, l'empereur, était sans cesse manipulé par les eunuques et généraux qui l'entouraient.

L'animal-totem (dont je n'ai jamais pu découvrir la nature exacte) serait même allé jusqu'à fournir à Kwan la description de sa marionnette. La mission du jeune seigneur de la guerre était donc très claire : il lui fallait trouver son empereur, suite à quoi il pourrait conquérir l'ensemble du continent et accomplir sa destinée.

### L'empereur Norton 1<sup>er</sup>

Kwan et sa bande parcoururent l'état en tous sens pendant une longue année, en faisant passer le mot de la vision qu'il avait eue et du destin qui lui était promis. Le nombre de coupe-gorges attirés par son gang ne cessait de croître, et sa bande enchaînait les hold-ups et les rapines sans jamais se faire prendre par les autorités.

Puis Kwan arriva enfin à Shan Fan, où il rencontra un personnage comico-insolite du nom de Joshua A. Norton. Norton se voulait Empereur d'Amérique et Protecteur du Mexique. Il se promenait partout vêtu d'un uniforme napoléonien bleu pétard orné de médailles toutes plus fausses les unes que les autres et portait une toque en peau de castor totalement surréaliste et parée de plumes. La plupart des citoyens honorables de Shan Fan s'écartaient sur son passage, tandis que d'autres le trouvaient d'une drôlerie irrésistible et se mo-



quaient de lui à l'envi. Il subsistait en «acceptant les dons» dans le quartier de la Lanterne Rouge. Kwan resta un instant pétrifié en apercevant Norton. Tu as tout compris : ce doux dingue n'était autre que le portrait craché du type que Kwan avait vu en rêve. Celui-ci chargea donc ses hommes de se renseigner aux alentours et d'en apprendre le plus possible sur Norton.

Les brigands découvrirent que Joshua Norton était venu s'installer en Californie lors de la Ruée vers l'Or. Il était alors fortuné et avait tout investi pour fonder une firme de courtage en immobilier et en transactions internationales. Son entreprise prospéra jusqu'en 1853, où il prit un risque colossal en décidant de spéculer sur le prix du riz. Il investit tout ce qu'il possédait dans un important chargement venu de Chine.

Malheureusement pour lui, un cargo concurrent arriva en même temps que le sien. Le prix du riz

s'effondra et Norton fut ruiné. Il disparut de la circulation quelques années durant, et quand il fit à nouveau parler de lui, il avait pétié les plombs. Je ne sais si Kwan a douté un tant soit peu à ce point, mais ce qui est sûr, c'est qu'il s'est emparé de Norton et l'a emmené avec lui jusqu'à son antre situé dans la Sierra Nevada.

### *La province de Kwan*

Depuis ce jour, la puissance de Kwan ne cesse de croître. Son repaire est devenu un véritable fortin, d'abord modeste, puis plus imposant. De la même manière, les raids occasionnels qu'il organisait contre les fermiers des environs sont devenus réguliers et ont pris l'appellation de «prélèvement des taxes». Dans les premiers temps, les gens du coin ont loué les services de mercenaires afin de le chasser de la région, mais son armée croissait trop



rapidement et ses armes étaient trop performantes. La légende qui entourait la vision de Kwan et l'empereur Norton attirait apparemment les mécréants comme des mouches. La plupart de ces nouveaux disciples étaient des Chinois que cela ne gênait en rien de servir un seigneur de la guerre. Quant aux autres, il s'agissait de prospecteurs désabusés et autres losers attirés par la promesse d'un bon lit, de repas réguliers et d'une part de butin.

L'armée de Kwan se compose aujourd'hui de quelque mille deux cents hommes, ce qui est tout à fait conséquent pour la région. Il arrive parfois qu'il dépêche quelques troupes pour assister les Confédérés ou l'Armée des Morts de Santa Anna en échange d'or ou de véhicules à vapeur, mais il préfère se consacrer pleinement à l'expansion de sa « province ». C'est en effet le nom qu'il a donné à la région sans cesse croissante dans laquelle ses sbires prélèvent des « taxes » en son nom.

Fort Norton peut sans honte être comparé aux meilleurs édifices de ce type que l'on trouve sur le reste du continent. Ces murs sont en effet en acier et l'on ne compte plus les canons à vapeur et autres mitrailleuses Gatling qui les défendent. Kwan ne dépense pas un dollar pour améliorer son train de vie ; tout ce qu'il gagne est aussitôt réinvesti dans le développement de son empire.

Fort Norton se trouve au cœur d'une gigantesque forêt qui constitue le centre de la Californie. Les arbres qui y poussent (séquoias et redwoods) sont parmi les plus grands qui soient au monde. Les hommes de Kwan les coupent et les débitent avant de les envoyer comme bois de construction à Shan Fan. Si tu te demandes d'où Kwan tire l'argent qui lui permet d'avoir un fort si moderne, jette un œil sur le cours du bois dans la région.

Comme de bien entendu, les « barons du bois » de Shan Fan font partie des plus ardents partisans de Kwan. Les soldats de ce dernier protègent chaque chargement des brigands qui opèrent dans la région. Les marchands qui font affaire avec Kwan savent pertinemment qu'ils vont se faire ponctionner un peu plus qu'avec un autre transporteur, mais ils peuvent au moins être sûrs que la cargaison arrivera à bon port et qu'aucun de leurs hommes ne se fera descendre pour la protéger. L'un d'entre l'autre, ils se disent que les tarifs de Kwan ne sont

pas trop disproportionnés (de toute manière, ils ne peuvent avoir recours à personne d'autre pour continuer à les approvisionner).

Kwan se montre sans pitié lorsque l'on se dresse sur sa route, mais il est suffisamment malin pour ne pas saigner à blanc les fermiers et propriétaires de ranch de la région. Il ne perd jamais de vue le long terme, à moins que ce ne soit là l'influence de l'empereur Norton.

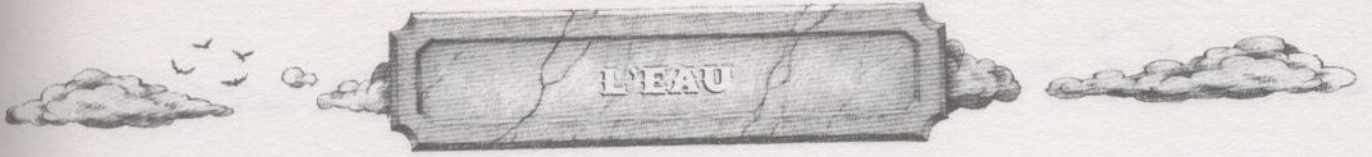
Dans le Labyrinthe, il existe deux façons de voir le rôle que tient Norton vis-à-vis de Kwan. Certains considèrent que Norton est toujours aussi siphonné et qu'il n'est qu'un pantin pour Kwan, tandis que les autres leur répondent que, bien qu'excentrique, Norton n'a jamais été un débile profond. Il lui arrivait en effet parfois de tenir un discours cohérent quand il se faisait passer pour un empereur à San Francisco. Quelques informateurs prétendent qu'il exerce une influence civilisatrice sur Kwan, dont il tempère la brutalité en l'encourageant à penser en politicien plutôt qu'en brigand.

Qu'il s'agisse de l'œuvre de Norton ou non, il est toutefois indéniable que Kwan est aujourd'hui moins impétueux qu'avant. Compte tenu de la taille de son armée, il pourrait aisément se rendre maître de la Cité des Anges Perdus. Shan Fan serait un objectif un peu plus ambitieux vu que la distance lui poserait des problèmes de logistique, mais il pourrait sans doute s'en emparer également s'il le souhaitait vraiment. Il préfère néanmoins attendre son heure pour passer du statut de chef local à celui de dirigeant du continent. Peut-être son animal-totem lui est-il à nouveau apparu afin de lui suggérer d'autres conseils.

### *Le fantôme affamé*

Quelqu'un (ou quelque chose) attaque depuis peu les plus loyaux lieutenants de Kwan au cœur même de la province de ce dernier. Les rares survivants de ce type d'agression ont totalement perdu l'esprit et leurs cheveux sont devenus blancs. Ils prétendent avoir été séduits par une splendide jeune femme qui se révéla finalement être le fantôme de l'épouse du père de Kwan (tu sais bien, celle avec laquelle ce dernier a eu une aventure).

Apparemment, Kwan père n'a guère apprécié que



sa chère et tendre le trompe avec son propre fils, et il l'a fait piétiner par ses chevaux pour que cela serve de leçon à ses autres femmes. Le fantôme affirme avoir tué le père de Kwan et vouloir aujourd'hui se venger du fils. Bien sûr, nous autres de l'Agence savons bien que les spectres n'existent pas. C'est pour cette raison que nous ne sommes absolument pas intéressés par cette rumeur et que nous ne chercherons jamais à savoir si cet ennemi de Kwan pourrait devenir un allié de l'Union...

## Le Roi de l'Horizon

Si Kwan a un rival pour le titre de seigneur de la guerre chinois le plus dingue et le plus dangereux de tout le Labyrinthe, ce ne peut être que le Roi de l'Horizon, ou Wang Ti-P'ing Hsien en cantonais. Ce dernier est à la tête d'un demi-millier de maraudeurs nomades qui mettent la frontière mexico-californienne à feu et à sang. Tout comme Kwan, Hsien est persuadé que sa destinée le pousse à gouverner l'ensemble (ou du moins une bonne portion) de l'Amérique du Nord. Et, de la même manière que son rival, il est lui aussi dirigé par une entité surnaturelle particulièrement malveillante.

## Hung Hsiu-ch'uan

Tu te souviens que je t'ai dit que la Chine connaissait des problèmes internes à côté desquels notre petite Guerre de Sécession fait figure de roupie de santonnet ? Eh bien, le bain de sang auquel je pense plus particulièrement quand j'affirme cela est entré dans les livres d'histoire sous le nom de Rébellion de Taiping.

Elle a débuté aux alentours de notre première Ruée vers l'Or. Hung Hsiu-ch'uan était un érudit originaire d'une petite ville qui se présenta aux examens permettant d'obtenir une planque dans l'administration gouvernementale. Il fut recalé, suite à quoi il fut pris d'une violente maladie et de visions du Paradis et de l'Enfer.

Il avait, peu de temps auparavant, eu des tracts chrétiens entre les mains, et la mauvaise interprétation qu'il en avait faite influa sur ses visions. Dieu s'adressa à lui pour lui apprendre qu'il était

le frère de Jésus et qu'il devait prêcher la bonne parole à tous ses frères chinois. Malheureusement, le Seigneur ajouta que son envoyé pouvait passer par le fil de l'épée quiconque cherchait à lui tenir tête. A son réveil, Hung Hsiu-ch'uan rassembla ses fidèles autour de lui. Il leur expliqua qu'il avait reçu pour tâche d'instaurer le Paradis sur terre, ou T'ai-p'ing T'ien-Kuo (le royaume céleste). Sans doute était-il doté d'un grand charisme, car il ne s'écoula guère de temps avant qu'il dispose d'une véritable armée, dont il se servit pour flanquer la pagaille dans le centre du pays. Il donna à ses généraux le titre de wangs, ou rois : il y avait le Roi du Nord, le Roi du Sud, et ainsi de suite. Il prit de nombreuses villes, dont une de grande importance, Nanking. Sa révolte causa un total de vingt à trente millions de victimes. Mais la série de victoires des rebelles finit par se changer en déroute et Hung se suicida aux alentours de 1866. Les Mandchous exécutèrent tous les meneurs sans faire preuve de la moindre pitié, allant même jusqu'à traquer le fils de Hung et les généraux survivants du mouvement. Tous finirent décapités.

## Do Leng

Do Leng était un paysan et un rebelle sans importance. Il s'empara de la tête de Hung et parvint à échapper à la vengeance des Mandchous. Comme de nombreux fauteurs de troubles que j'ai décrits plus avant, il se dit que le Labyrinthe était l'endroit rêvé pour se faire oublier, et il amena son écœurant trophée avec lui quand il traversa le Pacifique. Ce n'est qu'après qu'il soit arrivé dans le Dédale, en 1871, que le crâne de Hung Hsiu-ch'uan commença à lui parler. C'est lui qui conféra à Do Leng son nouveau titre : Wang Ti-P'ing Hsien, le Roi de l'Horizon.

## Wang Ti-P'ing Hsien

Hung Hsiu-ch'uan était encore plus sûr de son fait maintenant qu'il avait connu l'Enfer et qu'il en était revenu. Le crâne expliqua à Do Leng qu'il avait su tirer les enseignements de ses erreurs passées. La révolte qu'il avait déclenchée en Chine n'était en fait qu'un premier test. Tu as tout compris, son objectif ultime était désormais le Labyrinthe et tout ce qu'il y a autour. Depuis 1871, le crâne conseille Wang



Ti-P'ing Hsien, ce qui lui a permis de transformer le paysan qu'était Do Leng en maître des attaques de type guérilla. Le Roi de l'Horizon est comme qui dirait un peu devenu le Gengis Khan californien. Toutes les communautés frontalières le craignent au plus haut point, même celles qui sont situées sur le sol mexicain. Contrairement à Kwan, Wang Ti-P'ing Hsien se moque éperdument de tuer la poule aux œufs d'or. Il rase ainsi des villages entiers et fait massacrer les innocents par simple plaisir. Les communautés religieuses comptent parmi ses cibles de prédilection, car le crâne est persuadé qu'il est le seul véritable être divin qui soit. En conséquence, ceux qui vénèrent l'autre fils de Dieu le font entrer dans une rage folle.

L'armée de Wang Ti-P'ing Hsien est constituée de Chinois, d'Indiens, de fanatiques religieux américains et de Mexicains ayant préféré se joindre à lui plutôt que d'être passés par les armes (chacune de ces quatre communautés étant représentée en nombres plus ou moins égaux). Le crâne s'adresse à eux lors de longues cérémonies au cours desquelles il leur transmet sa démence. Ils ne possèdent aucun repaire permanent. Le général Santa Anna (dont je ne peux pas dire que je sois le plus grand admirateur) est le seul qui cherche véritablement à mettre un terme à cette folie. Il a envoyé plusieurs unités aux troupes des Taipings, mais ceux-ci ne restent jamais en place.

Les soldats du Roi de l'Horizon aiment bien affirmer qu'ils sont capables de se rendre dans le sous-monde chinois, où les démons les cachent et les protègent. Ce serait pour cette raison qu'il est impossible de les attraper. Mais même s'il m'est souvent arrivé d'avoir affaire à des trucs complètement déments, je dois avouer que je ne suis pas prêt à accepter qu'il puisse y avoir un portail menant aux Enfers chinois quelque part au nord de Tijuana.

### L'école Chung Ying

Un personnage au nom surprenant de Toque Blanche évolue dans l'entourage du Roi de l'Horizon et de son crâne savant. Toque Blanche est censé être un démon issu du plus profond des Enfers, mais ce qui est sûr en tout cas, c'est que c'est un maître du kung fu.



Pour ma part, je ne crois pas une seule seconde à cette histoire de démon. Par contre, ce doit être un bon professeur, car il enseigne aux Indiens, Mexicains et Américains de Hsien le style de la Mante Religieuse (tout en leur apprenant à parler cantonais). Mais il a également sur eux une influence néfaste qui les rend aigris, état d'esprit qui s'exprime par la grande agressivité qu'ils manifestent à l'égard de ceux qui pratiquent les autres arts martiaux (ils ne manquent ainsi pas la moindre occasion de les défier, même si cela doit les détourner de la mission dont ils sont chargés).

### Evaluation

Pour ce qui est de poser des problèmes à grande échelle, Kwan m'inquiète davantage que le Roi de l'Horizon. Par contre, ce dernier est plus imprévisible et n'hésite pas à verser le sang des innocents. Il semble évident que l'Agence finira par se dresser sur sa route, d'autant qu'il me semble plus dangereux que Kwan sur le plan du surnaturel. C'est vrai que Kwan a quelques chamans dingues à sa botte, mais ces derniers ne font selon moi pas

le poids contre un crâne parlant et une bande de spécialistes des arts martiaux. Si notre ami le président Grant a véritablement l'intention de réintégrer la Californie dans l'Union, il faudra qu'il commence par envoyer des troupes éradiquer la double menace que constituent Kwan et Hung Hsiu-ch'uan. Peut-être même que nous pouvons nous occuper de la question à sa place, comme ça il n'aura pas besoin de se déplacer.

## Les pirates de Kang



L'autre seigneur de la guerre important du Labyrinthe ne met presque jamais les pieds dans la région. Je veux parler de Kang, directeur de l'Iron Dragon et magnat de la roche fantôme. Notre homme passe le plus clair de son temps dans le Dakota, et plus précisément dans les Collines Noires, où un pacte qu'il a passé avec les Sioux permet à sa compagnie de chemin de fer de réaliser d'impressionnants bénéfices.

La région de Deadwood est en effet riche en roche fantôme et Kang a le monopole de son transport, ce qui l'occupe déjà à plein temps avec la Grande Guerre du Rail. Par contre, tu peux être sûr qu'à chaque fois qu'il pointe le bout de son nez par ici, c'est que quelque chose de gros se prépare.

## Kang et le Labyrinthe

Mais les centres d'intérêts actuels de Kang ne signifient pas qu'il est totalement opposé aux opérations d'importance secondaire. Contrairement à ce qui se passe ailleurs, il n'a pas dans le Grand Dédale la réputation d'un homme d'affaires respectable mais sinistre. Ici, on le considère comme un voleur sans foi ni loi. Il a d'ailleurs financé une véritable flotte de bâtiments pirates. Sa cible principale est bien évidemment la roche fantôme, mais il peut tout à fait se satisfaire de primordiaux plus «vils» tels que l'argent et l'or.

Kang a commencé par organiser des expéditions en direction de la Chine mais, depuis quelque temps, il se tourne de plus en plus vers le marché de la Côte Est. Ses nouveaux clients lui demandent toujours

plus de roche fantôme, et il n'a d'autre choix que d'avoir recours à la piraterie pour satisfaire ses acheteurs orientaux.

Il arrive parfois que Kang vienne dans le Labyrinthe afin de vérifier la bonne marche de ses affaires (c'est-à-dire de sa flotte de navires pirates) et de terroriser ses séides. Il ne veut sous aucun prétexte que ceux-ci puissent un jour penser qu'il leur est possible de le «refaire» (autrement dit, de ne pas lui déclarer certaines de leurs prises). Comme Kang est un puissant sorcier en plus d'un maître en arts martiaux (et que cela ne le gêne en rien de faire étalage de son pouvoir devant ses sbires), je pense que le message passe sans trop de problème.

J'ai un jour vu Kang déchiqeter un homme à mains nues et faire apparaître de nulle part un poulpe géant qui s'est repu des bouts de chair humaine jusqu'à ce qu'il ne reste plus la moindre trace du pauvre diable qui avait encouru son courroux. Fort heureusement, j'étais alors invité sur l'un de ses bâtiments pirates, ce qui explique que je ne me sois pas retrouvé face à lui. Mais depuis ce jour, nous avons passé plusieurs contrats nous obligeant à le traquer et à l'arrêter s'il devait à nouveau mettre les pieds en Californie. Je dois pourtant reconnaître que je n'aimerais pas avoir à envoyer un ou plusieurs de mes agents à ses troussees. J'en perds déjà suffisamment comme ça.

## Su Pétales Rouges

Bien qu'il vienne donc de temps en temps dans le coin afin de rappeler à ses hommes qui est le patron, Kang n'a rien à faire dans le Labyrinthe. Toutes ses opérations locales sont en effet contrôlées par Su Pétales Rouges, une femme splendide mais extrêmement dangereuse qui dirige la flotte pirate de Kang.

Les habitants de la région ont plusieurs théories en ce qui concerne la relation qui unit Su à Kang. Selon certains, la première est la sœur du second ; selon les autres, c'est sa maîtresse. Tout ce que je peux dire, c'est qu'ils ne semblaient pas déborder d'affection l'un pour l'autre quand je les ai vus ensemble, mais cela ne veut pas nécessairement dire grand-chose. Ce qui est sûr, c'est que Su ne paraît aucunement craindre Kang, et je peux le com-

prendre pour avoir vu la jeune femme au combat. C'est une véritable spécialiste du kung fu, et je ne voudrais pas avoir à l'affronter sur le pont d'un navire ou dans un gréement (ni même sur la terre ferme, d'ailleurs).

Su commande le navire-amiral de la flotte, baptisé le Grands Fonds. Il s'agit d'un véritable monstre cuirassé qui appartenait autrefois aux Confédérés et qui aurait été coulé au large de Shan Fan. Certaines rumeurs prétendent que Kang aurait fait ressortir l'épave des flots avec l'aide d'esprits des eaux ou de sirènes cannibales (n'importe quoi !).

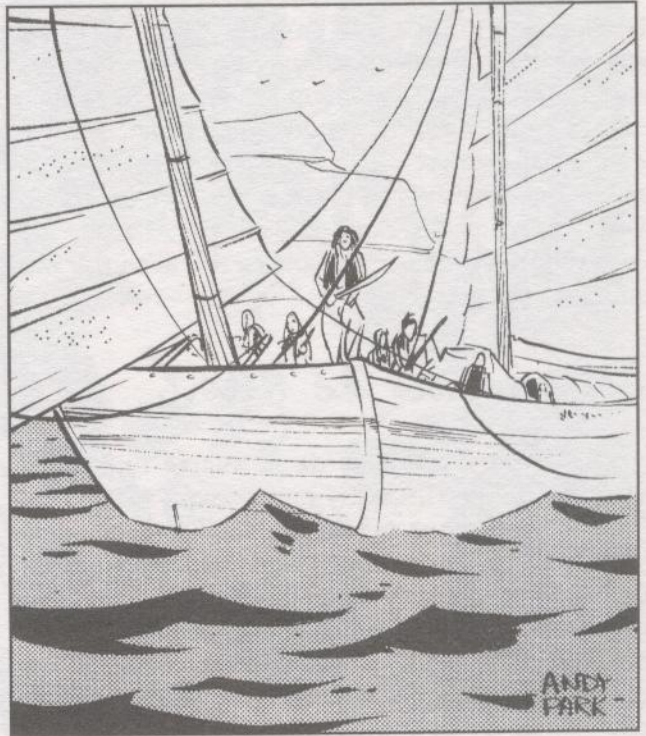
Quoi qu'il en soit, le bâtiment a été amené dans l'un des chantiers navals de Shan Fan, où on l'a réarmé. Le Grands Fonds n'est pas suffisamment manœuvrable pour pénétrer dans les chenaux du Labyrinthe sans risquer de s'échouer à chaque instant. Par contre, en haute mer, c'est un colosse doté de nombreux canons et capable de rattraper la quasi-totalité des cargos.

On ne peut pas dire que Su Pétales Rouges fasse preuve de prudence dans le choix de ses ennemis. Elle attaque indifféremment les navires du Nord ou du Sud.

### *Le reste de la flotte*

Les autres bâtiments de la flotte de Su ne sont guère plus que des sampans, ces grandes embarcations chinoises à rames dont les lignes sont épurées autant que possible afin d'obtenir une vitesse et une manœuvrabilité maximales. Leurs étendards sont extrêmement colorés et leur proue s'orne souvent d'un dragon ou d'un lion chinois. Difficile de trouver des embarcations mortelles plus plaisantes à regarder dans le coin.

Les sampans de Kang sont équipés de mitrailleuses Gatling, mais leur atout principal reste leur équipage. Celui-ci se compose d'une centaine de tueurs impitoyables pour qui l'abordage et le combat en mer n'ont plus le moindre secret. Ce sont ces embarcations qui remplissent le plus les caisses de Kang, car elles peuvent en effet s'en prendre aux petits cargos transportant les primordiaux jusqu'à Shan Fan ou Lost Angels (où ils sont ensuite chargés sur des bâtiments de plus gros tonnage effectuant les trajets en haute mer).



Il est difficile de dire avec précision combien la flotte de Su Pétales Rouges comprend de sampans. Nos agents ont identifié au moins trois navires différents : le Dragon de Jade, la Perle et le Crabe, mais je ne serais pas surpris que Su en ait gardé d'autres en réserve.

### *La Société du Tigre d'Argent*

Kang est servi par un gang de spécialistes du kung fu connus sous le nom de Société du Tigre d'Argent. Comme tout le monde le sait, le tigre est un adversaire redoutable. Ces gugusses ne croient qu'en une seule chose : l'obéissance fanatique à leur maître. Rien d'autre n'a d'importance pour eux. La pitié, la compassion et la justice sont des valeurs inexistantes en regard de la loyauté aveugle. Ces hommes étaient autrefois des tueurs indépendants travaillant pour les Mandchous, jusqu'à ce que Kang prenne le dessus sur leur dirigeant en combat au corps à corps. Les Tigres d'Argent se sont aussitôt trouvés un nouveau maître.

Kang les a tous amenés dans le coin par bateau afin qu'ils lui servent de gardes du corps et de troupes

de choc quand il éprouve le besoin de se faire respecter. Ils sont peut-être une centaine, mais leur réputation est telle qu'ils n'éprouvent pas la moindre difficulté à trouver des remplaçants lorsque certains d'entre eux se font descendre. Quant à leurs compétences, elles peuvent varier du tout au tout de l'un à l'autre. Certains d'entre eux sont de véritables maîtres en arts martiaux tandis que d'autres débudent à peine leur formation.

Le pire, avec les Tigres d'Argent, c'est qu'il est totalement impossible de les raisonner. Si Kang leur a dit de faire quelque chose, ils le font, point final. Si tu apprends que l'un des membres de cette secte a reçu pour mission de te tuer, il ne te reste plus qu'une seule alternative : prendre les devants. Les Tigres d'Argent ne savent pas ce que renoncer veut dire, même s'ils n'ont aucune chance de mener à bien la tâche qui leur a été confiée.

### Les villes de Kang

Les pirates de Kang ne vivent pas en mer et ne font pas non plus parler d'eux que sur les flots. Pétales Rouges dirige également trois villes fortifiées disséminées dans le Labyrinthe. Le Souffle du Dragon se trouve au sud de Shan Fan, Le Rugissement du Lion au sud de la Cité des Anges Perdus. Quant à La Griffes de l'Ours, elle est située au milieu des deux autres. Chacune de ces villes fait office de quartier-général (lourdement défendu) pour les pirates. Les murailles de La Griffes de l'Ours lui ont permis de résister à un bombardement déclenché par les forces navales de l'Union, et les deux autres villes sont tout aussi bien protégées. Il est difficile d'établir avec précision combien de pirates résident dans chacun de ces fortins, mais je ne pense pas qu'ils soient plus d'une centaine par ville.

Ces trois camps fortifiés ont pour but de permettre à Pétales Rouges de pouvoir attaquer n'importe quel endroit de la côte. Ses espions sont partout, et dès qu'elle entend dire qu'une nouvelle concession vient de s'ouvrir, elles envoient ses hommes sur place. Ces derniers se présentent avec de faux papiers et tentent de faire comprendre au nouveau propriétaire que le site leur appartient. Leur manière de procéder ne repose bien évidemment sur rien de légal, mais quelques mineurs ont généralement

bien du mal à faire valoir leurs droits en présence de pirates armés jusqu'aux dents.

Inutile de dire que Kang et son amirale ne sont guère aimés des Rockeurs. L'Association des Mineurs du Labyrinthe a monté de nombreuses expéditions contre les pirates, ce qui a parfois permis de chasser les hommes de Su d'une concession qu'ils venaient de «s'approprier».

Dès que les troupes de Kang s'installent sur un site d'extraction, elles perdent leur avantage principal, c'est-à-dire leur mobilité. A moins que Kang ou Su ne soient présents, le moral est au plus bas et c'est la déroute assurée en cas d'opposition un tant soit peu sérieuse. Et l'on ne peut pas dire non plus que les pirates de Kang soient les meilleurs prospecteurs qui soient, ni même qu'ils montrent une belle ardeur à la tâche.

Mais cela ne pose pas véritablement de problème à Kang. Ce dernier aime bien prendre ce qu'il peut à un endroit donné puis se trouver une nouvelle cible plus vulnérable. Il arrive parfois que personne ne vienne remettre en cause sa prise de possession d'une concession, auquel il s'en retrouve «légalement» propriétaire, ce qui est tout bénéfique pour lui.

### La triade de Kang

Kang gère également une organisation parallèle dans le Labyrinthe, une triade s'occupant de plusieurs bordels, salles de jeu et autres fumeries d'opium dans les villes minières des environs de Lost Angels. Tu peux donc aussitôt rajouter ce bon révérend Grimme à la longue liste de ceux qui en veulent un max à Kang. Celui-ci est en effet le seul à oser amener la luxure et la dépravation sur le territoire que les fidèles du révérend considèrent comme le leur.

De temps en temps, Grimme envoie des hommes plus courageux que sensés dans un de ces lieux de débauche (ils peuvent par exemple être chargés de fermer une maison de passe ou de lapider une ou deux prostituées). Mais les opérations de Kang sont toujours bien défendues, et il n'est pas rare que les gorilles de garde fassent connaître les joies de l'au-delà aux puritains ayant voulu faire le coup de poing.

Cette organisation criminelle a pour nom triade du

Lion Rugissant. Afin de bien te montrer combien tout peut très vite devenir embrouillé avec les Chinois, il faut que je te dise que Kang comme Su sont membres honoraires de la Hsien Chia Jên, c'est-à-dire la triade de Shan Fan ! Cela signifie plus ou moins que Kang et la triade de Shan Fan ont passé un accord tacite disant que chacun se retient d'empiéter sur les plate-bandes de l'autre. Mais un tel arrangement ne saurait durer que jusqu'à ce que l'une des deux parties devienne trop cupide pour honorer sa part du contrat, ce qui ne devrait plus tarder...

### Les conséquences de la piraterie

Les pirates de Kang souffrent peut-être du fait qu'ils sont trop forts. De plus en plus, les compagnies minières arment leurs navires de transport, à moins qu'elles ne commencent à véhiculer leurs chargements par voie de terre.

Quiconque sait se servir d'une arme ou de ses poings peut se faire engager sur un cargo. Ce genre de gardes ne restent jamais bien longtemps à leur poste, et il y a toujours des places disponibles. Les armateurs ne font pas trop la fine bouche pour ce qui est du choix de leurs employés, car ils savent généralement qu'ils ont suffisamment d'hommes loyaux à bord pour qu'aucune mutinerie ne soit à craindre. Pour nous, cela signifie directement qu'il faut toujours surveiller les registres des navires en partance, des fois qu'un fugitif que nous recherchons ait signé pour aller combattre les pirates. Malheureusement, il est inutile de compter sur l'aide des armateurs. Tant qu'un type fait bien son boulot, pas de risque que son employeur aille lui poser des questions sur son passé. Il m'est même arrivé d'avoir à me faire moi-même engager par l'un de ces bâtiments afin de vérifier si un mineur sauvage (tu sais bien, ceux qui prospectent sans concession) se trouvait bien à bord. Ce jour-là, j'ai dû me coltiner l'équipage du cargo sur lequel je me trouvais, ainsi que les pirates de Kang. Mais j'ai tout de même réussi à avoir mon homme.



## La Trente-Septième Cellule

La Trente-Septième Cellule est une forteresse située en bordure du Grand Lac de Pierre (au nord de Shannonsburg). Les individus qui y résident sont des moines Shaolin venus de Chine. Mais ne va surtout pas penser que ce ne sont que de petits chauves bizarrement habillés qui passent leur temps à méditer. Pour comprendre ce qu'ils recherchent vraiment, il va falloir que tu te tapes encore un peu d'histoire chinoise.

### Le temple Shaolin



L'origine du temple Shaolin se perd dans les brumes du temps, et cela convient parfaitement aux moines tout d'orange vêtus qui y vouent leur existence. Le mystère qui entoure ces individus est sans doute leur meilleure arme, et tous les gens qui s'y connaissent un tant soit peu en arts martiaux tombent généralement en arrêt devant un combattant formé au temple (note bien néanmoins qu'il est possible de pratiquer leur style de combat sans avoir bénéficié de leur enseignement).

Autant que je sache, l'ordre s'est formé il y a bien longtemps, après qu'un grand saint homme bouddhiste du nom de Daruma (ou Bodhidharma, selon les versions) ait rendu visite à un temple d'Hunan. Cet individu légendaire aurait enseigné aux moines du temple les katas (ou mouvements) qui deviendraient par la suite la base de tous les arts martiaux. Si tu crois à ce genre de fariboles, j'ai quelques propriétés super bien placées à te vendre dans la région de San Francisco. Mais ce qui compte, c'est que presque tous les pratiquants des arts martiaux ont gobé cette histoire et qu'ils sont persuadés que les moines Shaolin détiennent un grand nombre de secrets.

Les moines mènent une existence de reclus. Ils apprennent certes à devenir les meilleurs combattants qui soient au monde, mais leur objectif est juste d'atteindre la paix intérieure, et ils ne font étalage de leur virtuosité qu'au cours de démonstrations. Il paraît que tout cela contient une espèce de message

bouddhiste, mais ne me demande surtout pas en quoi il consiste.

Mais la belle neutralité du temple a cessé quand les Mandchous ont bêtement ignoré l'une des règles primordiales du monde des arts martiaux, que l'on pourrait résumer par «faites pas chier les moines». Les soldats mandchous traquaient un fugitif que le temple Shaolin avait recueilli et, tout comme chez nous, les lieux de culte ont en Chine un caractère sacré qui fait que l'on n'a pas le droit d'en extraire de force quelqu'un qui s'y est vu accorder l'hospitalité.

Mais les Mandchous voulaient absolument ce fugitif et ils sont entrés sans se faire annoncer. Les moines les ont vite renvoyés chez eux à grands coups de pied au derrière et les soldats sont revenus en force afin d'incendier le temple. Les moines se sont alors éparpillés aux quatre coins de la Chine. Après avoir erré de-ci, de-là pour un temps, certains d'entre eux ont décidé de venir s'installer dans notre beau pays. Ce sont eux qui ont fondé la Trente-Septième Cellule.

### *Mais qu'en est-il des trente-six autres ?*

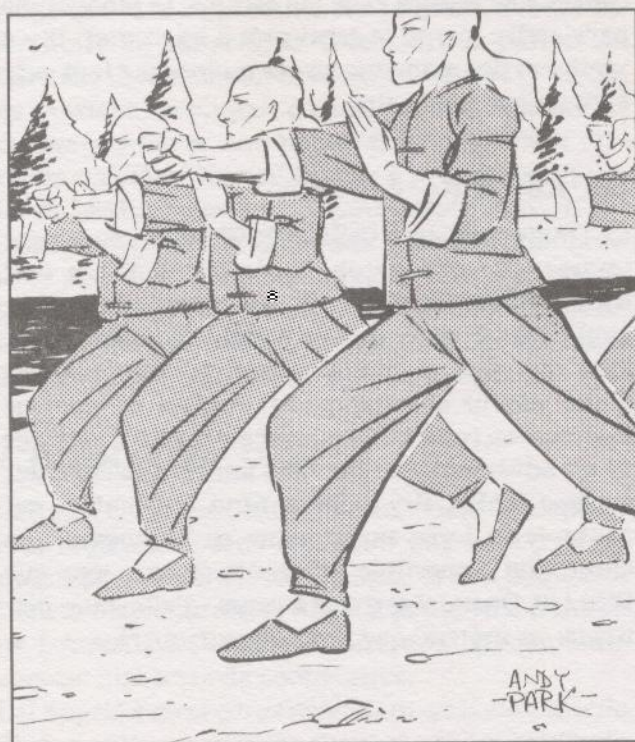
S'il faut en croire la légende, avant que le temple ne soit réduit en cendres, il recelait trente-cinq cellules secrètes dans lesquelles les moines s'entraînaient pour devenir des maîtres du kung fu. Les épreuves auxquelles ils étaient soumis visaient à tester leur coordination, leur force et leur rapidité, mais aussi leurs qualités morales.

Quand les moines ont compris que les Mandchous n'auraient de cesse de les avoir fait disparaître de la surface du globe, ils ont mis sur pied ce qu'ils ont nommé la Trente-Sixième Cellule, un ordre de moines révolutionnaires voués à parcourir le pays et à inciter le peuple à se rebeller contre les Mandchous. C'était la première fois que le temple Shaolin se mêlait de politique. Comme je l'ai déjà dit plus haut, en Chine, il ne faut jamais faire chier les moines. Certes, leurs activités subversives ont sans doute accéléré encore la destruction du temple, mais avant même que les soldats ne viennent incendier leur lieu de culte, ces puissants guerriers avaient commencé à propager la sédition dans le pays.

### *Mais pourquoi venir ici ?*

Tu dois sans doute te demander pourquoi un ordre qui ne s'intéressait qu'aux affaires religieuses puis a décidé de renverser un régime dictatorial officiant à plusieurs milliers de kilomètres d'ici a décidé de venir s'installer chez nous. Pour être franc, je dois bien t'avouer que je me pose moi aussi pas mal de questions au sujet des activités des moines et que je n'ai que très peu de réponses (mais sans doute est-ce un bien).

Certains prétendent que les seigneurs de la guerre (Kwan, Kang et tutti quanti) sont en fait des agents des Mandchous et qu'ils ont été envoyés ici afin d'affaiblir l'Union et la Confédération en vue d'une invasion massive (le fameux «Péril Jaune»). Je ne pense pas avoir besoin de te faire part de mon scepticisme. De tout temps, les empereurs chinois ont pensé que les pays étrangers étaient de véritables cloaques puants qui ne méritent même pas que l'on s'intéresse de près ou de loin. Et compte tenu de ce que nous savons de Kwan et de Kang, je les vois mal obéir aux ordres d'une autorité centrale.





Mais bon, si tu accordes foi à ces âneries, tu croiras aussi peut-être que les moines Shaolin sont venus jusqu'en Californie afin de défaire les seigneurs de la guerre (pour donner en quelque sorte une leçon aux Mandchous et leur faire regretter le jour où ils sont venus au monde). C'est vrai que les moines ont quelquefois maille à partir avec les soldats des seigneurs de la guerre, mais je crois que la raison de ces escarmouches est toute autre.

Pour les moines Shaolin, la roche fantôme constitue un terrible affront pour tout ce qui est équilibré dans la nature et l'univers. Ils s'opposent également à la science actuelle et certains d'entre eux reçoivent parfois pour mission d'empêcher un chargement de roche fantôme d'arriver à bon port ou de saboter des machines à vapeur et autres engins qui utilisent cette source d'énergie. Quant à savoir pourquoi ils agissent de la sorte...

Ils ne répondent jamais clairement lorsqu'on leur demande sur quoi est fondée leur opinion de la roche fantôme. J'ai eu l'occasion de combattre au côté de certains d'entre eux, et plus particulièrement d'Ao-Sang Leung. A chaque fois que j'aborde le sujet de leur obsession anti-roche fantôme, il se contente de sourire et de me dire que la réponse me parviendra quand je serai prêt à l'accepter. Il y a vraiment des moments où ces moines me font suer avec leurs grands airs.

### Les héros du temple

La Trente-Septième Cellule de Shaolin réunit une impressionnante brochette de héros. Il y a tout d'abord Chin-Hsueh Wong, qui est tellement saint qu'il pourrait avoir de l'or liquide dans les veines. Kuai Yao, connue sous le surnom de «Sorcière», est d'une laideur absolue qui lui confère un énorme avantage au combat, vu que même le plus déterminé de ses adversaires ne parvient jamais à la regarder en face. Enfin, il y a Shan Yang le Glouton, qui conserve sa force surhumaine en mangeant une chose non comestible différente chaque jour que Dieu fait. Quand il arrivera à cours «d'aliments» distincts, on prétend que Shan Yang mourra.

### Ao-Sang Leung

Le moine Shaolin que je connais le mieux est Ao-Sang Leung, un type si séduisant que l'on aurait presque envie de lui flanquer des baffes. Son nez est droit et fin, ses pommettes hautes. C'est le seul moine de la Trente-Septième Cellule à ne pas être obligé de se raser le crâne. Le mythe qui l'entoure prétend qu'il aurait rencontré le Roi des Singes alors que l'ordre se trouvait encore en Chine (le Roi des Singes est un personnage légendaire, mi-héros, mi-bouffon).

Le Roi des Singes aurait dit à Ao-Sang qu'il devait laisser pousser ses cheveux car il en aurait un jour besoin pour affronter un serpent géant désirant engloutir la Terre entière. C'est pour cette raison que notre homme a une longue chevelure soyeuse qui vient battre ses épaules et qui a tourné la tête à plus d'une jeune femme.

Malheureusement pour ses cohortes d'admiratrices, Ao-Sang a fait vœu de chasteté. Si jamais il venait à renier sa parole, ses cheveux tomberaient aussitôt et le monde serait avalé par le grand serpent (évidemment que je n'en crois pas un mot, mais Ao-Sang, lui, est persuadé que c'est vrai).

Ao-Sang a le sens de l'humour, ce qui est en soit rare chez un moine, mais il est très cynique. Bien qu'il semble lui-même immunisé contre le péché et les désirs, il sait les ravages que ces tentations peuvent produire chez les autres. Il a le don de découvrir très rapidement quelles sont les motivations de chacun et s'en sert à bon escient. Il est dévoué corps et âme à son sifu, Shien-Hsueh Wong, auquel il obéit sans se poser de question.

Inutile de dire que son attitude est à l'origine de quelques échanges vocaux assez musclés entre nous, même quand il nous est arrivé d'œuvrer pour une cause commune. Mais quoi qu'il en soit, je ne voudrais pour rien au monde me retrouver un jour en travers de son chemin.

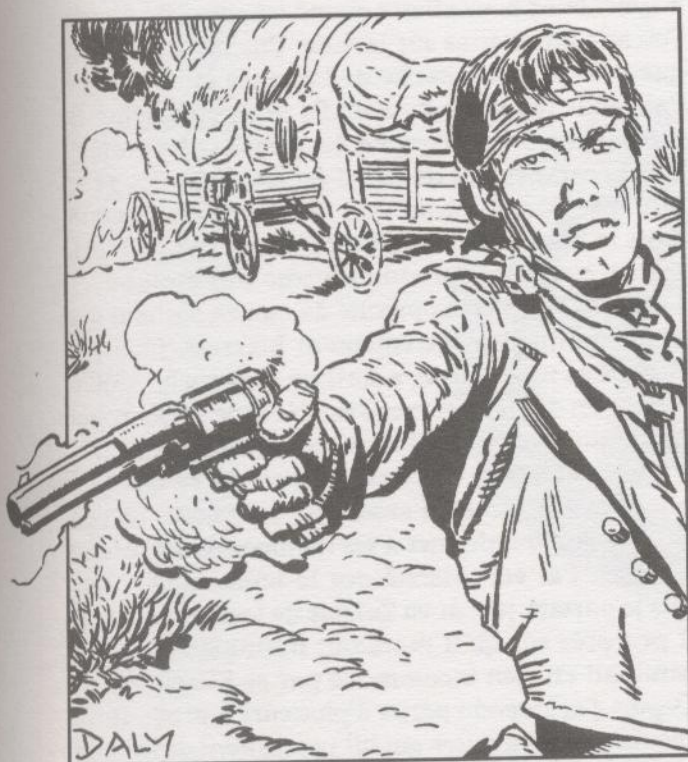


## Les Cent Huit Bandits Vertueux



Le folklore chinois a lui aussi son Robin des Bois. Dans un pays où l'homme de la rue se fait sans cesse malmener par les autorités, l'idéal du brigand proche du peuple est souvent présent. Il est vrai que voler les riches pour donner aux pauvres est un des plus sûrs moyens qui soient de finir décapité en Chine. Mais cela n'empêche pas que les histoires et légendes continuent de circuler.

Les Cent Huit Bandits Vertueux sont fortement inspirés par cette tradition très vivace. Les riches les considèrent comme un véritable fléau pour la libre entreprise dans le Labyrinthe, les anxieux pensent que ces brigands ne valent pas mieux que les seigneurs de la guerre, tandis que pour les opprimés, ce sont de véritables héros. Comme d'habitude dans le Grand Dédale, aucune de ces trois visions n'est tout à fait la bonne.



En fait, la vérité, la voici. Pour commencer, les Cent Huit Bandits Vertueux ne sont même pas cent huit (il s'agit là d'un nombre porte-bonheur en Chine) et leur nombre varie au gré des recrutements et des décès. Ensuite, ils ne forment pas véritablement une bande mais sont plutôt constitués de plusieurs gangs plus ou moins indépendants.

Enfin, certains d'entre eux sont plus vertueux que les autres. L'un de leurs chefs, le toujours charmeur T'ou-Chi Chow (le Dieu des Bandits) donne en effet la quasi-totalité de ses «gains» aux pauvres, mais d'autres tels que Hao-Te Zui (le Moine Fou) gardent presque toutes leurs richesses.

Pas la peine de lire les romans à quat' sous pour savoir l'image dont bénéficient ces bonshommes. Le lecteur apprécie les criminels au grand cœur, et les Cent Huit ne subissent donc pas les préjugés qui suivent tous les autres Chinois à la trace. Comme quoi les hors-la-loi proches du peuple ne sont pas appréciés qu'en Chine.

### Le territoire des Cent Huit

On a attribué aux Cent Huit Bandits Vertueux des raids qui se sont produits sur la quasi-totalité du territoire du Labyrinthe. Il leur arrive parfois de faire des incursions en Oregon, au Nevada et même au Mexique. La plupart d'entre eux sont toujours en mouvement et se font passer pour d'humbles mineurs. Les Cent Huit n'ont pas à proprement parler de modus operandi reconnaissable, mais ils aiment surtout s'en prendre aux symboles d'autorité et de pouvoir, comme les banques, les diligences de la Wells Fargo et les armureries. Ils ne font pas de favoritisme entre le Nord et le Sud. Les Rockeurs sont eux aussi une de leurs cibles favorites.

### L'Aisselle du Diable

Certains chefs des Cent Huit constituent l'exception à la règle en ce sens qu'ils ont une base plus ou moins permanente. Par exemple, le très populaire Dieu des Bandits réside dans la petite ville minière de L'Aisselle du Diable. Il dirige la communauté comme une sorte de coopérative.

J'ai appris à mon corps défendant qu'il était inutile d'espérer l'appréhender chez lui, car les habitants

de la ville le vénèrent comme... eh bien, comme un dieu, justement.

Tout le monde ne peut pas aller vivre à L'Aisselle du Diable. Pour cela, il faut avoir été spécialement invité par T'ou-Chi Chow. Seuls retiennent son attention les individus recherchant une seconde chance (une femme «impure» en quête d'une nouvelle vie, un prospecteur chassé de sa concession par une foule enragée, un Indien banni de sa tribu pour avoir refusé d'aider le Clan du Crotale, etc.). Quel que soit le drame social que tu puisses imaginer, tu peux être sûr qu'il correspond en fait au passé d'un ou plusieurs habitants de la ville. C'est d'ailleurs pour cette raison que tu n'as pas la moindre chance que ces gens t'aident à attraper leur chef bien-aimé.

### Le Dieu des Bandits

L'Aisselle du Diable subsiste principalement grâce à l'argent que récoltent T'ou-Chi Chow et ses hommes. Les citoyens sont encouragés à venir rejoindre les rangs des Cent Huit, mais le Dieu des Bandits est justement connu pour ne jamais exiger ce service de personne.

Mais il ne faudrait tout de même pas oublier que ce type reste un voleur. Oh, bien sûr, il sait se montrer très charmeur, son cœur est gros comme ça et son sourire lui fend le visage d'une oreille à l'autre. Mais son activisme politique est extrêmement subversif car il cherche à appliquer la philosophie anarchiste qu'il a découverte chez les auteurs européens. Un gugusse qui se fait graver «la propriété, c'est le vol» sur le canon de son six-coups n'est pas un héros, non monsieur. C'est un fouteur de merde.

Contrairement à la plupart des héros et seigneurs de la guerre décrits dans ce chapitre, le Dieu des Bandits ne connaît rien aux arts martiaux. Lui se sert uniquement de son flingue, mais avec une grande maîtrise.

### Le Moine Fou

Hao-Te Zui est connu sous le sobriquet de Moine Fou car il était autrefois prêtre taoïste et sa démence n'est plus à démontrer. Il a la réputation d'être lui aussi un hors-la-loi au grand cœur, mais je n'ai ja-

mais croisé qui que ce soit qui ait bénéficié de sa «générosité légendaire». Malgré les histoires qui circulent à son sujet, je pense que l'on peut donc raisonnablement douter de sa vertu.

A l'inverse du Dieu des Bandits, Zui et ses comparses ont la gachette extrêmement sensible quand ils partent en raid. Ils ont pour habitude de descendre les gardes et marshals qui ont le malheur de croiser leur chemin, même si ces derniers ne les menacent en rien (question de principe), et l'on ne peut pas non plus dire qu'ils font attention à ce qu'aucun passant innocent ne se retrouve au beau milieu du champ de tir en cas de flingage généralisé.

Personne ne sait grand-chose du passé de Zui, si l'on excepte cette histoire rabâchée à l'envi selon laquelle il aurait été (ou serait même toujours) un prêtre taoïste et qu'il se serait fait bannir de son pays natal par des esprits ou des démons.

Mais ce que je sais, moi, c'est que cet homme est un brigand particulièrement sournois qui pourrit la vie de certains de nos clients. Il est également insaisissable et sait se défendre en arts martiaux.

Je me suis un jour fait capturer par Zui, en compagnie de l'agent Burns. Nous nous étions rendus à Lynchburg pour affaire quand les sbires du Moine Fou se sont abattus sur la ville. Quelqu'un lui a dit que nous faisons partie de l'Agence et, avant que j'aie eu le temps de dire «ouf», nous nous sommes retrouvés troussés comme des poulets et entraînés vers le campement de Zui. C'est en tentant de s'enfuir que Burns a pris une décharge de shotgun dans la nuque. Je m'apprêtais à subir le même sort, mais il s'est alors produit un truc très étrange.

Le Moine Fou s'est approché de moi en récitant des phrases rituelles extrêmement bizarres, puis il a soulevé sa robe safran, a sorti un couteau en argent à lame en dents de scie et s'est découpé un morceau de cuisse ! Après ça, il a mis un poêlon sur le feu, y a jeté le bout de chair sanguinolente et, quand il a jugé que le tout était assez cuit, y a rajouté un peu de sel avant d'ordonner à ses hommes de me le faire bouffer. J'ai été relâché dès le lendemain. Alors que je partais, je n'ai vu Zui que de loin, mais je suis à peu près sûr qu'il marchait normalement et ne semblait en rien incommodé par sa blessure.

Depuis, j'ai entendu parler à plusieurs reprises de ses facultés miraculeuses qui lui permettent de soigner

ses blessures. D'autres Dédaliens ont également eu droit à son écoeurante spécialité culinaire : Malette Lee, Née dans un Bol et l'amiral Faulkner, pour ne citer qu'eux. Je ne sais ce que ce rituel est censé signifier, mais je t'avoue qu'il m'arrive parfois de me réveiller en nage après avoir eu un terrible cauchemar au cours duquel le Moine Fou rampait lentement à l'intérieur de ma boîte crânienne.

### Les autres Bandits Vertueux

La légende qui ne cesse de grandir autour du Dieu des Bandits et du Moine Fou fait de l'ombre aux autres membres des Cent Huit. La composition de la bande change continuellement. Voici quelques rumeurs qui me sont parvenues au sujet de cette organisation.

Hsi-Te Hsia, que l'on connaît également sous le nom de Maître Borgne, serait un ancien haut dignitaire du gouvernement mandchou chargé d'espionner les opposants au régime. Une fois arrivé en Amérique, il a aussitôt retourné sa veste pour re-

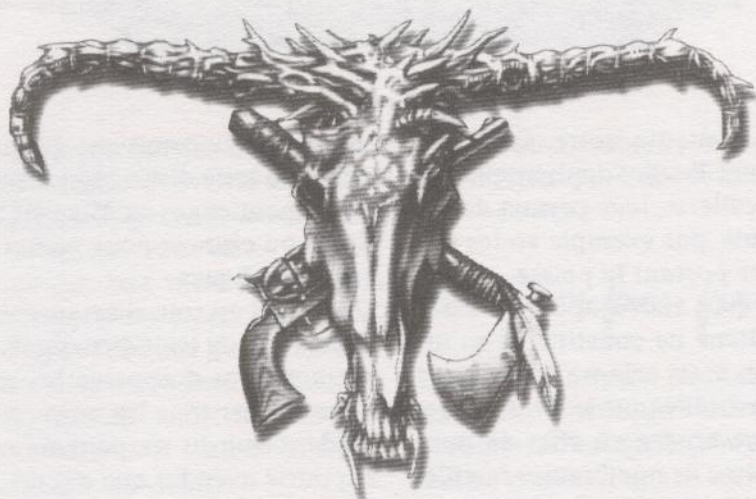
joindre véritablement les rangs des Bandits Vertueux. C'est du moins ce que prétendent ses partisans. D'autres ne lui accordent pas la moindre confiance et n'hésitent pas à affirmer qu'il sert toujours l'empereur. Les moines Shaolin sont de ceux qui se méfient de lui comme d'un serpent à sonnette. P'ing-Chien Wai, la Maîtresse des Canards (ne me demande surtout pas pourquoi) est une jeune fille de seize ans particulièrement précoce qui est devenue célèbre en mettant en fuite une douzaine de mineurs qui voulaient lui faire subir les derniers outrages. Elle suivait autrefois le Dieu des Bandits comme son ombre mais lui voue aujourd'hui une certaine animosité. Certains expliquent que cela est dû au fait qu'il l'aurait larguée.

Yin-Ssi Chieh T'ang, la Déesse des Couleurs, est une ravissante spécialiste du six-coups connue pour ses robes de soie bigarrée. Elle a la réputation de ne pas hésiter à séduire qui que ce soit pour parvenir à ses fins et d'être passée maîtresse dans le maniement d'une arme orientale très étrange répondant à l'appellation de griffe volante.



LES PIERRES





## CHAPITRE 4

# LE SANG DES PIERRES



Je n'ai bien évidemment nul besoin de t'apprendre que l'une de nos missions principales consiste à enquêter sur tout ce qui est surnaturel, à tuer toutes les bestioles hors du commun puis à nier farouchement que quoi que ce soit d'étrange ait bien pu se produire. Je sais bien qu'Allan explique ça d'une façon marrante et très érudite, mais bon, ne nous leurrons pas, hein... nous savons tous en quoi consiste notre job.

La plupart des événements surnaturels qui se produisent dans le Labyrinthe ont pour origine les cérémonies des Indiens. Des rumeurs infondées mais extrêmement persistantes affirment ainsi que c'est l'un de leurs chamans, un dénommé Raven, qui aurait d'ailleurs amené les manitous sur terre. Même si rien ne peut laisser penser que Raven se trouve lui-même dans le Grand Dédale, il y a de nombreux Indiens qui l'admirent dans la région, et ils sont tout à fait disposés à achever ce qu'il a commencé, c'est-à-dire rejeter tous les Visages-Pâles à la mer. En Californie, la plupart de ces Peaux-Rouges (que je qualifierais d'agressifs) font partie d'une fédération plus ou moins secrète (et assez vaguement

définie) baptisée Clan du Crotale. Tu passeras fatalement une bonne partie de ton temps à tenter de contrer leurs efforts, et sans doute le fait de savoir comment s'organisent les tribus de la région ne pourra-t-il que t'aider dans ton travail. Bonne nouvelle, la plupart des autres Indiens considèrent que ceux du Clan du Crotale sont leurs ennemis mortels. Si jamais tu ne sais pas vers qui te tourner, va les voir, eux pourront sans doute te prêter assistance.

Les Indiens (je te parle là de ceux qui sont fréquentables, pas du Clan du Crotale) savent faire la distinction entre la magie noire et la magie chamannique. Cette dernière est bonne (on pourrait presque dire «blanche», par opposition avec la précédente), dans ce sens qu'elle a pour fonction d'aider les femmes à accoucher, de favoriser la croissance des champs cultivés, d'aider les chasseurs, etc. Elle vise toujours à combler les besoins de la communauté, car les Indiens mettent dans le même panier le bien de l'individu et celui de l'ensemble de la tribu. Pour eux, l'égoïsme est de loin le pire crime qui soit. D'ailleurs, les Indiens égoïstes pratiquent presque



tous (par définition) la magie noire. Cette dernière, à laquelle les Peaux-Rouges donnent plus volontiers le nom de sorcellerie, leur permet de s'en prendre à leurs ennemis, par exemple en les rendant malade ou en leur portant la poisse.

J'ai déjà dit plus haut qu'il était stupide de considérer que tous les Indiens ne constituent qu'une seule et unique culture, mais cela ne remet aucunement en cause les généralités que je viens d'avancer. Un énorme clivage sépare en effet de nombreuses tribus, voire même de nombreuses familles, le problème étant qu'ils sont incapables de se mettre d'accord sur la nature du Jugement : s'agissait-il de magie chamanique ou de sorcellerie ?

Je dirais que les trois quarts des Indiens à qui j'en ai parlé penchent fortement pour la seconde option vu que les esprits maléfiques sont aujourd'hui plus puissants que jamais (et que les Terres de Chasse sont désormais peuplées de créatures plus dangereuses). Mais ceux qui restent défendent les actions de Raven en affirmant que, même s'il a certes eu des conséquences néfastes, le plan du chaman était nécessaire pour débarrasser leurs terres d'un fléau plus terrible encore, à savoir, nous. Par « nous », je

veux bien évidemment dire les Visages Pâles, encore que cette distinction n'est peut-être plus aussi nette maintenant qu'Allan embauche des agents indiens ou chinois pour mener à bien des missions très spécifiques.

Quoi qu'il en soit, il est important de savoir quelle attitude tel ou tel Indien observe à l'égard de ce qu'il est convenu d'appeler le « monde civilisé ». S'il cherche par tous les moyens à te voir mort, il est évident que tu ne pourras pas avoir les mêmes rapports avec lui que s'il est prêt à vivre en paix avec toi. Il y a de bonnes chances que la plupart des Indiens connaissent encore des tas de secrets dont nous n'avons pas même la moindre idée. La grande question est donc de savoir s'ils en feront usage pour nous aider dans notre tâche ou, au contraire, pour nous pourrir la vie à l'aide de malédictions et autres gentilleses du même acabit.

## Les tribus californiennes

Aucun autre état de l'Union n'accueille autant de tribus diverses que la Californie. Au cours des siècles qui ont précédé notre venue, le climat fort agréable de la région a en effet incité de nombreux Indiens à venir s'installer ici. Rien que les dialectes locaux sont un véritable cauchemar ; je serais bien incapable de te dire combien il y en a de différents. Ces cultures d'antan nous auraient bien évidemment paru très similaires mais, pour eux, elles étaient aussi disparates que possible. Et même si elles étaient par nature plus paisibles que celles que l'on trouve plus à l'est, les guerres qu'elles se livraient restaient tout de même fréquentes.

## Les répercussions du Grand Tremblement

Les choses ont bien changé depuis le Tremblement. En effet, les plus importantes tribus vivaient sur la côte ou à proximité, et ce sont elles qui ont donc le plus souffert lors du désastre. Déjà que leur situation n'était pas très folichonne avant que la moitié de l'état ne disparaisse sous la surface des flots...



En effet, les Indiens devaient alors se dépatouiller avec les maladies que nous leur avons amenées, maladies contre lesquelles leur système immunitaire était totalement démuné. Pour nous, la varicelle et la grippe peuvent être méchantes, mais pour eux, elles étaient mortelles à cent pour cent. De plus, certains Blancs ont comme qui dirait tendance à exterminer les Peaux-Rouges à la moindre «provocation», et les Indiens constituaient une proie facile pour tous ses jeunes cons armés jusqu'aux dents et en manque de virilité.

Mais comme je l'ai déjà dit, tout cela a bien changé de nos jours. Le Jugement a certes permis aux esprits maléfiques (ou manitous) de venir nous taquiner à l'envi, mais il a également renforcé les pouvoirs des esprits bienfaiteurs auxquels les chamans indiens font souvent appel. Maintenant que les chamans sont plus forts, ils peuvent soigner la grippe, la varicelle, la rougeole et toutes les autres maladies qui avaient fini par réduire leur nombre à peau de chagrin. De plus, le Tremblement a appris aux Indiens qu'ils ne pourraient survivre qu'en s'alliant les uns aux autres, même s'ils se considéraient autrefois comme des étrangers.

Pour pouvoir perpétrer leurs coutumes ancestrales, ils ont dû mêler (du moins en partie) leurs cultures afin que tout le monde y trouve son compte. Les anciennes limites de territoire ont cessé d'exister. Prends les Pomos, par exemple. Autrefois, ils étaient tous regroupés à proximité de la côte, au nord de San Francisco. Aujourd'hui, on en trouve de petites enclaves dans tous les recoins du Labyrinthe, et il en va de même des autres tribus côtières que sont les Chumash, les Miwoks, les Coastanoans et les Gabrielinos.

Ils se sont trouvé comme langue commune une version modifiée de l'ancien dialecte des Chumash. On l'appelle souvent la langue du dernier recours, en hommage au groupe qui a lancé son utilisation, l'Alliance du Dernier Recours (voir plus bas).

Les Indiens ont également constitué des alliances politiques en se basant sur l'ancien système de la Confédération des Iroquois (plus à l'est), et quelques Visages Pâles férus de coutumes indiennes les ont d'ailleurs aidé à mettre cela au point. Le résultat est un mélange de cultures et de traditions. Les Indiens se considèrent aujourd'hui comme un peuple

unique, ou du moins comme un groupe de peuples ayant bien plus de points communs entre eux qu'avec nous.

## Les groupes principaux

En d'autres termes, les Indiens du Labyrinthe sont désormais unis contre leurs ennemis communs. Le problème, c'est qu'ils n'arrivent pas toujours à se mettre d'accord quant à l'identité des ennemis en question, ce qui explique qu'il existe plusieurs alliances et non une seule. Une farouche compétition règne d'ailleurs entre ces groupes, qui recherchent tous l'adhésion des clans et tribus non affiliés.

La plupart des conflits existant entre les diverses alliances sont d'ordre politique, ce qui signifie qu'ils sont résolus par le dialogue plutôt que par les armes. Les Indiens sont les champions de la décision prise à l'unanimité, et ils ont également pour habitude de laisser chacun s'exprimer sur un sujet donné. Mais il y a tout de même des têtes brûlées et des malfaisants dans tous les groupes, et c'est bien souvent à cause d'eux que l'ingérence de l'Agence dans la politique indienne est parfois inévitable.

Essaye toutefois de ne pas te retrouver pris dans un tel imbroglio. Nous avons en effet tout intérêt à ne jamais nous mêler de politique. Mais lorsque cela devient inévitable, ne manque jamais de respect envers les Indiens, laisse chacun s'exprimer et ne te fais pas passer pour un Européen arrogant. Si tu suis ces conseils, tu t'apercevras que tu as affaire à des gens amicaux et très ouverts. Dans le cas contraire, tu ne parviendras sans doute jamais à percer le mur du silence.

## L'Alliance du Dernier Recours

Il s'agit là du premier groupe politique indien de la région. Son existence est un véritable bienfait, tant pour les diverses tribus que pour la stabilité de l'ensemble de la Californie.



### La fondation de l'Alliance

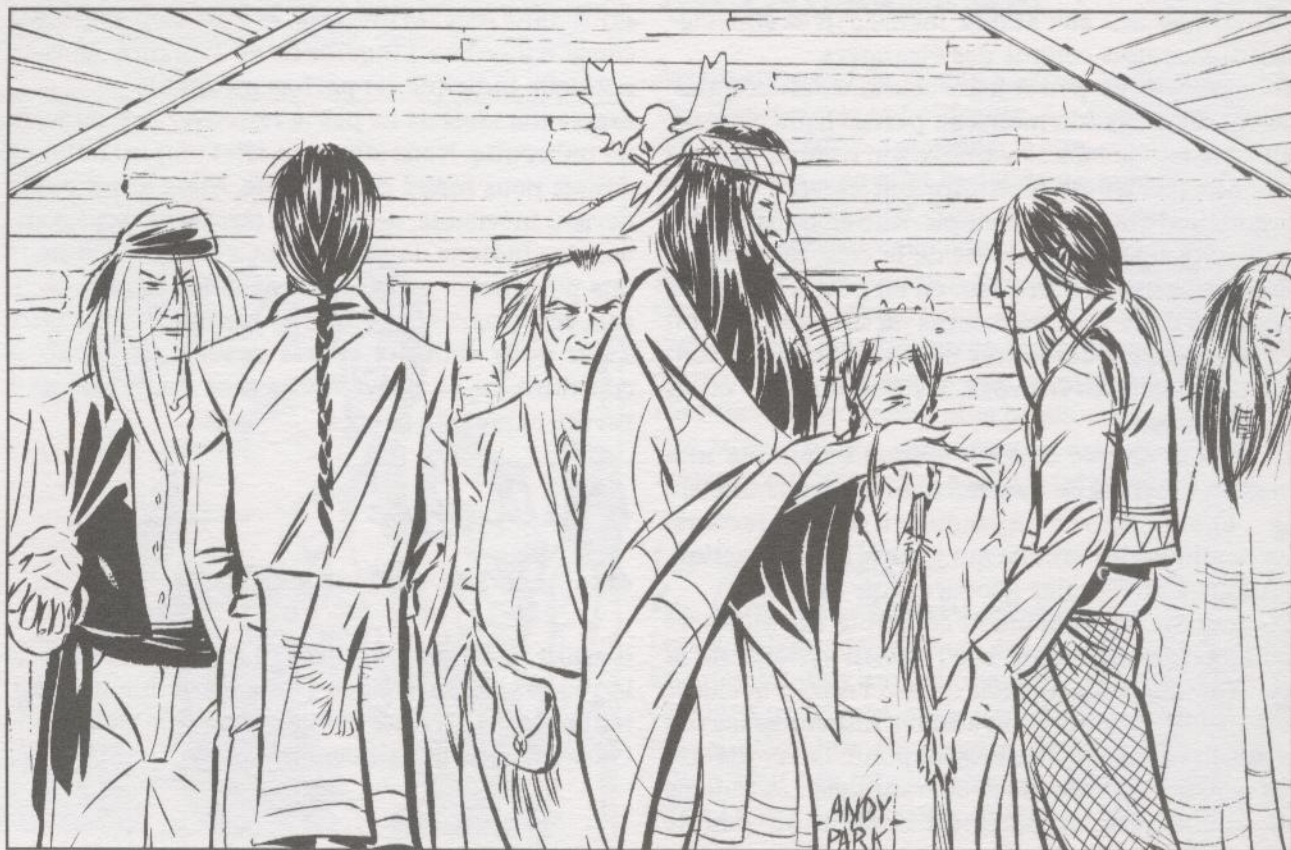
L'Alliance du Dernier Recours fut fondée par un Gabrielino baptisé Voit Loin, aidé en cela par une Lusieno du nom de Née dans un Bol et par un anthropologue, J. Everett Heizer. Voit Loin avait pris part aux premières expéditions de secours organisées par Joshua Grimme, mais il s'en détacha vite en prenant conscience du fanatisme du révérend. Il apprit toutefois de Grimme que la coopération était indispensable pour quiconque souhaitait survivre au terrible désastre qui avait frappé la région. Voit Loin décida donc de lancer une seconde campagne de sauvetage, mais la sienne visait à préserver et à reconstruire le mode de vie des Gabrielinos. C'est à ce moment qu'il rencontra Heizer, lequel lui parla de la Confédération des Iroquois (une démocratie passagère qui avait uni les différentes tribus des Algonquins de la Côte Est quelque deux cents ans auparavant). Heizer convainquit Voit Loin de fonder ce qu'il appelait un mouvement «pan-tribal». Les

deux hommes donnèrent à ce mouvement le nom d'Alliance du Dernier Recours, leur conviction étant que les Indiens du Labyrinthe devaient absolument s'unir s'ils voulaient survivre.

Juste après le Tremblement, l'Alliance n'était qu'une seule et unique communauté. Des Indiens issus de toutes les tribus s'étaient réunis sur une île aujourd'hui abandonnée, au nord de l'endroit où se dresse de nos jours de fortin du Rugissement du Lion. Quand les Indiens de la région eurent plus ou moins encaissé le choc, les membres de la communauté se dispersèrent et ramenèrent dans leurs clans respectifs leur langue commune naissante et, surtout, cette idée toute nouvelle de collaboration entre les diverses tribus.

### L'Alliance d'aujourd'hui

Depuis ce temps, l'Alliance du Dernier Recours n'a fait que croître, tant en importance politique qu'en nombre d'adhérents. Les divers chefs des tribus



membres se réunissent afin de définir un programme commun. L'Alliance leur permet d'échanger des d'informations et a surtout pour but de réapprendre aux Indiens à suffire eux-mêmes à leurs besoins. Les tribus membres partagent les denrées nécessaires afin de ne pas avoir à dépendre des Visages Pâles, ces derniers étant tout sauf fiables. Les membres de l'Alliance pensent que nos actes nous sont dictés par des esprits déments. Il suffit ainsi, comme disent nos frères indiens, de voir à quel point nous sommes fous de l'or et d'autres minerais totalement immangeables, mais aussi combien nous avons tendance à avoir recours à la violence quand les choses ne se déroulent pas comme nous le souhaitions. Pour les Indiens, il s'agit là des symptômes de la folie que nous transmettent tous ces démons mineurs qui évoluent en permanence autour de nous. Ils savent pourtant que certains d'entre nous sont justes et sages (tels que, par exemple, J. Everett Heizer), mais la raison d'être principale de l'Alliance est aujourd'hui de protéger les Indiens de l'homme blanc.

Les massacres d'Indiens perpétrés sans la moindre provocation par les mineurs et les brigands sont désormais bien plus rares qu'avant la formation de l'Alliance du Dernier Recours. Ceux que cette forme de «justice» démangent se tiennent en effet bien plus calmes depuis qu'ils savent que l'Alliance tout entière se dressera contre eux pour se venger s'ils venaient à se laisser aller à leurs envies de carnage. Les Indiens ont ainsi pu vérifier l'adage selon lequel l'union fait la force. Ils sont entre cinquante et soixante-quinze mille à se rassembler derrière la bannière de l'Alliance.

Officiellement, cette organisation ne possède aucun chef véritable. Chaque clan ou tribu choisit son représentant, lequel est chargé d'assister aux réunions trimestrielles de l'Alliance. Les décisions sont prises par consensus, et il arrive parfois que les discussions se prolongent des semaines durant avant qu'il ne soit possible de parvenir à un accord. Mais certains représentants sont plus respectés que d'autres. Du temps de Voit Loin, les représentants s'exprimaient et se chamaillaient pendant des heures jusqu'à ce que l'illustre fondateur de l'Alliance prenne la parole. Alors, comme par magie, tout le monde était généralement d'accord avec lui.

Mais Voit Loin a quitté le Labyrinthe il y a quelques années de cela. Certains prétendent qu'il est parti sur l'océan afin de trouver les Grandes Tortues et de les persuader de revenir (j'évoquerai ces fameuses Grandes Tortues un peu plus loin).

### Née dans un Bol



Née dans un Bol a pris la place de chef officieux de l'Alliance depuis le départ de Voit Loin. Cette femme chaman sait mieux que personne observer l'évolution des choses. Elle est très âgée et son visage entouré de longs cheveux blancs (qui se font de plus en plus rares) est creusé de rides profondes. Mais cela ne l'empêche pas de continuer à avoir des désirs, et je crois bien porter encore la marque que sa main a laissé sur ma cuisse la dernière fois que je me suis entretenu avec elle.

Si l'on excepte ses avances plutôt directes, elle m'a traité avec une grande neutralité. Si jamais tu désires obtenir quoi que ce soit d'elle (ou de l'Alliance), il te faudra la convaincre que tu n'es pas fou et que ce que tu cherches à faire est dans l'intérêt de l'ensemble des Indiens de la région.



## Les épreuves

Si jamais tu te présentes devant Née dans un Bol en prétendant que de puissants esprits parlent par ton entremise, tu peux t'attendre à subir de terribles épreuves. Les croyances indiennes ne sont pas aussi orthodoxes que celles des chrétiens. Si jamais un membre d'une autre tribu prétend qu'il est investi de grands pouvoirs, les membres de l'Alliance du Derniers Recours le croient... à condition qu'il puisse démontrer que les esprits sont bien de son côté.

Parmi les épreuves auxquelles j'ai assisté, notons : être frappé à quatre reprises par un colosse indien équipé d'une cognée de hache, ou encore être recouvert de goudron inflammable et servir de cible à quatre flèches enflammées. A chaque fois, l'individu mis à l'épreuve ne doit pas laisser échapper le moindre cri. S'il parvient à conserver son stoïcisme, les anciens croient en effet qu'il est protégé par les esprits.

## Les ennemis de l'Alliance

L'Alliance a bien raison de se montrer prudente lorsque l'on tente de l'approcher (que l'on se dise béni par les esprits ou pas), car nombreux sont les gens pour qui les Indiens de la région ne sont qu'un obstacle les empêchant de faire fortune.

Les membres de l'Alliance occupent en effet des îles riches en minerai et les défendent énergétiquement. Bien évidemment, ces mesas ne peuvent être exploitées et cela rejaillit négativement sur l'opinion que l'on se fait des Indiens. Nombre de mineurs te diront ainsi que Née dans un Bol n'est qu'une vipère ou une vieille sorcière avide de vengeance.

Je considère pour ma part que ces paroles sont nées de la cupidité et de l'ignorance. Si tu veux mon avis, la vieille cheftaine est tout ce qu'il y a de plus sincère. On ne peut pas en dire autant de la plupart de nos dirigeants.

Mais les Blancs ne sont pas les seuls à avoir une dent contre l'Alliance du Dernier Recours. De petits groupes d'Indiens ont ainsi fait sécession car ils n'appréciaient pas la direction dans laquelle l'organisation pan-tribale cherchait à les entraîner. Mais la pire menace qui pèse sur l'Alliance reste sans doute le Clan du Crotale. Les membres de ce

clan sont des partisans de Raven qui fricotent avec les manitous. Dévorés par la cupidité et la jalousie, ils rêvent de diriger tous les Indiens du Labyrinthe. Mais pour ce faire, il leur faudra commencer par détruire l'Alliance.

## La Voie du Guerrier

Il y a trois ans que la Voie du Guerrier s'est séparée de l'Alliance du Dernier Recours. Cette bande de têtes brûlées et de fauteurs de troubles rejette la politique appliquée par l'Alliance vis-à-vis des Blancs (à savoir, les laisser tranquille tant qu'ils ne viennent pas chercher des noises aux Indiens). Les adeptes de la Voie du Guerrier considèrent que le temps de la coexistence paisible est dépassé et que la vengeance est un plat qui se mange très chaud. Dirigé par un Indien particulièrement agressif du nom de Rôdeur Nocturne, ce groupe (qui se fait parfois appeler l'Alliance des Guerriers) représente moins d'un millier d'individus. Tous (ou presque) sont des hommes, et rares sont ceux qui ont passé le cap de la trentaine. La présence des Visages Pâles sur leurs terres ancestrales est pour eux un fléau qu'ils doivent combattre de tout leur être. Un Indien qui refuse d'affronter les Blancs n'est pas un homme. La mémoire de la Voie du Guerrier est irréprochable pour ce qui concerne les crimes perpétrés à l'encontre des Indiens, et les membres du groupe ont bien l'intention de se venger de tout ce que les Visages Pâles ont fait subir à leur peuple.

## Tactique employée

La Voie du Guerrier organise au moins une douzaine de raids par an, à chaque fois contre une communauté de taille modeste à cause de laquelle un ou plusieurs Indiens ont souffert d'une manière ou d'une autre. Mais contrairement aux représailles effectuées par l'Alliance du Dernier Recours, les attaques de la Voie du Guerrier peuvent parfois se produire une génération après que le crime originel ait été commis.

Les membres de ce groupe luttent avec une férocité inouïe. Ils massacrent tous les adultes qui tombent entre leurs mains, tandis que les enfants de moins

de huit ans sont généralement ramenés au campement afin qu'il soit possible de les élever à l'indienne. Les bâtiments sont incendiés à chaque fois que cela est possible. Les guerriers suivent en effet les coutumes ancestrales à la lettre et haïssent tout ce qui peut représenter notre civilisation. Ils ne ramènent jamais rien avec eux, préférant tout détruire sur leur passage.

### Conflits avec l'Alliance

Rares sont les Blancs capables de faire la distinction entre l'Alliance du Dernier Recours et la Voie du Guerrier. Et pourtant, il n'est pas rare que des groupes de guerriers envoyés par l'Alliance aient empêché des raids de la Voie. Née dans un Bol pense en effet que chaque atrocité perpétrée par un Indien accentue d'autant la difficulté de la tâche qu'elle désire mener à bien. Les Peaux-Rouges montrent souvent un immense respect aux anciens, mais ce n'est visiblement pas le cas de Rôdeur Nocturne, qui considère que Née dans un Bol n'est qu'une vieille folle indécise. Il trouve pour sa part qu'un plan plus complexe que quelque chose du genre «tuez-les tous (et tout de suite)» ne peut être émis que par quelqu'un de faible qui laisse davantage parler son intelligence que ses émotions (tu l'auras deviné, ce petit rigolo pense bien sûr qu'il s'agit là d'une tare rédhibitoire).

### Rôdeur Nocturne

Je n'ai jamais rencontré Rôdeur Nocturne, mais d'après ce que j'en ai entendu, il est incapable de rester en place. La colère le dévore et il veut sans cesse agir. Ses hommes respectent sa férocité et son adresse au combat, et cela ne semble pas les déranger de risquer de se faire tuer au cours d'une mission stupide et sans objet (vu qu'ils seront par la suite éternellement fêtés comme des héros dans l'au-delà).

Il faut tout de même reconnaître que Rôdeur Nocturne déteste autant que tout Indien qui se respecte la sorcellerie et le Clan du Crotale. Il refuse toute transaction avec les manitous et attaque à vue hucksters, sorciers et autres abominations.

## La Société Spirituelle

J'ai déjà évoqué la Société Spirituelle dans le chapitre précédent. Ce groupe, affilié à la triade des Lendemain qui Chantent, cherche à établir les liens existant entre les pratiques spirituelles des Indiens du Labyrinthe et celles des Chinois taoïstes. Bien que cela puisse paraître très surprenant, il existe en effet de nombreuses similitudes entre ces traditions très distinctes. Ce sont dans les détails qu'elles retrouvent leur individualité.

### L'épreuve de Coup d'Eventail

Il fut un temps où les Indiens de la Société Spirituelle ont tenté de se rapprocher de l'Alliance du Dernier Recours. Le chef officieux de la Société, Coup d'Eventail, est un chaman yurok connu pour son excentricité et son penchant pour l'alcool. Comme les membres de l'Alliance considèrent que le fait de boire de l'eau-de-feu n'est qu'une variante de la possession démoniaque, ils n'étaient guère chauds pour s'allier avec Coup d'Eventail. Ce dernier exigea donc à passer l'épreuve afin de bien leur montrer qu'il disposait du soutien des esprits.

Aussitôt dit, aussitôt fait, mais au cours de la première épreuve (celle de la cognée de hache), Coup d'Eventail bougea tellement que le colosse fut incapable de le toucher une seule fois. Il fallu donc recouvrir le Yurok de goudron. Tout ce passa bien jusqu'à l'ultime flèche, laquelle mit feu à la substance gluante dont Coup d'Eventail était recouvert. Ce dernier se mit à beugler en anglais, en cantonais et en yurok, avec pour conséquence que l'Alliance du Dernier Recours décida de couper les ponts une fois pour toutes avec Coup d'Eventail, la Société Spirituelle et la triade des Lendemain qui Chantent.

### Relations avec les autres groupes

L'échec de Coup d'Eventail est bien vite parvenue aux oreilles de la Société Curative qui, elle, maintient encore quelques relations avec l'Alliance. Suite à cet incident, la Société Curative a elle aussi décidé de ne plus avoir de contacts avec la Société Spirituelle. Ses membres vont même jusqu'à dire que la Société



Spirituelle n'a plus de raison d'être, vu que sa magie est trop faible pour combattre les hucksters blancs ou les machinations du Clan du Crotale.

La Voie du Guerrier a également eu vent de cet incident, mais la conclusion à laquelle sont arrivés les fidèles de Rôdeur Nocturne est bien plus inquiétante. Selon eux, la triade des Lendemain qui Chantent n'est qu'un nouveau groupe d'étrangers visant à corrompre les coutumes ancestrales. Non seulement ça, mais les membres de la triade pratiqueraient également la magie noire. Pas étonnant, donc, que les adeptes de la Voie du Guerrier attaquent la triade des Lendemain qui Chantent et la Société Spirituelle dès que la moindre occasion se présente. Dans l'espoir de reconquérir l'approbation des autres groupes d'Indiens, la Société Spirituelle a annoncé son intention de porter un coup décisif au Clan du Crotale. La Société a ainsi commencé à révéler au grand jour quelques groupuscules du Clan, mais cela n'a pas encore suffi pour lui permettre d'obtenir le respect qu'elle recherche.

## La Société Curative

La Société Curative est distincte de l'Alliance du Dernier Recours, mais leur relation est plus marquée par une certaine froideur qu'une franche hostilité. En fait, elles ne cherchent en rien à se mettre des bâtons dans les roues mais ont juste des objectifs différents. Nombre de chamans représentent ainsi la Société auprès de l'Alliance, mais cette dernière cherche d'abord et avant tout à venir en aide aux Indiens dans leur vie de tous les jours et dans leur relation avec les étrangers.

Pour sa part, la Société Curative met davantage l'accent sur les problèmes d'ordre spirituel. On pourrait en fait avancer que c'est une sorte d'Agence Pinkerton à l'indienne, du moins si l'on ne prend en compte que nos activités anti-surnaturelles. Ses membres doivent tous prêter serment de surveiller les sorciers et le Clan du Crotale. De la même manière, ils traquent les abominations dans le but de les détruire. Ils prétendent que tout cela est fait en préparation de quelque chose de plus important, et qu'il leur faut tirer la quintessence de leurs pouvoirs spirituels en vue du gigantesque affrontement qui se prépare.

Les membres de la Société nous prennent pour des fous possédés par des démons, et ils craignent que nous soyons, au mieux, totalement inutiles lors de ce conflit (au pire, j'imagine qu'ils doivent se dire que nous pourrions nous retrouver opposés à eux). Pas étonnant, donc, qu'ils préfèrent garder leurs prophéties pour eux. Je n'ai pas réussi à leur soutirer la moindre information, si ce n'est que nous avons toutes les raisons d'être inquiets. Vachement inquiets, même.

## Peur d'Aucune Chouette

La Société Curative est très petite puisqu'elle ne rassemble que trente à quarante chamans, tous extrêmement puissants. Personne n'est membre à vie, et l'effectif change donc assez souvent. Contrairement à la plupart des organisations indiennes, celle-ci est dirigée par une cheftaine qui prend seule la plupart des décisions. Il s'agit d'une femme sinistre appartenant à la tribu des Coastanoans et que l'on

nomme Peur d'Aucune Chouette. Les Indiens de la région considèrent que la chouette est un esprit maléfaisant, et le nom de la cheftaine signifie donc qu'elle n'a jamais eu peur des manitous, même quand elle était enfant.

Peur d'Aucune Chouette est à peu près tout sauf sociable, surtout à l'égard des Blancs. La seule fois où je l'ai rencontrée, elle n'a pas cessé de me dire que j'étais possédé par les démons.

Le pire, c'est qu'elle est tout aussi impérieuse avec les autres Indiens, alors que ce type de comportement hautain passe encore plus mal chez les Peaux-Rouges que chez nous. Le fait que ses collègues la laissent les traiter comme des sous-fifres montrent bien à quel point ils sont persuadés du bien-fondé de sa mission.

### La fondation de la Société

Peur d'Aucune Chouette fonda la Société Curative après s'être escrimée en vain à inciter l'Alliance du Dernier Recours à lutter plus activement contre le Clan du Crotale. Son animal-totem, la loutre de mer, lui avait en effet expliqué qu'il allait bientôt se produire un événement terrible dans lequel le Clan du Crotale serait directement impliqué. Mais Voit Loin s'intéressait davantage aux questions d'ordre politique qu'à l'aspect spirituel des choses, aussi ne prêta-t-il qu'une oreille distraite aux prédictions de Peur d'Aucune Chouette. Cette dernière décida donc de faire sécession et de constituer son propre groupuscule, qui réunirait exclusivement des chamans ayant les mêmes priorités qu'elle. De cette manière, quand la grande crise arriverait, Peur d'Aucune Chouette serait prête à y faire face.

### Situation géographique

Les membres de la Société Curative sont originaires de la quasi-totalité des tribus californiennes. Certains d'entre eux viennent même de l'Oregon, du Nevada ou du Mexique. Ils ne se rassemblent jamais à intervalles réguliers ou dans des endroits définis à l'avance. Leurs rassemblements ne s'effectuent que lorsque certains d'entre eux ont eu vent d'activités néfastes exercées par le Clan du Crotale, les manitous ou les abominations.



Ce que l'on pourrait appeler les «unités» de la Société Curative se constituent de deux ou trois chamans protégés par une bande de guerriers et d'éclaireurs en qui la Société a toute confiance. Ces gardes du corps sont d'ailleurs souvent des parents des chamans, et il n'est pas rare qu'on leur accorde un statut de membres honoraires. Le fait d'aider les chamans à traquer les entités maléfiques est certes extrêmement dangereux, mais cela leur permet d'être très bien vus dans leurs tribus respectives, car il n'existe pas de plus grand honneur chez les Indiens que de risquer sa vie pour l'ensemble de la communauté.

### Le Clan du Crotale



• 178 •

Je l'admets, le gros point faible de ce chapitre est le manque d'information sur le Clan du Crotale. Les Indiens qui le constituent comptent parmi les pires saletés que l'on peut trouver dans le Labyrinthe et nous ne savons quasiment rien à leur sujet. Nous n'avons pourtant pas ménagé nos efforts pour en apprendre davantage sur

leur compte, mais je dois bien reconnaître qu'ils nous ont eus comme des débutants. Prine, deCarle et Flohil sont toujours portés manquants (et sans doute ont-ils péri dans d'atroces souffrances) pour la bonne et simple raison que j'ai eu le malheur de les envoyer suivre l'une des rares pistes que nous avions concernant le Clan du Crotale.

Les activités du Clan sont très variées, mais toutes néfastes et criminelles. Je suis à peu près certain que c'est lui qui a appelé certaines des pires abominations auxquelles nous avons eu affaire au cours des deux ou trois dernières années, mais ses activités plus « normales » sont tout aussi dangereuses. Le Clan saute sur la moindre occasion d'affaiblir l'Alliance du Dernier recours. Il essaye également tant qu'il le peut de monter les tribus indiennes les unes contre les autres ou de déclencher des incidents entre Peaux-Rouges et prospecteurs. L'un dans l'autre, il semble uniquement rechercher à propager le chaos et la terreur.

Tout ce que nous savons du Clan, c'est que son chef se fait appeler Papa Crotale. Personne ne sait qui il est, mais ce qui est sûr, c'est qu'il est de souche indienne. Les autres Indiens avancent parfois que tous les membres du Clan sont des sorciers (nous dirions probablement qu'ils pratiquent la magie noire) dont les animaux-totems sont tous « malfaisants » (la chouette, le crotale, la chauve-souris, la salamandre, le scorpion ou encore l'araignée). Mais à moins qu'il soit extrêmement restreint, il y a tout de même de bonnes chances pour que le Clan comprennent d'autres hommes qui ne sont en rien sorciers et qui font office de laquais et de serviteurs. Ce que je sais par contre au sujet du Clan du Crotale, c'est qu'à chaque fois que nous nous retrouvons opposés à cette organisation, il ne faut pas s'attendre à recevoir de quartier (ce qui signifie qu'on n'en fait pas non plus, capito ?). Ces fils de garce ont trop de sang d'agents de la Pinkerton sur les mains pour que je perde mon temps à négocier avec eux. D'accord, Allan, tu me diras peut-être que je réagis de manière excessive, mais si tu avais vu comme moi ce que le dernier chaman du Clan que j'ai rencontré était en train de faire à ces gosses... Lui, je peux te garantir que personne ne retrouvera jamais son corps. Du moins, pas en entier.

Et leur quartier-général, me diras-tu ? J'aimerais

bien savoir où il se trouve. Certains prétendent que le repaire du Clan est situé sous le Mont Shasta ou sous le Mont Chitney, tandis que d'autres avancent que ces affreux résident sous un grand cours d'eau et que l'on ne peut aboutir dans leur antre qu'en franchissant un portail magique. La théorie la plus répandue présente également l'avantage d'être la plus plausible : elle veut que les membres du Clan vivent au beau milieu des tribus du Labyrinthe, en gardant leur affiliation secrète.

Qu'elle soit vraie ou non, les Indiens craignent énormément cette possibilité. En effet, le Clan du Crotale semble parfois davantage au courant du fonctionnement interne de l'Alliance du Dernier Recours ou même de la Société Curative que ces groupes ne le sont eux-mêmes, ce qui me laisse penser que chacune de ces deux organisations s'est faite infiltrer par le Clan. N'importe quel Indien prétendant avoir de grands et beaux idéaux pourrait donc être un membre du Clan du Crotale (et qui dit que ce dernier n'a pas également recruté des Blancs, des Mexicains ou même des Chinois ?).

Combien sont-ils ? Encore un autre gros point d'interrogation. Peut-être sommes-nous tous terrifiés par une poignée de fauteurs de trouble, à moins qu'il ne s'agisse d'un groupe extrêmement important dont les tentacules atteignent le moindre recoin du Labyrinthe.

Je n'ai pas besoin de te dire que le moindre renseignement que tu pourras dégoter sur ces affreux sera plus que le bienvenu, non seulement à notre bureau local mais aussi au grand Q.G. Mais prends bien garde à toi si tu te mets à fouiner dans cette direction. Les crotales nous ont déjà fait assez mal comme ça.


## *Les mystères indiens*

Les Indiens du Labyrinthe ne sont en rien surpris par les entités surnaturelles. Certes, elles sont plus nombreuses de nos jours et les esprits malfaisants ont davantage tendance à se manifester que ceux qui sont plus fréquentables, mais n'importe quel Indien te dira que le surnaturel a toujours fait partie intégrante de notre monde. Tu peux apprendre des tas de trucs bizarres en écoutant parler les an-

ciens. Du moment que la bestiole que tu traques hante le Labyrinthe ou les forêts de la Californie en arrachant la tête des gens qu'elle croise, attends-toi à ce que les Indiens connaissent à son sujet des légendes remontant à l'époque où l'empire romain faisait encore la loi en Europe.

Voici quelques exemples de mythes indiens qui pourraient un jour t'être utiles.

### Les peintures sur roche

 Les peintures sur roche que l'on trouve tout le long de la côte sont l'un des mystères les plus fascinants de tout le Labyrinthe. Le plus étonnant regroupement d'œuvres de ce type se trouvent en un lieu appelé le Rocher Peint. Il est situé sur la plaine de Carillo, juste à l'ouest du fortin pirate du Rugissement du Lion.

Ce territoire était autrefois celui des Chumash, mais ces derniers affirment que les peintures étaient déjà là avant eux. Ils admettent toutefois qu'il leur arrive de rajouter certaines œuvres à l'ensemble ou de rafraîchir celles qui existent déjà afin de ne pas encourir le courroux des esprits. Ces peintures cou-



vent à peu près toute la gamme de l'expression artistique. Les plus simplistes ne sont que quelques lignes droites ou courbes, tandis que les plus complexes représentent des monstres ou esprits dessinés avec simplicité mais dégagant une indéniable impression de puissance.

Les autres tribus ont des légendes différentes au sujet du Rocher Peint. L'un de ces mythes prétend que ces peintures auraient été réalisées par un chef-chaman, qui aurait pour ce faire utilisé du sang humain. L'homme aurait sacrifié sa fille unique, une splendide jeune femme, après que ses messagers lui aient appris que les Espagnols avaient tué Montezuma. Même s'il vivait bien loin de l'endroit où Cortès commençait à instaurer son règne de terreur, le chef-chaman aurait reçu une vision lui annonçant la venue de l'homme blanc chez lui aussi. Il aurait alors utilisé le sang de sa fille afin de tracer des symboles qui, un jour, libéreraient une puissante magie ayant pour effet de renvoyer l'envahisseur blanc de là où il vient.

Tu comprendras aisément pourquoi cette légende fait de plus en plus d'adeptes depuis le Grand Tremblement. On raconte en effet que Raven soi-même serait venu ici et aurait manifesté son intérêt pour ces peintures magiques. La plupart des plus beaux sites de peintures sur roche se trouvent sur la nouvelle côte, ce qui signifie qu'ils sont situés tout au long de la faille qui a envoyé la moitié de la Californie au fond des flots. Nombre de ces peintures ont d'ailleurs été mises au jour par le Tremblement, la plupart d'entre elles s'étant autrefois trouvées en des lieux totalement inaccessibles.

Les peintures restantes sont-elles encore magiques et, si oui, qui parviendra à les utiliser : la Société Curative ou le Clan du Crotale ? Si jamais ces questions devaient un jour trouver une réponse, je suppose que nous autres de la Pinkerton serions parmi les premiers informés.

### Les Grandes Tortues

Mais il existe également une autre légende expliquant les origines du Tremblement. En effet, ce séisme était loin d'être le premier à frapper la région, même si les autres étaient d'amplitude bien plus modeste. Certains tribus côtières connaissent,



s'il faut les en croire, l'explication de ce phénomène. Selon ces Indiens, la Californie aurait été bâtie sur le dos de quatre tortues géantes. Ces quatre animaux, issus de la même portée, auraient passé longtemps à dormir. Dans leur sommeil, ils se cognaient parfois les uns aux autres pour se faire un peu de place, et se sont leurs mouvements qui causeraient les nombreux petits séismes.

Depuis le Tremblement, la légende a été enjolivée afin d'inclure Raven. Ce dernier serait allé voir celles que les Indiens appellent les Grandes Tortues et aurait réussi à en convaincre deux de s'en aller à la nage. Les histoires n'arrivent pas à se mettre d'accord pour expliquer comment il aurait procédé. Peut-être en semant la dissension entre les quatre sœurs, à moins qu'il ne leur ait appris à haïr les Blancs, ou encore qu'il leur ait dit que les algues étaient particulièrement succulentes en haute mer. Les gens qui accordent foi à ce mythe sont aujourd'hui terrorisés que les deux tortues restantes puissent vouloir aller rejoindre leurs sœurs, auquel cas le reste de la Californie ferait à son tour le grand plongeon. Quant au fondateur de l'Alliance du

Dernier Recours, Voit Loin, il serait parti sur «l'océan des esprits» (à compter que ce terme signifie bien quelque chose) afin de retrouver les deux tortues disparues et de les convaincre de revenir.

Si je crois vraiment que des centaines de tortues dorment juste sous la croûte terrestre ? Ne sois pas stupide. Mais c'est vrai qu'au cours des dernières années, j'ai eu l'occasion de me rendre compte que des tas de choses auxquelles je ne croyais pas semblaient déterminées à avoir ma peau.

### *Coyote et le Roi des Singes*

L'un de mes indics au sein de l'Alliance du Dernier Recours m'a récemment fait part d'une autre bizarrerie. Nombre de chamans de l'Alliance (et d'autres Indiens portés vers l'aspect spirituel de la vie) se seraient mis à rêver de Coyote, célèbre esprit malicieux des religions indiennes.

Au cours de ces songes, Coyote leur aurait dit qu'il reviendrait sur notre monde quand son peuple aurait grand besoin de lui. A aucun moment il ne leur aurait indiqué quand ce grand retour se produirait, ni même quels étaient les signes qui l'annonceraient. Mais il est vrai que, d'après les histoires que j'ai entendues au sujet de Coyote, c'est un esprit pour le moins inconstant, et ce type de comportement ne m'étonne aucunement de sa part.

Je n'accorderais d'ailleurs aucune foi à ces rumeurs si mes contacts au sein de la communauté chinoise ne m'avaient pas raconté une histoire aux similitudes troublantes. Eux aussi auraient rêvé d'une entité spirituelle nommée le Roi des Singes. Tu t'en souviens ? Je t'en ai parlé dans le chapitre précédent. Et comme par hasard, la malice est également le trait qui le caractérise.

Qu'est-ce que tout cela peut bien signifier ? Je n'en ai pas la moindre idée, mais je continue à noter ce qui se passe et ce qui se dit dans la région, et je suis ouvert à toutes les suggestions.



LES PIERRES



GANG 81

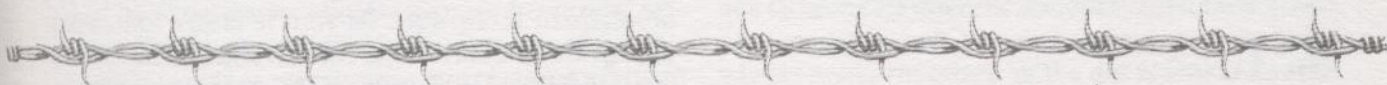
LOST ANGELS





## CHAPITRE 5

# LA CITÉ DES ANGES PERDUS



Si tu te disais que Shan Fan était un coin à ne pas mettre un agent de la Pinkerton dehors, attends que je te parle de la Cité des Anges Perdus.

### Fondation



1792  
Tout le monde connaît l'histoire de Grimme et de ce qu'il a fait pour ses concitoyens à la suite du Grand Tremblement. D'accord, son mouvement d'entraide mutuelle était loin d'être le seul organisé à l'époque : Voit Loin a ainsi fait sécession avec lui afin de fonder l'Alliance de la Dernière Nécessité tandis que, plus au nord, la Hsien Chia Jên coopérait avec d'autres groupes chinois pour venir en aide au plus de gens possible. D'autres communautés plus modestes s'étaient elles aussi rassemblées pour mieux faire face et se reconstruire une nouvelle vie après avoir déblayé les débris. Mais malgré tout cela, c'est bel et bien le système de Grimme qui reste dans toutes les mémoires, car lui a réussi à nourrir tous ses fidèles même dans les

mois les plus sombres qui ont suivi le Tremblement. Un miracle, dis-tu ? Te gêne pas pour moi. S'il faut en croire ses ouailles, Grimme était capable de transformer l'eau de mer en eau potable. Il attirait également les daims et autres animaux de la région, qui venaient se présenter au campement des Anges Perdus et attendaient qu'on les massacre sans réagir (c'est vrai, j'oubliais : au cas où tu ne le saurais pas, Grimme avait déjà donné le nom d'Anges Perdus à sa petite bande de fidèles). Et accuse-moi de blasphémer si ça t'amuses, mais il paraît même que la multiplication des poissons était une autre de ses spécialités.

Par contre, personne ne le prendra jamais à changer l'eau en vin, car l'alcool serait une abomination s'il faut en croire ce cher révérend.

J'imagine que le genre de loyauté un peu déraisonnable qu'il inspire devient plus facile à comprendre quand on se penche un peu sur son histoire. Il a sauvé la vie de milliers de personnes en employant des moyens mystérieux et vraisemblablement surnaturels. Mets-toi à leur place. Si le type qui t'a permis de survivre en 1868 te demande

de prendre fait et cause pour lui en 1876, qu'est-ce que tu veux faire ? Accepter, bien sûr, à moins qu'un concept simpliste comme la reconnaissance n'ait aucun sens pour toi.

Pour simplifier, disons que Grimme avait eu la vision qu'il était possible que l'âme humaine vive dans la perfection en un lieu bien particulier de la nouvelle côte californienne. Il guida donc ses ouailles dans le paysage torturé du Labyrinthe et posa la première pierre de ce qui est aujourd'hui Lost Angels, la Cité des Anges Perdus. C'est lui qui en a supervisé toute la construction, car il tenait absolument à ce que les rues soient dessinées de manière à reproduire cette harmonie céleste qui lui était apparue en rêve. Il avait vu un grand cercle avec des avenues régulièrement espacées, un peu à la manière des rayons d'une roue de vélo. Et à chaque instant de la construction de sa ville, il a vérifié que tout correspondait bien à la perfection qu'il avait couchée sur le papier.

### *Un lieu on ne peut plus stratégique*

Que Grimme ait réellement eu une vision ou qu'il ait l'œil pour repérer les points stratégiques, le moins que l'on puisse dire, c'est que son choix s'est avéré on ne peut plus judicieux. La Cité des Anges Perdus se trouve en effet au point de convergence des trois chenaux principaux du Labyrinthe, ce qui en fait l'un des hauts lieux stratégiques de la région. C'est le port de commerce le plus actif de toute la Californie, et plus de la moitié des primordiaux du secteur y transitent.

Cela signifie bien évidemment que tous les gens influents du Labyrinthe essaient depuis toujours de prendre le contrôle de la ville. Les Rebelles comme les Bleus aimeraient bien la voir tomber sous leur contrôle dans un avenir proche.

### *Le prix de la vie*

Malgré les nombreux efforts de Grimme et de ses fidèles (sur lesquels je reviendrai dans un instant), une atmosphère de débauche et de sauvagerie plane sur la ville comme les volutes de brume sur l'herbe verte au petit matin. Bien que Shan Fan, sa

principale rivale, soit dirigée par des brigands, c'est en effet la Cité des Anges Perdus qui évoque le péché et l'horreur des crimes que les hommes peuvent perpétrer à l'encontre de leurs semblables. J'ai connu beaucoup de villes-champignons depuis que je suis entré à l'Agence, mais jamais aucune qui accordait si peu de prix à la vie humaine.

A Lost Angels, on peut tuer son voisin dans un moment de dépit, et même les enfants sont bien souvent des criminels endurcis. Il n'y a pas assez à manger pour tout le monde, mais cela n'empêche pas certains d'élever des meutes de chiens et de les lâcher dans les rues, où ils peuvent s'entre-déchirer pour le moindre morceau de viande. Même les citoyens soi-disant respectables s'arrêtent pour assister à ces «spectacles», et cela les intéresse tant qu'ils n'hésitent pas à parier en riant sur l'issue de tel ou tel combat. Quant aux maladies, elles grouillent véritablement.

De plus, la crédulité de tous les habitants est tout bonnement incroyable. Ils vont te croire toutes les plus grandes aberrations concernant des monstres sanguinaires et autres pouvoirs surnaturels. D'accord, nous savons bien, toi et moi, que ces «aberrations» ne sont en fait que l'expression de la stricte vérité, mais nous savons également qu'il vaut mieux que l'homme de la rue l'ignore, ou au moins qu'on lui raconte des histoires lui expliquant que ces menaces «imaginaires» ont été renvoyées au plus profond de l'Enfer dont elles étaient issues.

Mais à Lost Angels, il est aisé de croire aux forces maléfiques et au fait que personne, Grimme excepté, n'a la possibilité de les faire disparaître.

Tu as tout compris, petit. La Cité des Anges Perdus est un bled à éviter d'urgence.

### *La faim justifie les moyens*

Cette atmosphère malsaine est encore renforcée par la menace de famine quasi-permanente qui plane sur le Labyrinthe.

Le Grand Tremblement a envoyé de nombreuses terres cultivables au fond du Pacifique. Celles qui restent aujourd'hui au sommet des innombrables mesas sont souvent difficiles d'accès et d'une superficie trop réduite pour qu'il soit possible d'y produire de l'agriculture à grande échelle (sans

compter que l'eau potable est déjà tout juste suffisante pour que les gens du cru ne meurent pas de soif, alors s'il faut en plus en utiliser une bonne partie pour faire pousser les récoltes...). Pour leur part, les agriculteurs situés dans les terres doivent s'accommoder du climat, qui est pourri (de la pluie, on en a à revendre, mais le problème, c'est qu'elle ne tombe jamais au bon moment), de la rouille qui frappe les cultures et, bien sûr, des déprédations incessantes des divers seigneurs de la guerre.

Récolter ce que la mer a à offrir n'est pas non plus une partie de plaisir. Pêcher dans le Labyrinthe est une véritable entreprise qui nécessite beaucoup de courage. La plupart des pêcheurs opèrent plutôt dans le Pacifique, juste à l'ouest du Dédale, mais les bouleversements consécutifs au Tremblement ont incité les poissons à aller vivre ailleurs. Autrement dit, la pêche n'est plus aussi bonne dans le coin qu'elle l'était il y a quelques années encore.

Quant aux convois de transport de nourriture, ils sont si lourdement «taxés» par les brigands, seigneurs de la guerre et chefs indiens dont ils doivent traverser le «territoire» que certains arrivent à Lost Angels totalement vides.

Le résultat de tout cela est que la quasi-totalité des denrées alimentaires de la région sont importées et arrivent par voie maritime. Les prix pratiqués sont généralement quatre à cinq fois plus élevés qu'ailleurs, et l'offre est tellement inférieure à la demande que le fait de posséder l'argent nécessaire ne garantit pas toujours que l'on trouvera bien de quoi se nourrir. Dans les zones fortement peuplées telles que Lost Angels et Shan Fan, la perte d'un seul navire de nourriture a souvent des conséquences dramatiques, qu'il ait été coulé par une tempête ou attaqué par les pirates. Et, à Lost Angels, il m'est déjà arrivé de voir des gens «civilisés» s'entre-déchirer pour un morceau de pain.

## L'Eglise des Anges Perdus



Et c'est d'ailleurs ce qui explique la popularité du révérend Grimme et de son Eglise des Anges Perdus. En effet, tous ceux qui viennent assister à la messe qu'il donne chaque dimanche sont assurés de pouvoir manger

un repas normal au moins une fois par semaine. Les sermons du révérend sont de véritables harangues dénonçant les méfaits de l'alcool, des désirs de la chair et également des compagnies de chemin de fer. Tout cela lui prend entre une ou deux heures, pendant lesquels les hauts dignitaires de l'église disposent une fantastique quantité de nourriture sur les tables installées devant l'entrée de la cathédrale (certains de ces «hauts dignitaires» sont de grands costauds dont le boulot consiste à s'assurer qu'aucun fidèle ne cherche à quitter l'église avant que le révérend n'ait fini son «speech»). Une fois que Grimme en a terminé, il invite ses ouailles à aller se servir. La nourriture est aussitôt engloutie, mais les assistants du révérend savent toujours où en trouver davantage afin de remplir l'assiette de ces affamés.

Personne ne sait vraiment où Grimme se fournit. Les fidèles sont persuadés que c'est le Seigneur qui fait don de tous ces aliments à Son serviteur (croyance que Grimme ne cherche aucunement à faire cesser, bien au contraire). Les plus sceptiques (dont je fais partie) préfèrent croire qu'il a des réserves. En effet, les assiettes offertes par l'Eglise reviennent rarement vides, chacun y allant de sa pépite d'or, d'argent ou même de roche fantôme. La moisson est toujours très fructueuse, et Grimme a donc largement de quoi acheter à manger pour sa congrégation, malgré le prix extrêmement prohibitif de la nourriture dans la région.

Mais quel que soit l'endroit d'où puissent provenir ces victuailles, la capacité qu'il montre à pouvoir nourrir ses ouailles a rassemblé autour de Grimme tout un groupe de partisans fanatiques qui boivent la moindre de ses paroles. Ces fidèles constituent peut-être un quart de la population de Lost Angels et il suffit d'y ajouter ceux qui soutiennent le révérend de manière moins déraisonnée pour dépasser la moitié de l'effectif total de la ville.

Si l'on tient compte du fait que la Cité des Anges Perdus est la plus grande ville de la région, tu ne t'étonneras pas que Grimme soit un individu extrêmement puissant. Certes, notre homme prétend ne pas être intéressé par le pouvoir temporel et il est vrai qu'il ne détient pas à proprement parler de poste administratif, mais il est indéniable qu'il dirige Lost Angels comme si c'était lui qui occupait

la mairie. Les candidats qu'il soutient l'emportent toujours (à une exception près, mais elle est de taille ; voir plus bas) et le moindre problème se produisant en ville se retrouve toujours dans son sermon suivant. Et dès qu'il a fini de haranguer ses ouailles, quelques fidèles enthousiastes se rassemblent toujours afin d'accomplir de leur propre chef ce qu'ils savent être la volonté du révérend.

### Les tueurs du rail

Comme je te l'ai déjà dit, l'arrivée prochaine du chemin de fer est l'un des thèmes récurrents des sermons de Grimme. S'il faut en croire ce dernier, la Cité des Anges Perdus est celle où se produira le retour du Christ (encore que, quand je l'entends parler, je me demande si ce n'est pas son ascension divine personnelle qui l'intéresse vraiment) et les fidèles doivent faire de leur mieux afin que leur localité devienne une véritable ville céleste. Ce qui inclut bien évidemment d'en interdire l'accès aux influences indésirables.

Et de la manière dont Grimme les décrit, les compagnies de chemin de fer sont à peu près ce que l'on peut trouver de plus indésirable au monde. Il les accuse d'apporter l'immoralité et le péché à leur suite. Ce sont une peste dont l'immonde fumée pollue la terre et qui étend la cupidité et la corruption tel un cancer sur toute la largeur du continent. La mort et la violence qui accompagnent la Grande Guerre du Rail font route vers Lost Angels sous la forme d'une gigantesque locomotive fabriquée au plus profond des Enfers et dont le mécanicien n'est autre que l'abominable Belzébuth en personne. Les fidèles doivent donc se tenir prêts à lutter de tout leur être... spirituellement parlant, s'entend.

Le problème, c'est qu'une partie de son auditoire n'a pas dû capter cette dernière précision, car il se passe rarement une semaine sans qu'un groupe de fanatiques attaque l'une des compagnies. Des groupes de «miliciens» armés de dynamite et ne semblant faire aucun cas de leur propre sécurité ne cessent ainsi de s'en prendre aux chantiers des diverses compa-



gnies, faisant exploser les rails et tuant ou dispersant les ouvriers.

Grimme récusé avec force le fait que son Eglise puisse se trouver à l'origine de ces agressions. Il en veut pour preuve ces histoires qui circulent, selon lesquelles les criminels arboreraient d'étranges symboles religieux et seraient parfois accompagnés de créatures démoniaques. Je n'irais pas jusqu'à dire que je gobe son explication, mais il est vrai que rien de solide ne permet de relier le révérend à ces agressions (en effet, les rares assaillants faits prisonniers semblent muets comme des carpes). Grimme a demandé en public à ses fidèles de ne pas perpétrer de tels crimes, mais les sabotages se poursuivent.

Pour leur part, les compagnies de chemin de fer ne se contentent pas de promettre une forte récompense à qui mettra un terme à ces assauts. Elles ont également engagé des pistoleros, hucksters, spécialistes en arts martiaux et autres mercenaires afin de protéger leurs intérêts contre les déprédations dont elles font l'objet. Une alléchante récompense est promise à quiconque pourra les avertir de l'imminence d'une nouvelle attaque des fanatiques, et la prime monte encore pour ceux qui parviennent à

stopper les saboteurs avant qu'ils ne causent de véritables dégâts. En fonction de la compagnie, cette récompense peut se monter à 10-15% du coût total du matériel sauvé par l'intervention des gardes, à moins que ces derniers ne soient payés en fonction du nombre d'agresseurs qu'ils ont abattus.

La plupart des barons du rail sont trop hommes du monde pour exiger qu'on leur apporte la preuve du nombre de saboteurs tués. Seul Kang diffère de la norme sur ce point. Quand lui offre une récompense pour la tête de quelqu'un, il exige de la voir, cette tête, même si elle est toute ensanglantée et couverte de mouches. Au jour d'aujourd'hui, le taux pratiqué est de \$25 par saboteur abattu, ce qui le met au même prix qu'une Winchester 73.

Quand ils parviennent à abattre un tas d'agresseurs, les barons du rail ont souvent tendance à payer des spécialistes de ce type de travail afin de remonter la piste et de découvrir qui a commandité les attentats. Pour l'instant, cette tactique n'a rien donné de probant, le seul point commun entre les morts étant qu'ils proviennent tous de Lost Angels. Mais les saboteurs sont de tous les âges et de toutes les classes. Dans leurs groupes, les flingueurs professionnels travaillent ainsi main dans la main avec les anciennes institutrices octogénaires.



## La loi à Lost Angels

Malgré le comportement vertueux de la plupart des ouailles de Grimme, la Cité des Anges Perdus possède un taux de criminalité aussi élevé que n'importe quelle autre ville-champignon. Mais heureusement pour les habitants, ils peuvent se vanter d'avoir non pas un, mais deux groupes dont la vocation est de faire régner l'ordre dans leurs rues.

### Le marshal

A l'heure actuelle, le marshal de Lost Angels se nomme Job «Hogleg» Dunston. C'est un cas unique dans son genre, dans ce sens qu'il est le seul individu à avoir été élu alors qu'il se présentait contre un candidat soutenu par Grimme.

Job (ou Hog, comme l'appellent ses amis) est un ancien marshal US venu dans le Labyrinthe pour se




payer une concession et avoir sa part du gâteau qu'il avait passé toute son existence à protéger. Mais quand il a vu à quel point cette ville avait besoin qu'on la remette sur la bonne voie, il s'est aussitôt présenté au poste de marshal. C'est du moins ce qu'il raconte.

Pour ma part, je ne suis pas vraiment convaincu qu'il soit officiellement à la retraite. Il s'est fait une solide réputation dans le Colorado et je sais de source sûre qu'il connaît personnellement plusieurs sénateurs du congrès des Etats-Unis. Je ne serais pas surpris outre mesure que ce soient en fait eux qui l'aient envoyé dans le coin afin qu'il puisse les tenir au courant de l'évolution de la situation. Lors de son élection, Dunston s'est retrouvé opposé à Michael Coulter, le chef des Anges Gardiens de Grimme (sur lesquels je reviendrai dans un instant). Tout c'est joué à quelque voix et, autant que je puisse dire, il ne semble pas y avoir eu de tricherie. Mais alors, comment Job a-t-il pu gagner, me demanderas-tu ? Il est évident que les partisans fanatiques de Grimme n'ont pas voté pour lui, mais je pense qu'il a dû recueillir les voix de presque tout le reste des habitants, ces derniers voulant sûrement comme marshal un individu suffisamment courageux pour oser tenir tête à Coulter et ses vengeurs tout de robe vêtus.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le révérend n'a pas bien pris la défaite de son poulain. Juste après l'élection, l'une des premières décisions du conseil municipal a été de réduire le salaire du marshal et de ses adjoints, ce qui fait que les représentants de la loi à Lost Angels ne touchent plus aujourd'hui qu'une misérable pitance.

Hog (ne t'avise surtout pas de l'appeler ainsi à moins qu'il ne t'y autorise) est un type bien avec qui il m'est arrivé de travailler à plusieurs reprises. Si tu as besoin d'aide alors que tu te trouves à Lost Angels, c'est vers lui qu'il te faut te tourner.

## Les Anges Gardiens

 Ces comiques ne sont rien de plus que des acharnés du lynchage ayant bénéficié de quelques leçons de théologie. Leur groupe est 1872 a été constitué dans les premiers temps de l'existence de la ville, alors qu'il n'y avait pas en-

core de marshal. Aujourd'hui, ils ont à peu près la même fonction que les autres comités de vigilance du reste du Labyrinthe : pendre haut et court tous les fauteurs de troubles.

Maintenant que la ville a son marshal, les Anges Gardiens s'occupent plus spécifiquement de faire respecter ce qu'ils appellent la «loi spirituelle». Qu'est-ce que c'est que ça, dis-tu ? Si j'ai bien pigé, à peu près ce qu'ils veulent. Les Anges Gardiens affirment qu'il ont pour responsabilité de s'assurer que la ville reste bien pure sur le plan spirituel, en préparation du Grand Retour du Christ. Afin de s'en assurer, ils arrêtent quiconque fricotent avec «Satan et ses séides», ce qui inclut les hucksters, les chamanes, les Déterrés, les savants, bref, tous ceux que Grimme ne peut pas piffer.

Il est rare que les Anges Gardiens perdent leur temps à lutter contre les péchés d'importance mineure (comme par exemple la beuverie et le jeu), à moins que cela ne fasse leur affaire. Il existe tout de même une exception à cette règle : les raids de «moralité publique» qu'ils effectuent de temps en temps dans les quartiers chaud de la ville. Ils s'abattent alors sur un saloon et arrêtent tout le monde, les contrevenants étant accusés de «laxisme moral et spirituel». De nombreux «croisés» prennent généralement part à ces raids, qui sont toujours dirigés par des Anges Gardiens hauts placés. Quiconque se retrouve arrêté est ensuite amené devant la Cour des anges (que l'on appelle généralement la Cour de l'Eglise) pour y être jugé. Comme tu verras bien vite, c'est là un lieu à éviter de toute urgence.

Tous les Anges Gardiens sont des membres éminents de l'Eglise des Anges Perdus. Ils parcourent les rues de la ville par «nuées» de cinq. La couleur de la robe que porte chaque Ange permet de déterminer son grade. Les hommes de base sont vêtus de blanc, les chefs de nuée de brun, les capitaines de rouge et les deux «Archanges» (Michael Coulter et Gabriel Fannon) d'or. Certaines rumeurs font également état d'un Ange en robe noire, mais je ne l'ai jamais aperçu. En ce qui concerne Coulter, le marshal Dunston m'a certifié qu'il avait un jour vu l'Archange abattre un adversaire d'un éclair jailli de sa main tendue.

Depuis que Hog a été élu, il y a eu quelques accrochages concernant des problèmes de juridiction

entre les représentants de la loi et les Anges Gardiens. Mais Dunston ne peut pas faire grand-chose sur le plan légal car le statut de force de police des Anges est officiellement reconnu dans la charte de la ville.

### La Cour de l'Eglise



La Cour des Anges dépend directement de l'Eglise des Anges Perdus. Il s'agit d'une structure dont le rôle consiste à juger les criminels ayant commis des infractions d'ordre spirituel. Trois dignitaires de l'Eglise y siègent et font à la fois office de juges et de jury (pour ce qui est de l'exécution, ils préfèrent déléguer afin de ne pas se salir les mains). Il arrive parfois que le révérend vienne lui-même entendre les affaires les plus importantes.

Le plus souvent, les Anges présentent les preuves qu'ils détiennent, l'accusé a le droit de s'exprimer, puis il est jugé coupable et condamné. Lorsque les preuves sont minces, voire même inexistantes, l'accusé est mis à l'épreuve (on utilise pour ce faire des méthodes que même les Anglais ont cessé d'employer depuis un siècle). Celles que les juges préfèrent sont la souffrance physique, la glotonnerie (pour laquelle le malheureux est obligé d'avalier une incroyable quantité de victuailles) et le serment, mais je suis persuadé que le combat à mort ne devrait pas tarder à revenir à la mode.

A ma connaissance, il n'existe qu'un seul individu qui puisse se vanter de n'avoir pas été jugé coupable par la Cour de l'Eglise. Il y a environ un an, les Anges ont attrapé un prêcheur qui officiait en dehors de la cathédrale et qui s'est bien vite retrouvé accusé d'être «possédé». Cet inconscient racontait en effet à qui voulait l'entendre que Grimme était un envoyé du Malin qui finirait par faire sombrer la ville dans la damnation éternelle. Le révérend s'adjudgea lui-même la présidence du jugement. Le prêcheur réussit avec brio toutes les épreuves qu'on lui imposa, suite à quoi il se lança dans une longue tirade au cours de laquelle il maudit Grimme et tous ses partisans, leur promettant les pires régions des Enfers. Puis, avant que l'auditoire sidéré ne puisse réagir, il s'en alla d'un pas digne sans que personne ne songe à l'empêcher de sortir.

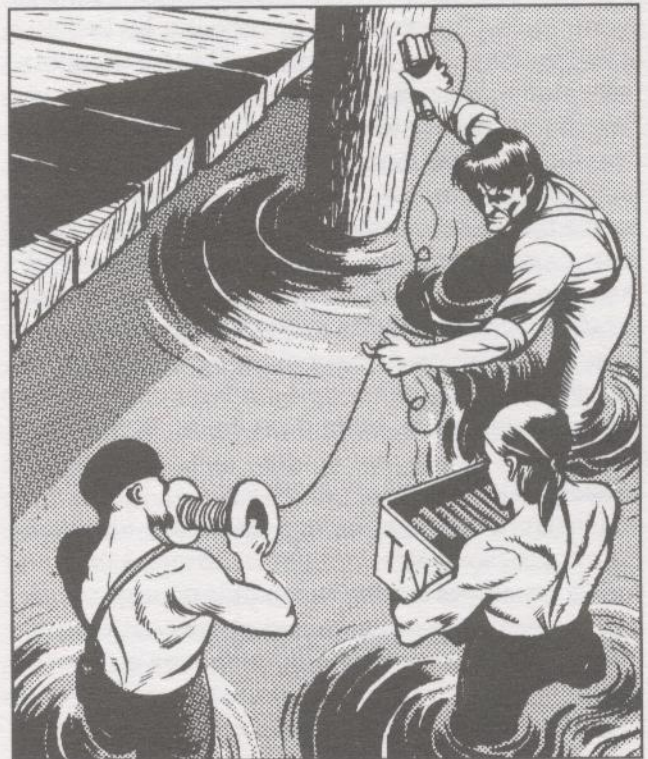
La Cour de l'Eglise ne délivre jamais que deux sentences : la mort ou l'incarcération à Rock Island. Il n'existe aucune possibilité d'appel.

### Le Cadastre Alternatif



Il est bien évident que tous les habitants de Lost Angels ne sont pas des partisans fanatiques du révérend Grimme. Prenons par exemple le Cadastre Alternatif. Cette organisation au nom étrange a fait sécession avec Grimme peu de temps après la fondation de la ville. Le Cadastre Alternatif est dirigé par un certain Phineas Pascal, qui s'est toujours opposé au cadastre voulu par le révérend. Ses membres étaient d'accord pour s'en remettre à Grimme pour ce qui était des affaires spirituelles, à condition qu'on leur reconnaisse le droit d'établir le plan de la ville. Ils voulaient en effet une localité dont les rues se croiseraient à angle droit afin qu'il soit aisé de s'y retrouver.

Je sais qu'un tel argument semble ne pas mériter une brouille, mais il s'agissait en fait juste d'une excuse pour l'une de ces bonnes vieilles luttes de pouvoir



comme on les aime. Pascal détenait un poste gouvernemental important avant le Tremblement et il souhaitait une séparation de l'Eglise et de l'état dans la ville nouvelle de Grimme. Ou il voulait s'emparer de la mairie, selon la source dont tu tiens cette histoire.

Pascal a donné à son groupe le nom de «Cadastre Alternatif», tandis que notre bon révérend, qui n'en est pas à une référence biblique près, les a affublés du sobriquet de Sodomites (Sodome étant la ville du pêché dans l'Ancien Testament). Les adhérents du Cadastre s'armèrent et se retrouvèrent opposés aux partisans de Grimme dans les rues de la ville. Ils furent chassés de Lost Angels en 1869, mais organisèrent des raids contre la localité en 1870 et 1871. Au cours de la dernière de ces attaques, Pascal aurait été déchiqueté devant les yeux de ses partisans horrifiés (par un éclair de lumière éblouissante ou un vent violent, selon la version que l'on entend). Démoralisés, les survivants du Cadastre s'enfuirent sans demander leur reste, et tout le monde se dit alors que l'on avait fini d'entendre parler d'eux.

Mais, l'année dernière, une vague d'attentats à la bombe a pris pour cible les jetées de Lost Angels, avec pour résultat la destruction de plusieurs navires et entrepôts. On commença par accuser les Rebelles et Santa Anna, puis le journal local reçut un manifeste signé de la main d'Ansel Pascal, le fils de l'autre. Le Cadastre Alternatif venait d'effectuer son grand retour. Ses revendications étaient simples : que le maire cesse de consulter Grimme lorsqu'il avait à prendre des décisions d'ordre politique. Si jamais ils essayaient un refus, les saboteurs promettaient de mettre sur pied un véritable blocus contre la ville en continuant de s'en prendre à son port. Depuis, la position de Grimme n'a pas bougé d'un pouce, et il arrive de temps à autre qu'une violente explosion retentisse du côté des docks. Si tu en entends une, tu pourras te dire que les types du Cadastre Alternatif sont de passage en ville. Ils se concentrent en priorité sur les cibles commerciales, dans l'espoir qu'ils parviendront à énerver suffisamment les riches marchands pour que ceux-ci engagent des régulateurs chargés d'offrir à Grimme et à ses ouailles la récompense qu'ils méritent.

Mais leur raisonnement repose sur une terrible

erreur d'appréciation. En effet, les magnats de Lost Angels considèrent que Grimme est une cible bien plus dangereuse que le Cadastre. Ils espèrent bien vivre plus vieux que le révérend (ce dernier n'est en effet pas éternel) et sont persuadés que, sans lui, son mouvement se dispersera de lui-même. Par contre, le Cadastre Alternatif constitue une cible tout à fait raisonnable. Les gros bonnets financiers de Lost Angels ont donc chargé plusieurs régulateurs de trouver la cachette de l'organisation et de faire disparaître celle-ci de la surface du globe. Ils offrent de fortes récompenses à quiconque empêche les adhérents du Cadastre de détruire ce qui leur appartient et ont mis à prix la tête d'Ansel Pascal. Nous en sommes pour le moment à \$1.000, mais le prix monte à chaque fois que les saboteurs font exploser un navire dont les cales sont pleines.

## Autres groupes d'influence

Le révérend Grimme n'est bien évidemment pas le seul personnage influent de la ville. On trouve également dans cette catégorie le maire et quelques magnats du commerce.

## Les Rockeurs

C'est à Lost Angels que se trouve le quartier général de l'Association des Mineurs du Labyrinthe. Le bâtiment qu'elle occupe est situé dans le Cercle d'Or, sur la petite bande de terrain comprise entre la Quatrième et la Cinquième rues. On peut y trouver la copie de toutes les concessions accordées dans le Grand Dédale. Quelques employés y travaillent à plein temps ; ce sont eux qui sont chargés d'enregistrer les nouvelles concessions et de remplir les bordereaux de transport.

Les Rockeurs étaient à l'origine plusieurs directeurs de compagnies de fret qui ont décidé de s'allier afin de faire front commun contre le chaos généralisé de la région (cela se passait dans les premiers temps de la Ruée vers l'Or). Au fil des années, ils ont peu à peu consolidé leur base commerciale, tant et si bien qu'ils contrôlent aujourd'hui près de 70% du transport de marchandises dans la région. Le port de Lost Angels leur appartient d'ailleurs en grande

partie, tout comme celui de Shan Fan.

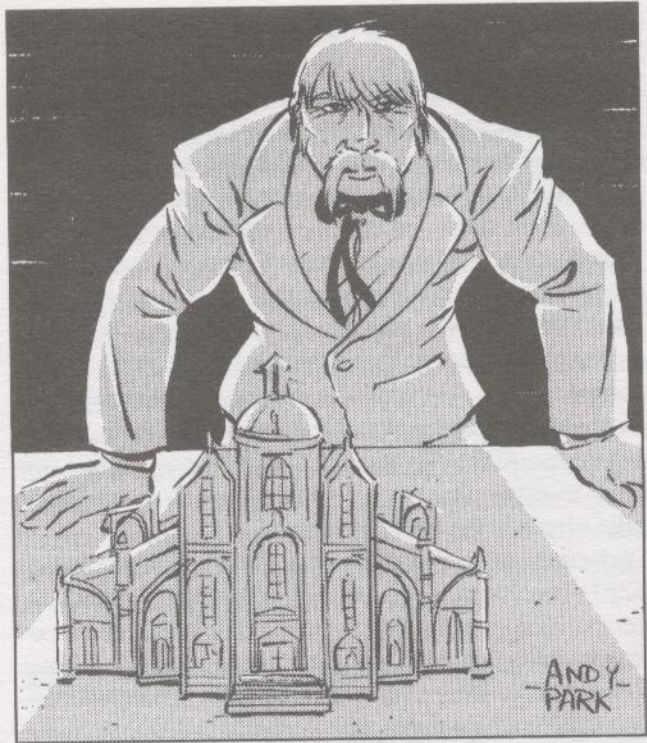
Tous les Rockeurs doivent rétrocéder au groupe une partie de leurs recettes et reçoivent en retour l'assurance que leurs navires auront toujours des marchandises à transporter. Ils peuvent également bénéficier de la protection et de l'assistance de la petite flotte de bateaux affrétés directement par l'association, en plus de quoi il leur est possible d'utiliser gratuitement les chenaux appartenant à l'AML et de s'amarrer aux jetées que possèdent leurs collègues. Autrement dit, tout le monde y gagne, merci pour eux.

Les Rockeurs sont dirigés par un conseil de douze membres élus par leurs pairs (encore que ces places reviennent presque toujours naturellement aux propriétaires des douze plus importantes compagnies). Le conseil contrôle la flotte des Rockeurs et l'utilise afin de mener des campagnes agressives visant à convaincre les mineurs indépendants de rejoindre à leur tour l'association. Par «campagnes agressives», il faut comprendre tout ce qui va du harcèlement aux points de péage appartenant à l'AML jusqu'aux incidents de tir (heureusement assez rares). Les transporteurs indépendants doivent également payer une taxe s'élevant à 10% du montant total de leur cargaison à chaque fois qu'ils accostent sur un quai appartenant à l'AML.

A l'heure actuelle, le conseil est divisé en ce qui concerne le problème des compagnies de chemin de fer (neuf contre, trois pour). La majorité souhaite expulser (de force, si nécessaire) les navires du chemin de fer opérant dans le Labyrinthe, mais il n'est pas impossible que certains de ceux qui secondent cette motion changent bien vite de camp si les choses commencent à mal tourner.

### Les chefs du conseil

Les trois hommes les plus riches de Lost Angels siègent tous au conseil de l'AML. Il s'agit de Paul Deauville, de Joshua Lumme et de Leo «l'Ours» Popoff. Tous trois sont les adversaires les plus acharnés de l'arrivée des compagnies de chemin de fer. S'ils œuvraient ensemble, ils pourraient peut-être faire sauter Grimme, mais ils passent le plus clair de leur temps à se faire la guerre entre eux. Et si l'un d'entre eux osait s'en prendre seul au révérend, il



se retrouverait devant la Cour de l'Eglise avant d'avoir eu le temps de dire «ouf!» (ou «doctrine hérétique», pour choisir un terme plus approprié). La «danse de la haine à trois temps» qui occupe ces magnats est parfois responsable de la mort de quelques personnes. Certains vont même jusqu'à affirmer que ces riches armateurs font de temps en temps exploser les cargos de leurs concurrents en faisant en sorte que le blâme retombe sur le Cadastre Alternatif. Un régulateur indépendant fouillant le passé de l'un de ces trois-là peut s'attendre à recevoir une belle récompense des deux autres s'il parvient à dégoter quelques trucs juteux à son sujet. Chacun de ces individus est protégé par quelques gardes du corps employés à temps complet, mais il leur arrive également de faire appel à des indépendants pour défendre leurs navires ou leurs entrepôts contre les déprédations de leurs «collègues». Les magnats payent rubis sur l'ongle, mais ils veulent des subalternes extrêmement serviles (les lécheurs de bottes sont particulièrement appréciés, et ce sont d'ailleurs les seuls à pouvoir espérer rester longtemps à leur service).

## Joshua Lumme

Lumme est un colosse finlandais dont les deux épouses successives sont mortes et qui a douze enfants tout aussi impressionnants que lui sur le plan physique. Il est riche, puissant et méchant comme une teigne, mais c'est également un ivrogne qui sombre parfois dans le sentimentalisme et qui est en assez bons termes avec le révérend Grimme (pour la bonne et simple raison que ce dernier lui dit qu'il est en contact avec la seconde de ses ex-épouses). Quand Grimme lui transmet des messages encourageants, Lumme soutient l'Eglise. Par contre, pour peu que son ex se montre plus taquine, il devient l'adversaire le plus virulent du bon révérend.

Lumme croit que la volonté de Grimme s'accomplit par le truchement des anges, êtres dont il craint le courroux à chaque fois qu'il met le révérend en colère. Il est également persuadé qu'une sainte relique a sombré au plus profond du Labyrinthe, un morceau de la vraie croix sur laquelle le fils de Dieu a été crucifié. Lumme pense que cette relique le protégera des attaques des anges et lui permettra de prendre le contrôle de Lost Angels, du moins si quelqu'un arrive à la trouver pour lui. Il est prêt à allonger une somme coquette pour cet objet.

Le problème, c'est que notre homme s'est déjà fait escroquer une fois par un Anglais du nom de Rupert Darke-Lytton, ce dernier lui ayant vendu un morceau de coque de navire en prétendant qu'il s'agissait du fragment de croix tant convoité.

Depuis, Lumme a promis une récompense de \$500 à quiconque lui apportera la tête de Darke-Lytton, mais il faut ramener l'escroc intact afin de pouvoir prétendre encaisser cette somme. Nul doute que le Finlandais a élaboré un programme de vengeance particulièrement sophistiqué.

## Leo « l'Ours » Popoff

Popoff est un Russe qui a commencé comme mineur lors de la Ruée vers l'Or et a depuis gravi tous les échelons pour en arriver au stade de magnat du commerce. Le surnom dont il est affublé pourrait faire penser que c'est un gros balourd large d'épaules, mais c'est tout le contraire : maigre à faire

peur, il est toujours paré des derniers atours à la mode et ses bonnes manières sont irréprochables. On l'appelle l'Ours parce qu'il a l'habitude d'acheter tout ce dont la valeur descend et de revendre dès que le cours remonte. J'imagine qu'il doit s'agir là d'une sombre référence financière.

Il est vrai que Popoff montre au moins autant d'appétit qu'un ours dès qu'il s'agit de s'emparer de ce qui appartient aux autres et qu'il peut être aussi dangereux qu'un grizzli enragé lorsque l'on se dresse sur sa route. Il a pour habitude de financer les travaux ou expéditions des aventuriers, scientifiques et autres chasseurs de trésors... puis de doubler ceux qui lui ont permis d'accroître encore sa fortune. Il a ainsi refait pas mal de types qui seraient sans doute prêts à y aller de leur petite piécette pour aider quelqu'un à mettre l'Ours en cage une bonne fois pour toutes.

Popoff nargue ouvertement les partisans de Grimme. C'est lui qui possède la plus belle collections d'objets occultes de tout le Labyrinthe. Il prétend qu'il les réunit pour leur valeur culturelle et qu'il n'accorde pas la moindre foi à toutes ces fariboles surnaturelles, mais nous savons toi et moi qu'il se



gourre. Il arrive parfois que des cambrioleurs s'introduisent chez lui, mais ils n'en ressortent jamais. On prétend que sa demeure de la Quatrième rue est remplie de pièges et d'esprits malfaisants.

Ce que je peux dire à ce sujet, c'est que Popoff possède une impressionnante collection de talismans et autres objets de protection en tout genre. C'est lui qu'il faut aller voir si tu as un jour besoin d'emprunter un objet de ce type (ce qui t'arriveras forcément vu les missions que l'Agence te confiera). Mais n'oublie jamais qu'il est impossible de faire affaire avec Popoff sans qu'il essaye de te refaire, et il t'obligera sans doute à lui rendre un "petit service" (qui te forcera vraisemblablement à t'opposer à Grimme, Lumme ou Deauville) en échange de ses "largesses".

### Paul Deauville

Deauville est d'ascendance française, mais originaire de la Nouvelle-Orléans (ce qui est déjà mieux que s'il nous venait directement de l'Ancien Monde). Tout le monde imagine donc qu'il pratique la magie vaudou, alors qu'il est en réalité un adversaire déclaré de tout ce qui est magique, et plus particulièrement de Simon LaCroix, le directeur de la compagnie de chemin de fer du Bayou Vermillion.

Deauville est un ancien séminariste catholique et d'aucuns pensent qu'il connaît les plus noirs secrets de LaCroix. L'un de ses yeux est couvert par un bandeau, et l'on raconte qu'il aurait perdu cet organe en se battant contre le directeur de la Bayou Vermillion, justement. Deauville est arrivé dans la région il y a seulement quatre ans, mais cela lui a suffi pour se hisser jusqu'à un poste extrêmement influent grâce à une succession de contrats qui se sont révélés extrêmement heureux pour lui. La minorité catholique de Lost Angels considère Deauville comme son chef. Pour ses partisans, il ne fait aucun doute que sa bonne fortune lui vient directement de Marie, la mère de notre Seigneur.

Grimme est pour sa part l'un de ces protestants particulièrement virulents qui considèrent que le pape est une manifestation de l'Anté-Christ. Il persécutait les catholiques à qui mieux-mieux jusqu'à ce que Deauville embauche quelques porte-flingues pour défendre sa communauté. L'an dernier, Deauville et

Grimme sont parvenus à un cessez-le-feu dont tout le monde ignore les détails, et le Français fait aujourd'hui bâtir une cathédrale sans que les fidèles de l'Eglise des Anges Perdus n'en gênent la construction de quelque manière que ce soit. Mais la paix reste extrêmement précaire et le spectre de la guerre des rues plane encore sur la ville.

Le compte en banque de Deauville est toujours bien garni pour les individus qui combattent les forces occultes ou qui lui présentent un plan viable pour déstabiliser LaCroix ou Grimme. Mais il n'a rien d'un héros et je pense pour ma part que sa chance proverbiale est davantage due à la totale absence de pitié qui le caractérise qu'à une quelconque «aide divine». Si on lui donne le choix entre combattre les puissances surnaturelles et protéger son empire, Deauville n'hésitera pas une seconde en faveur de la défense de ce dernier.

### Monsieur le maire

Bien que je sois persuadé que Grimme ne fasse pas le maximum pour asseoir son empire, il dit toutefois à ses ouailles pour qui voter lors de la prochaine élection et (miracle !) son candidat l'emporte presque à tous les coups. Le problème, c'est que Grimme fait preuve d'un sérieux manque de discernement dans le choix de ses poulains.

Prenons par exemple le maire en exercice, John Miller. Il est arrivé à son poste en suivant un parcours peu commun. En effet, c'est un ex-agité de la gâchette dont le haut fait d'armes consiste à avoir abattu son prédécesseur dans le dos. A sa décharge, il faut reconnaître qu'il pensait alors que l'individu qu'il avait décidé de descendre était revenu d'entre les morts, impression qui lui avait été communiquée par un agent du seigneur de la guerre Kang et... bref, c'est une longue histoire.

Mais quoi qu'il en soit, le terrible châtement qu'il a encouru pour avoir abattu son prédécesseur est que Grimme l'a forcé à prendre la place de sa victime. Le raisonnement logique qui pourrait expliquer une telle décision me dépasse complètement. Sans doute y-a-t-il une magouille là-dessous, et j'aimerais bien savoir laquelle.

Miller est un type tristounet qui cherche désespérément à échapper à Lost Angels et plus encore à

sa fonction. Mais quelqu'un le tient et l'empêche manifestement de tirer sa révérence. En tant que maire, il est aussi inefficace que possible et n'a rien fait pour encourager la morale publique ou pour mettre sur pied une administration compétente chargée du maintien de l'ordre.

## Lost Angels au jour d'aujourd'hui

Ce qui nous amène tout droit à la situation actuelle. La ville vit principalement du transport maritime, mais son plus gros problème reste celui de l'approvisionnement en nourriture, que j'ai déjà évoqué plus haut. Les rares légumes et céréales qu'il est possible de faire pousser dans la région sont à des prix exorbitants et Lost Angels importe la quasi-totalité de ses denrées non périssables. L'alimentation locale tourne toutefois bien souvent autour du porc, du bœuf et du poisson salés, ce qui explique peut-être en partie la mauvaise humeur permanente des autochtones.

### Disposition géographique

La ville s'articule comme Grimme l'avait rêvé dans sa vision céleste. Le révérend est obsédé par la numérotologie, ce qui explique que les rues soient numérotées plutôt que d'avoir un nom.

Lost Angels se constitue de six cercles différents, le premier étant le plus central, qui entoure directement l'immense cathédrale de Grimme. Si tu vis dans ce quartier, ton adresse sera quelque chose comme 108, Premier Cercle (par exemple).

Douze avenues en partent tels les rayons d'une roue de vélo, ce qui fait qu'il est possible de vivre au 315, Neuvième avenue, ou encore au coin du Troisième Cercle et de la Sixième avenue.

Puis il y a les rues, qui sont réservées à la partie occidentale de la ville. Toutes s'achèvent au port. Il n'y en a que six.

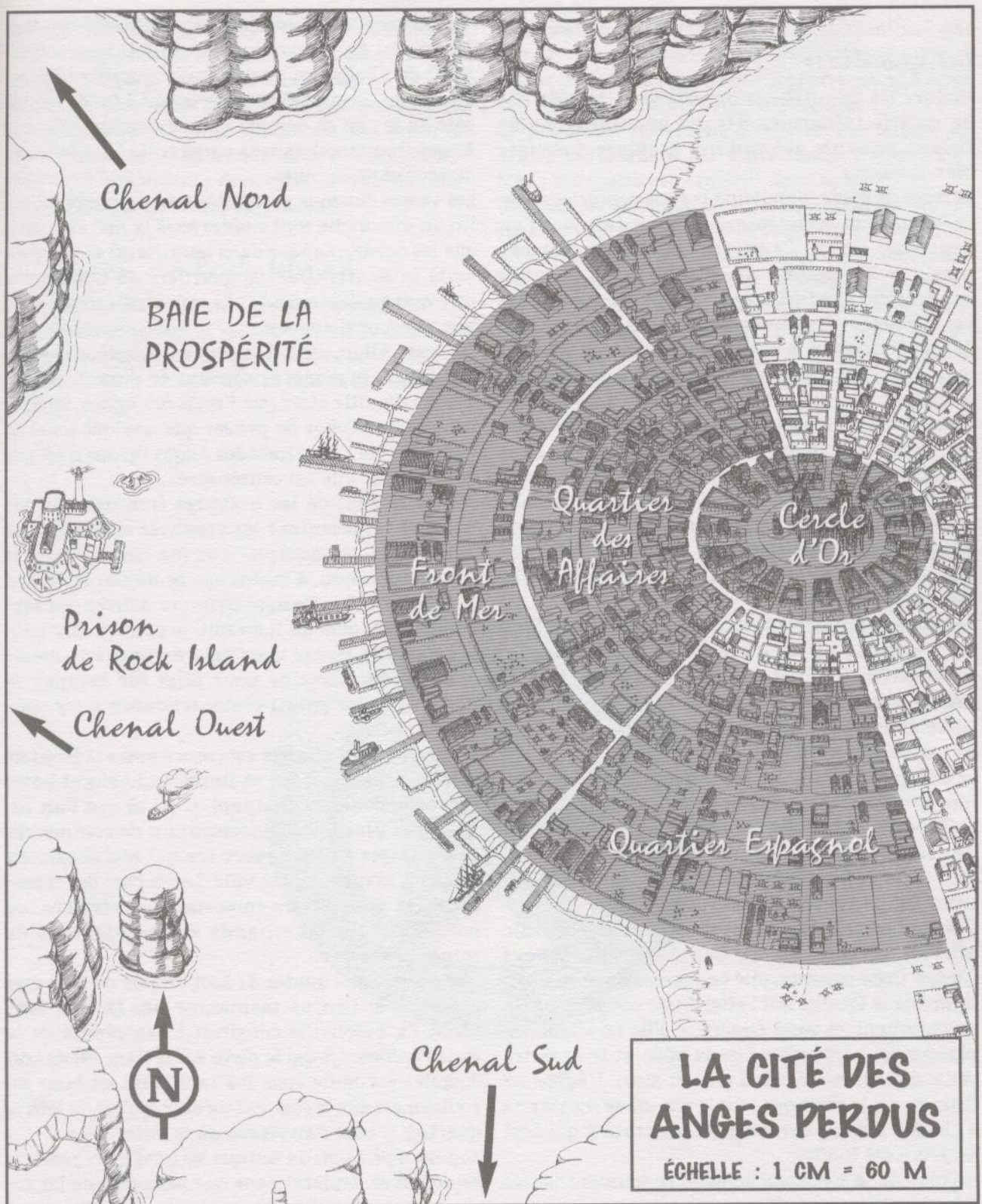
Les lois sont très strictes et varient de quartier en quartier. Lorsque l'on souhaite bâtir quoi que ce soit dans la Cité des Anges Perdus (ou modifier un bâtiment existant), il faut se rendre au bureau du ca-



dastre afin de voir ce qui est autorisé dans le quartier choisi (en termes de commerces, de types de construction, etc.). Toutes ces règles sont fixées par Grimme soi-même, qui affirme que la ville doit conserver un état d'équilibre parfait en prévision du Grand Retour.

Le révérend n'aime pas trop qu'un type de commerce donné ait trop tendance à se regrouper dans un même quartier, ce qui est souvent assez problématique. Mais il est vrai que la ville n'a jamais été conçue pour favoriser les affaires ou même la vie matérielle. Lost Angels est censé être un lieu spirituel, n'oublie jamais ça. Si un magnat du transport ou de la prospection désire s'installer sur le port, il n'a d'autre choix que de se plier aux règles établies par Grimme. Les grands financiers de Lost Angels sont extrêmement jaloux du statut dont bénéficient leurs concurrents de Shan Fan, où l'on respecte encore le pouvoir des billets verts. Mais ici, à la Cité des Anges Perdus, les riches s'entendent toujours rabâcher d'obscures références bibliques ayant trait à des chameaux ou à des chas d'aiguille.

LOST ANGELS



**LA CITÉ DES ANGES PERDUS**

ÉCHELLE : 1 CM = 60 M



## Les quartiers

Malgré les lois établies par Grimme, la ville n'a pu qu'être influencée par les impératifs matériels et présente aujourd'hui quelques quartiers bien distincts.

**Le front de mer** couvre toute la zone comprise entre la Première et la Sixième rues et remonte jusqu'au Quatrième Cercle. Ce quartier est principalement constitué d'entrepôts, de saloons et de pensions bon marché. C'est également là que l'on peut trouver la plupart des maisons closes de la ville. C'est de loin le quartier le plus mal fréquenté, vu que les marins et les mineurs de la région y viennent afin de claquer leur paye et de faire la fête. La quasi-totalité des problèmes légaux de ce quartier tombent sous la juridiction du marshal Dunston, dont le bureau se dresse à l'angle de la Troisième rue et du Quatrième Cercle. Le quartier du front de mer est bien évidemment celui qui reçoit le plus souvent la visite des Anges Gardiens lorsque ceux-ci déclenchent l'un de leurs raids de sauvegarde de la «moralité publique».

**Le quartier espagnol** se trouve au sud-ouest de la ville, entre la Dixième avenue et la Sixième rue. Il accueille de nombreux Californios et immigrants mexicains. Les Anges Gardiens aiment également venir flanquer la pagaille dans le coin de temps en temps.

**Le Cercle d'Or** abrite les demeures et commerces situés tout près de la cathédrale de Grimme. C'est là qu'habitent les personnages les plus riches (et les plus influents) de la ville. La plupart des Rockeurs sont logés dans ce quartier, qui est presque exclusivement patrouillé par les Anges Gardiens.

C'est également là que se dresse le cœur de la «ville céleste» de Grimme, la Cathédrale des Anges Perdus. Cette monstruosité en pierre érigée en plein centre de la localité fait l'effet d'une pierre tombale surplombant un vaste cimetière. Elle est visible de presque tous les recoins de la ville, et le cadastre veille d'ailleurs à ce qu'il en soit ainsi. L'église de Grimme est là pour que tout le monde se souvienne à chaque instant qui dirige ici et grâce à qui Lost Angels a été fondée.

En plus de la nef dans laquelle se tiennent toutes

les cérémonies religieuses, la cathédrale contient également les bureaux où se règle le fonctionnement de l'Eglise au quotidien. Le quartier général des Anges Gardiens se trouve quant à lui de l'autre côté de la rue et, comme tu t'en doutes, il y a des Anges (humains) dans la cathédrale à toute heure du jour et de la nuit.

Les vastes cuisines permettant de préparer le festin du dimanche sont situées sous la nef, de même que les garde-manger dans lesquels est entreposée toute la nourriture. Les quartiers de Grimme se trouvent également dans la cathédrale, mais je ne sais pas à quel endroit.


Tu sais, Allan, ce bâtiment a quelque chose de louche qui m'empêche souvent de dormir. Je suis tout barbouillé alors que j'écris ces lignes, et je ne peux m'empêcher de penser que, malgré toute sa «sainteté», la Cathédrale des Anges Perdus n'est pas ce refuge qu'elle est censée être.

Peut-être sont-ce les gravures (inutilement détaillées) représentant les épreuves endurées par Grimme et ses disciples qui me communiquent cette impression, à moins que ce ne soit le regard vide des fidèles lorsque Grimme délivre ses sermons. Mais quoi qu'il en soit, je peux te dire qu'il n'y a pas de risque que j'aie assisté à la messe du dimanche, même pour aller me remplir la panse (l'église aurait plutôt tendance à me couper l'appétit).

**Le quartier des affaires** est coincé entre le front de mer et le Cercle d'Or, sa limite sud venant buter contre le quartier espagnol. C'est là que l'on retrouve la plus forte concentration de commerces et d'affaires en tout genre (ce qui inclut saloons et hôtels luxueux) de la ville. La plupart des transporteurs de moindre importance y résident, de même que les marchands et propriétaires de mines prospères.

Mais une visite guidée de Lost Angels ne peut être complète si l'on ne mentionne pas **la ville fantôme**. Ce bidonville construit à l'extrémité de la Piste Fantôme (ce qui le place sur le flanc est de Lost Angels) accueille tous les individus au bout du rouleau et sans le sou. Pas de doute, c'est de loin le quartier le plus dangereux de la ville.

Son nom provient du fait que les gens qui y résident semblent se déplacer sans que personne ne les re-



## LOST ANGELS

marque vraiment, tels des spectres ou des fantômes. La loi n'a guère cours par ici, mais même les plus dangereux énergumènes du coin savent qu'ils n'ont pas intérêt à se risquer dans la Cité des Anges Perdus proprement dite. Grimme semble en effet prêt à tolérer les squatters, mais il ne faudrait pas que ces derniers aient l'impudence de souiller la «ville de Dieu» par leur simple présence en ses murs.

### *La prison de Rock Island*

La prison de Rock Island (que les autochtones appellent tout simplement «le Roc», ou «le Rocher») est une imposante forteresse qui se dresse sur un îlot rocheux jaillissant du milieu de la Baie de la Prospérité.

Tous ceux que la Cour des Anges ne condamnent pas à mort y sont emprisonnés. Ils y restent à vie, à moins qu'ils ne se repentent et ne parviennent à laver leur âme de toute influence diabolique.

La prison est fortement défendue. Des gardes en armes patrouillent ses murs tandis que des bateaux patrouilleurs croisent dans la baie.

Une fois par semaine, Grimme et certains de ses assistants se rendent dans la prison afin d'adresser un sermon aux pauvres diables qui y sont enfermés. Les condamnés doivent tous être des pêcheurs impénitents, car rares sont ceux qui ont vu leur peine réduite. En fait, les seuls qui aient, à ma connaissance, jamais réussi à sortir du Rocher après y avoir été enfermés occupent depuis un poste im-



LA GUERRE  
ÉTERNELLE



GANG 98



## CHAPITRE 6

# LA GUERRE ÉTERNELLE



Nos amis de l'armée de l'Union peuvent prétendre tant qu'ils veulent qu'ils tiennent fermement le Labyrinthe, mais c'est faux. La bonne nouvelle, c'est que les Confédérés ne sont pas mieux lotis que nous et que les Mexicains se trouvent encore plus loin derrière. Je pense pour ma part que nous pouvons nous attendre à ce que cet équilibre (qui se distingue par quelques escarmouches) sans grande importance) se poursuive un bon moment. En fait, la «guerre navale» version Labyrinthe n'est rien de plus qu'une vaste entreprise de piraterie. Les bâtiments de guerre de l'Union abordent les transporteurs de primordiaux du Sud, puis les coulent après les avoir délestés de leur cargaison. De leur côté, les Confédérés payent des pirates «officiels» afin de faire subir le même sort aux navires du Nord. Sur la terre ferme, chacun des deux camps tente d'infiltrer un maximum d'espions dans les rangs adverses, et nous autres de l'Agence faisons directement partie des plans de l'Union à ce sujet. Nous passons ainsi beaucoup de temps à traquer les agents rebelles, lesquels nous rendent bien évidemment la politesse.

Et tandis que tout cela se poursuit, un grand nombre de mercenaires indépendants font leur beurre en travaillant alternativement pour l'un et l'autre des deux camps. Il m'arrive parfois de penser que cette guerre ne vise qu'à enrichir les aventuriers sans foi ni loi, ces brigands pour qui les valeurs telles que loyauté et patriotisme n'ont aucun sens. Eux ne recherchent que l'argent et les sensations fortes, dans cet ordre.

### *Les Bleus*

L'Union possède trois atouts majeurs dans sa manche pour s'emparer un jour du Labyrinthe : Fort Lincoln, les soldats-pirates de Locke et nous autres de la Pinkerton.

### *Fort Lincoln*

De nombreuses petites villes minières de l'Union sont éparpillées tout le long de la côte du Labyrinthe (du côté du continent). Sacramento est la plus im-



## LA GUERRE ÉTERNELLE

portante de toutes, et son fort accueille environ cinq cents fantassins et cent cinquante cavaliers. Mais Fort Sacramento est situé trop loin à l'intérieur des terres pour que ces troupes aient la moindre influence dans le Dédale proprement dit.

C'est pour cette raison que les gros bonnets de Washington considèrent que la ville la plus importante de la région n'est autre que Fort Lincoln (encore que cela semble parfois plus symbolique que pratique). En réalité, Fort Lincoln est un petit poste avancé où il ne se passe jamais rien. Sa garnison est forte de quelque trois cents fantassins et d'une centaine de marins. Locke et ses maraudeurs s'en servent de base d'opérations et s'y replient lorsque cela s'avère nécessaire. Sa position reculée immunise en effet Fort Lincoln contre les attaques des cuirassés sudistes, lesquels l'auraient sans doute réduit en miettes depuis longtemps s'ils pouvaient l'atteindre.

Le commandant de la base est un général de brigade du nom de Malcolm Gill qui se méfie des étrangers comme de la peste. Comme tous les combattants de la région, l'Union loue les services de pirates quand elle a besoin de renforts, mais Gill refuse de s'abaisser à traiter directement avec eux, et personne ne peut pénétrer dans son fort sans avoir fait la preuve indiscutable de son affiliation au Nord.

Gill est un type bien, froid et distant comme tout officier qui se respecte. Sa femme et son enfant sont restés dans l'Est ; sans doute lui manquent-ils énormément.

Ce pauvre bougre me fait de la peine, car la garnison qu'il a sous ses ordres ne devrait normalement être commandée que par un colonel (et encore). Notre général de brigade est uniquement là pour raison politique, afin d'assurer les mineurs de la région que l'Union prend très au sérieux la situation actuelle dans le Labyrinthe.

L'officier de liaison entre les troupes régulières et l'Agence Pinkerton (qui est également chargé de traiter avec les mercenaires et les pirates engagés par l'Union) est un jeune major énergique nommé Farrel Brick. Il provient en droite ligne d'une famille au sang bleu et son exubérance qui le pousse à combattre les Rebelles avec toujours plus d'acharnement semble parfois puérile, comme s'il croyait que tout cela n'était pas plus sérieux qu'une grande



chasse au renard ou un autre truc de ce genre. Mais ne te laisse pas abuser par ses manières précieuses ; ce type-là a un instinct de tueur comme on n'en fait plus des masses.

Brick se rend souvent à Shan Fan, car c'est là qu'il traite la majorité de ses affaires. Un homme plus prudent veillerait sans doute à conserver l'inconnu, mais lui enfile toujours son uniforme d'apparat lorsque son devoir l'entraîne sur le territoire de la Hsieh Chia Jên. Bien évidemment, son comportement outrancier est une véritable invitation à l'attaque, mais il a jusqu'à présent toujours réussi à faire comprendre à ses agresseurs qu'ils avaient eu tort de le choisir pour cible.

Brick offre une récompense à quiconque pourra lui apprendre quoi que ce soit sur le déplacement des forces confédérées dans la région. Il arrive également qu'il mette à prix la tête des pirates employés par les Sudistes et il est en mesure de prodiguer armes, cartes et soutien logistique à qui voudrait se faire quelques boucaniers.

## Les divers grades

Les nombreux grades de l'armée sont parfois difficiles à comprendre pour nous autres civils. Les voici donc, en commençant par le haut de l'échelle : général, général de corps d'armée, général de division, général de brigade, colonel, lieutenant-colonel, major, capitaine et lieutenant. La plupart de ces grades ne sont pas représentés à Fort Lincoln, dont l'organigramme serait plutôt : général de brigade, major, capitaine et lieutenant. Les hommes du rang peuvent quant à eux être sous-lieutenants, sergents-majors (aucun de ces deux grades n'étant non plus représentés à Fort Lincoln), sergents, caporaux ou simples soldats.

Pour ce qui est de la marine, l'officier en chef des forces de l'Union dans le Labyrinthe est le capitaine de corvette Oswald Locke. Il est censé obéir aux ordres du général Gill mais est en fait totalement indépendant.

## Les maraudeurs de Locke

Locke est un individu asocial et particulièrement déplaisant qui commande une unité de parias lui ressemblant en tout point. Ses cent cinquante marins sont tous des hommes qui seraient passés en cour martiale s'ils n'avaient pas choisi de rejoindre ses troupes. Ils boivent, jurent, se foutent bien de l'uniforme qu'ils portent et adorent se battre (à tel point qu'ils se retournent bien vite les uns contre les autres quand ils ne sont pas occupés à casser du Rebelle ou du pirate). Locke fait en sorte qu'ils passent le plus de temps possible sur l'eau car ils finissent invariablement par se retrouver au trou lorsqu'ils restent quelques jours d'affilée à Fort Locke.

Ces bagarreurs à l'haleine repoussante ne sont peut-être pas des lumières, mais ils constituent une unité redoutable. Ils parcourent les chenaux dans des bateaux à vapeur longs de cinq mètres. Ces embarcations, qu'ils ont baptisé «poissons-sabres», ne sont pas des canonnières. Elles n'ont qu'une seule et unique fonction : pouvoir transporter le plus rapidement possible une douzaine de coupe-jarrets dans n'importe quel coin du Dédale. Le but du jeu consiste alors à éperonner le bâtiment adverse afin de provoquer un corps à corps furieux, style de

combat dans lequel les maraudeurs de Locke sont passés maîtres.

Les hommes de Locke ne s'approchent jamais des vaisseaux pirates blindés de l'armée sudistes et s'en prennent de préférence aux cargos. Quand l'un des cuirassés sudistes vient enfin aider le navire en difficulté, les poissons-sabres sont partis depuis longtemps après avoir sabordé leur proie (qu'ils ont au préalable délesté de toute sa roche fantôme, comme de bien entendu).

Bien qu'ils soient craints à juste titre, les «soldats» de Locke n'ont pas une longue espérance de vie. Parfois, la lie de l'armée de l'Union n'est pas assez nombreuse pour remplacer les pertes subies, auquel cas il faut faire appel à des mercenaires afin de boucher les trous. Ceux qui restent dans les rangs des maraudeurs pendant quelques temps ont de bonnes chances de s'enrichir et d'affûter leur art du corps à corps (ce type d'expérience est également excellente pour ceux qui aiment bien frimer dans les saloons bondés). Mais attention, toutefois, car ceux qui restent trop longtemps finissent invariablement par servir de repas aux poissons.

Il m'est arrivé d'avoir l'occasion de me faire passer pour un maraudeur de Locke dans le but de confondre un espion sudiste qui avait infiltré l'unité. La prochaine fois, je refuserai l'invitation... et peut-être que je te chargerai d'y aller à ma place, ami lecteur.

## Le rôle de l'Agence

Parmi les nombreuses tâches qui nous sont assignées, nous devons faire office de tête de pont contre le réseau d'espionnage rebelle de la région. Le chef de cette opération (et de bien d'autres) se trouve être ton serviteur, Samuel Q. Hellman. Je suis un des hommes les plus raisonnables et les plus ouverts qui soient, et tu ne serviras sans doute jamais sous les ordres d'un autre supérieur aussi sympa que moi. Ne te laisse surtout pas affecter par les petites références que j'ai pu faire çà et là au sujet de tes collègues qui sont morts au combat. Il arrive en effet qu'une nouvelle recrue tienne jusqu'à trois ans sans perdre la tête ou se faire buter.

Je préfère pour ma part ne faire confiance qu'aux employés de l'Agence, mais certains de nos hommes

trouvent extrêmement pratique d'employer des régulateurs indépendants. Ce n'est pas une politique que j'apprécie particulièrement, mais je dois bien reconnaître que les connaissances qu'ils avaient chez les hucksters, savants fous, spécialistes des arts martiaux et autres chamans indiens nous ont parfois permis d'obtenir de meilleurs résultats que si nous en étions tenus aux méthodes traditionnelles de l'Agence.

Malheureusement, certains de ceux qui choisissent cette voie finissent par éprouver une plus grande loyauté pour leurs compagnons de route que pour notre grande famille. Il s'agit peut-être là d'une chose que peuvent tolérer les officiers opérant dans d'autres régions moins dangereuses de l'Ouest, mais si tu essayes de me faire ce genre de coup en douce, tu peux t'attendre à ce que je te remonte vertement les bretelles.

## Les Rebelles

Le rapport de force entre l'Union et la Confédération peut se résumer de la manière suivante dans le Labyrinthe : nous avons les hommes et eux les navires. Pour être plus précis, ils disposent d'une flotte de bâtiments de guerre à vapeur qui en sont encore au stade expérimental et que l'on pourrait décrire comme un croisement entre des cuirassés et des forteresses flottantes.

Ils seraient en bonne position pour s'emparer véritablement du Dédale comme ils prétendent l'avoir déjà fait s'ils avaient des hommes et des officiers compétents pour faire fonctionner ces machines de guerre. Au lieu de cela, ils peuvent uniquement se reposer sur des boucaniers, de misérables pirates à qui ils ont délivré une lettre d'immunité en échange de la promesse qu'ils pilleraient et couleraient tous les bâtiments de l'Union qu'ils viendraient à croiser.

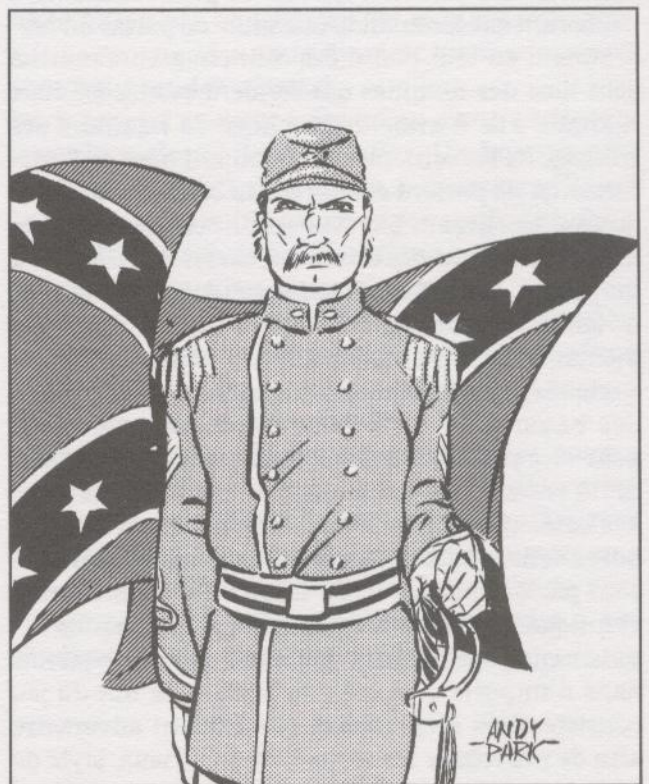
Ces affreux sont particulièrement doués pour ce qui est de couler leurs proies, mais ils ne mettent pas un enthousiasme démesuré à traquer les navires nordistes. Ils ont pour politique de n'attaquer que ce qui croise leur route (du moins tant que leur proie potentielle est plus petite que leur propre vaisseau), et encore font-ils preuve d'une circons-

pection extrême lorsqu'ils se retrouvent en présence d'un bâtiment de l'Armada Mexicaine.

## L'amiral Birmingham

Le pauvre bougre chargé de diriger ces opérations est l'amiral Allen Birmingham, qui commandait déjà la première tentative effectuée par les Confédérés pour s'emparer de la région et qui n'a depuis jamais réussi à retourner vers l'Est. Quand il est venu ici pour la première fois, il commandait une flotte digne de ce nom. Les renseignements que nous détenons à son sujet indiquent qu'il s'agit d'un individu honorable. Malcolm Gill et lui ont de nombreux points communs, en ce sens qu'ils proviennent tous deux d'une famille aisée et qu'ils ont des opinions très conservatrices.

Birmingham approche de la soixantaine. Il est barbu, se tient toujours avec une grande dignité et porte un monocle. Il m'est arrivé à plusieurs reprises de rejeter les plans de jeunes agents enthousiastes qui voulaient le capturer ou le mettre définitivement hors d'état de nuire.



Par contre, je me suis laissé dire que Rôdeur Nocturne, le chef de ce groupe indien ayant pour nom la Piste du Guerrier, avait décidé d'arracher le scalp de Birmingham afin de délivrer un message sans appel à tous les Visages Pâles de la région. Si jamais tu obtiens davantage de renseignements à ce sujet, je veux que tu empêches ces fanatiques indiens de s'approcher de Birmingham.

Je sais, je sais. Sur le papier, Birmingham est une menace bien plus terrible que n'importe quel Indien, seigneur de la guerre ou fanatique religieux. Mais je ne suis pas du tout d'accord avec cette évaluation. Bien au contraire, je suis persuadé que son influence a pour effet de modérer les Sudistes.

### La stratégie des Confédérés

Il est en effet souvent écœuré par les actes perpétrés par ces pirates auxquels son gouvernement a envoyé des lettres d'amnistie. Nous avons intercepté plusieurs communications dans lesquelles il implore Jefferson Davis de lui envoyer une flotte digne de ce nom, et la réponse des larbins de Davis est toujours la même : une succession d'excuses sans queue ni tête dont le seul but est de gagner du temps et de repousser l'amiral dans les cordes. En fait, la vérité est toute simple : le Sud ne dispose pas de suffisamment d'hommes pour pouvoir en empêcher par ici.

Il suffit d'ailleurs de lire entre les lignes pour comprendre que le gouvernement sudiste sait que prendre le contrôle du Labyrinthe est une option irréaliste et qu'il est donc plus avisé d'utiliser les ressources disponibles de manière plus efficace.

Je continue toutefois de craindre qu'un petit génie de l'équipe de Davis ponde un jour l'idée qu'il serait peut-être subtil d'organiser un blocus du Grand Dédale et de faire crever tout le monde de faim. Il est même possible qu'une telle ligne de conduite ait déjà été proposée à Birmingham et que ce dernier l'ait rejetée. L'amiral sudiste se sent en effet très proche des Dédaliens et il espère encore parvenir à les persuader de rejoindre son camp plutôt que d'avoir recours à la force.

La situation est donc éminemment complexe pour nous. D'un côté, nous ne voulons pas que Birmingham soit remplacé par un autre officier moins

modéré, mais de l'autre, il ne faut pas non plus qu'il parvienne à obtenir le vote de confiance des autochtones. Nous devons donc l'empêcher d'obtenir le succès qu'il désire, mais sans trop lui mettre de bâtons dans les roues afin qu'il ne soit pas relevé de son commandement.

### Shannonsburg



D'autant que Birmingham a un plan pour se faire accepter des habitants de la région : Shannonsburg, la ville qu'il a fondée en 1874 et dont il cherche à faire un port pouvant rivaliser avec Shan Fan et la Cité des Anges Perdus. Son principal avantage se résume en un seul mot : les prix, qui sont ici bien moins élevés que nulle part ailleurs (nulle part ailleurs dans le Labyrinthe, je veux dire).

Cette opération est bien évidemment menée avec le concours du gouvernement confédéré. Nous autres de l'Agence faisons de notre mieux pour que les trains d'approvisionnement n'arrivent pas à Shannonsburg, mais il est également de notre devoir de décourager les individus qui voudraient aller s'y installer, bref, nous devons faire en sorte que l'entreprise de « pacification » de Birmingham lui coûte le plus cher possible. Mais il faut bien admettre que notre succès reste très limité à ce jour. En effet, les prix pratiqués par Shannonsburg lui ont déjà permis de recueillir le suffrage de nombreuses personnes.

### Les léviathans

La flotte pirate des rebelles est constituée de cinq léviathans, ces étranges forteresses flottantes que j'ai mentionnées plus haut. Leur nom provient du premier d'entre eux, le C.S.S. Léviathan. Lui est différent des autres en ce sens que son équipage est composé de vrais marins (il est en effet trop important pour qu'on le confie à de vulgaires pirates). Et qui s'en plaindrait ? Tu voudrais qu'une bande de coupe-jarrets se retrouve aux commandes d'un tel engin de destruction, toi ?

Le Léviathan est un grand bâtiment aux formes carrées, hérissé de canons de gros calibre. Il est énorme, lent et à peu près aussi maniable qu'un cheval sans



pattes. Le problème, c'est que la portée de ses canons est telle que tu n'as pas besoin d'être encore plus lent que lui pour qu'il te réduise en charpie.

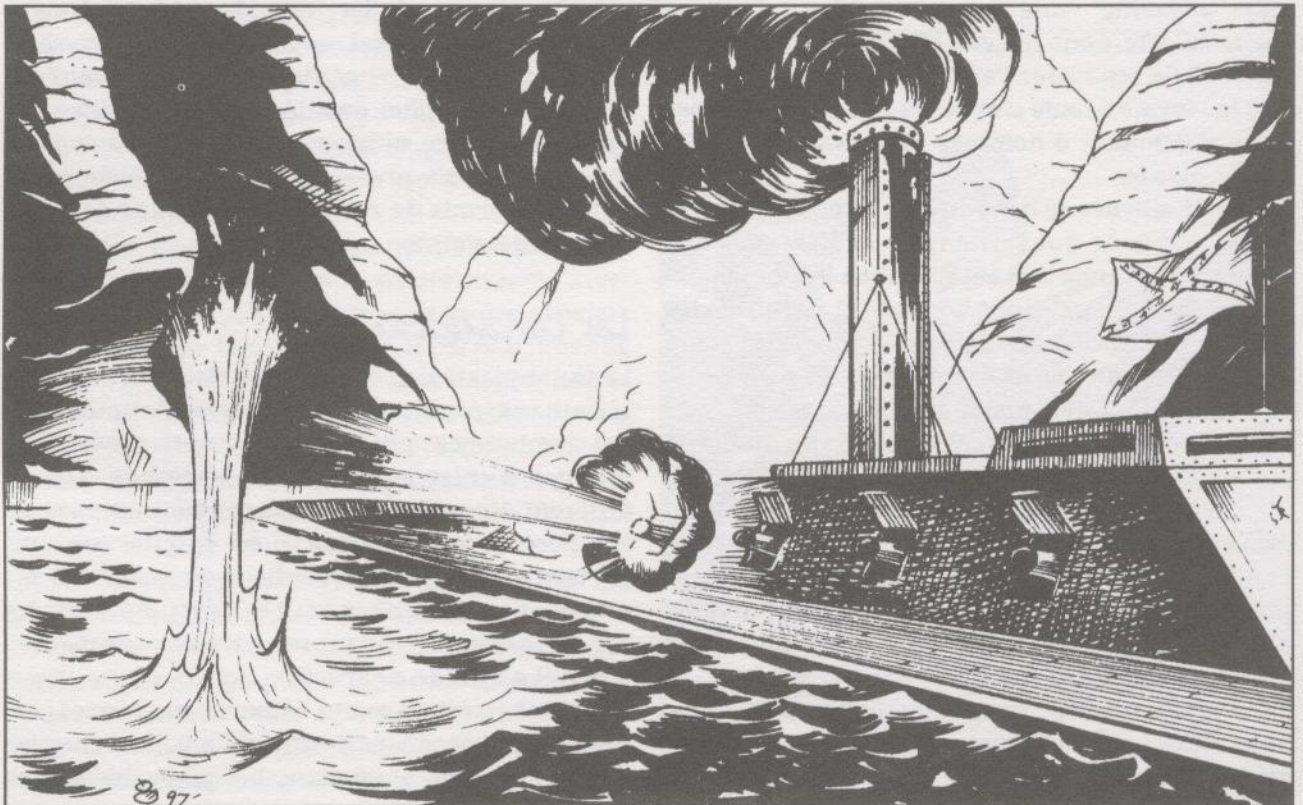
Le Léviathan fait quarante mètres de long pour douze de large. Les quatre autres bâtiments de la gamme sont l'Ourobouros, le Grand Dragon, le Wantley et le Grendel. Eux sont sensiblement plus petits (vingt-et-un mètres de long pour sept cinquante de large). Il va sans dire que, compte tenu de la place additionnelle dont il dispose, le Léviathan est plus lourdement armé que les autres. Ces bâtiments sont trop imposants pour pouvoir quitter les chenaux principaux du Labyrinthe, mais ils possèdent par contre un avantage pour le moins surprenant. Ils sont en effet submersibles et, en cas d'ennui, il leur est possible de plonger sous la surface des flots. Evidemment, il leur faut un bon bout de temps avant que tout le monde ait quitté le pont et que tous les canons soient protégés derrière des cloisons étanches, mais j'ai déjà dit plus haut que la rapidité n'était pas la qualité première de ces navires expérimentaux. Par contre, ils peuvent se

permettre de ne pas traquer leurs proies. Il leur suffit en effet de rester bien tranquillement tapis au fond d'un chenal et de refaire surface lorsqu'une cible potentielle approche.

### Les boucaniers

Tu n'as sans doute jamais rencontré pire tueurs que les marins de ces bâtiments. A côté d'eux, les maraudeurs de Locke sont des citoyens on ne peut plus respectables.

L'Ourobouros est commandé par une certaine Frances Dinan, dit la Veuve. Crois-le si tu veux, mais c'est une ancienne institutrice qui terrorise totalement son équipage (comme si elle allait lui imposer une interro de maths surprise à tout moment). Je n'ai rencontré qu'une seule fois cette vieille bonne femme à la peau toute parcheminée, et tu peux me croire quand je te dis que je ne plaisante qu'à moitié. La plupart des officiers de l'Ourobouros sont également des femmes, les veuves et les vieilles filles étant la norme. Tu as entendu parler de ces deux



viles minières qui ont été rasées il y a peu de temps ? Ne cherche plus, c'est le bâtiment de Frances qui en est responsable, la Veuve traquant avec la dernière énergie cet ancien membre de son équipage qui a défloré sa fille de seize ans, Prudence. Elle ne l'a pas encore retrouvé. Si jamais tu parviens à mettre la main sur lui, tu ne devrais pas avoir de problème pour te faire inviter à bord de l'Ourobouros.

Le commandant du Grand Dragon se nomme Victor Schiltz. C'est un Bavarois glouton qui se prend pour un Viking. Il a décoré son vaisseau de runes islandaises, dans l'espoir que cela lui permettra de bénéficier de la force de Thor et de Wotan. Il dirige d'ailleurs son bâtiment comme un drakkar viking et fait appliquer à bord sa version toute personnelle de l'ancienne loi des Normands. Il est très intéressé par toutes les légendes traitant de magie viking, ce qui constitue sans doute le meilleur moyen de l'approcher.

Le Wantley est sous les ordres de Chaim Cohen, un fils de tailleur qui a préféré devenir pirate plutôt que de passer sa vie à recoudre des ourlets. Il est loin d'être aussi pittoresque que ses collègues. Pour lui, la flibuste est un métier comme un autre. C'est le boucanier en qui l'amiral Birmingham peut avoir le plus confiance. Il a d'ailleurs l'air de considérer Birmingham comme son second père ; à croire que son géniteur ne devait pas être plus affectueux qu'un poisson crevé.

Je ne pense pas que Cohen soit le moins du monde intéressé par la cause des Rebelles, et cela ne me surprendrait pas qu'il déserte si quelque chose devait arriver à Birmingham. Certaines légendes prétendent qu'il aurait caché un monceau d'or dans un « coffre aquatique » (quoi que ce terme puisse bien désigner) sur une île proche de la frontière de l'Oregon. Nombre d'individus ne rêvent que de découvrir ce trésor, mais la plupart d'entre eux n'ont pas osé se lancer à sa recherche de peur d'avoir le Wantley à leurs basques s'ils venaient à le trouver. Quant au Grendel, c'est le bâtiment d'un certain Johann Viehauser, un salopard aux tendances sadiques extrêmement poussées qui a réussi l'exploit de se faire vider de la marine confédérée parce qu'il traitait son équipage trop durement. Il n'éprouve pas la moindre compassion pour ses hommes et les pousse sans cesse, ce qui explique que le Grendel

cause à lui seul plus de ravages dans la région que deux autres cuirassés combinés. Il arrive que Viehauser passe par les armes l'équipage des navires qui osent lui résister.

Mes informateurs m'ont appris que Rôdeur Nocturne se serait rendu deux ou trois fois à bord du Grendel au cours des derniers mois. Voilà qui me paraît fort louche si l'on considère que le chef de la Piste du Guerrier veut la tête de l'amiral Birmingham, qui n'est autre que le supérieur direct de Viehauser. J'aimerais bien savoir ce que Rôdeur Nocturne et Viehauser mijotent dans leur coin, et j'ai la certitude que je suis loin d'être le seul dans ce cas.

### Les espions rebelles

Le réseau d'espionnage des Rebelles possède plusieurs avantages par rapport à l'Agence. Pour commencer, il répond directement au gouvernement sudiste, ce qui signifie que les informations circulent plus rapidement entre le sommet et la base de la pyramide (toutes mes excuses, Allan). Deuxièmement, il se moque bien d'étouffer les incidents ayant quoi que ce soit à voir avec le surnaturel. Et troisièmement, il opère en secret.



•185•

Tout le monde sait en effet qui nous sommes et que nous luttons contre les espions rebelles. Nous sommes en effet une société de services, ce qui signifie que nous devons faire la publicité de nos opérations. Mais nos ennemis directs, eux, restent dans l'ombre.

Puisqu'on en parle, voilà ce que je considère comme mon plus terrible échec depuis que j'ai été posté en Californie, chef : je ne suis toujours pas parvenu à découvrir qui dirige le réseau d'en face, ni même quelle est son importance et où se trouve son Q.G. Shannonsburg semble bien évidemment être le choix le plus logique, mais justement, le type que j'ai en face de moi est à peu près tout sauf prévisible. Il m'arrive parfois de me dire qu'il opère juste sous mon nez. C'est vrai que nous avons réussi à mettre la main sur quelques agents sans importance, mais aucun interrogatoire ne nous a permis d'obtenir l'identité de leur contrôleur. Il faut désormais faire de cette recherche notre priorité et récompenser en conséquence tout informateur pouvant nous permettre de faire progresser notre investigation.

## Les Mexicains

Bien que nous passions le plus clair de notre temps à contrôler les Rebelles, je pense personnellement que les Mexicains ont davantage de chances de nous bouter hors du Labyrinthe. Ils disposent en effet d'une véritable armée dans les terres et leur marine soutenue par les Français fait la loi en haute mer. Si le général Santa Anna parvient à s'emparer du Dédale, nulle doute que l'empereur Maximilien le récompensera en lui confiant les troupes nécessaires pour reprendre le Texas. Et si jamais le Texas et la Californie passent au sud de la frontière, nous pouvons oublier pour de bon nos rêves d'Amérique unifiée.

Bien que la puissance de l'armée mexicano-française soit largement supérieure à la nôtre et à celle du Sud combinées, son service de renseignements a sans doute dû se demander à plusieurs reprises comment faire pour s'emparer d'un territoire dénué d'autorité centrale. Les Mexicains n'ont pas d'autre choix que d'envahir les villages miniers les uns après les autres, mais il y a de bonnes chances pour que les prospecteurs s'enfuient à leur approche et reviennent une fois les soldats repartis. Comme si cela ne suffisait pas, les Mexicains doivent également s'occuper du général Kwan et de sa forteresse, de même que de tous les hors-la-loi qui rendent si difficile l'existence de tout le monde. En résumé, si l'invasion du Labyrinthe s'annonce difficile, il apparaît impossible de pouvoir l'occuper. C'est sans doute pour cette raison que les Mexicains n'ont pas encore abattu leur jeu. Malgré toutes ces données, Maximilien s'attend sans doute à ce qu'une bonne vieille stratégie à l'européenne fasse l'affaire dans le cas qui nous intéresse, mais il peut toujours rêver.

Notre rôle à nous consiste à garder les oreilles grandes ouvertes afin d'être avertis aussitôt en cas de rumeur d'invasion mexicaine. Bien que les mangeurs de tortillas n'aient pas le moindre espoir de l'emporter, un tel assaut généralisé causerait d'énormes dégâts et il vaut donc mieux qu'il n'ait jamais lieu. Encore que... Tiens, réfléchis un peu à cette proposition : et si des Mexicains vraiment menaçants parvenaient à unir tous les Américains du Labyrinthe, du moins pour un temps ?

## L'Armada Mexicaine

L'Armada Mexicaine est la plus redoutable puissance navale de la région. À côté d'elle, nos misérables «poissons-sabres» et les étranges machines de la Confédération ne sont que des fétus de paille. Elle réunit deux composantes majeures :

## Le Capitaine Sanguinaire

La flotte de guerre est une opération de flibuste nettement plus importante que tous les autres vaisseaux pirates du Labyrinthe réunis. Les navires qu'elle réunit sont payés par les Français et leur équipage est en grande partie espagnol (encore qu'ils acceptent également des parias venus des quatre coins du monde). Les pirates espagnols n'ont qu'un sens très limité de la discipline, mais ils restent tout de même largement plus contrôlables que l'équipage des léviathans confédérés.

Et ils sont surtout suffisamment nombreux pour que leur absence de discipline ne constitue pas un véritable désavantage. Aux dernières nouvelles, leur flotte réunissait quinze clipper. Bien sûr, indivi-





# LA GUERRE ÉTERNELLE

duellement, ces bâtiments ne sont pas de taille à lutter contre un léviathan ni même contre le vaisseau-amiral de la flotte de Kang, mais quand ils se déplacent en groupe, leur nombre de canons devient si important que même les gros cuirassés s'écartent sur leur passage.

On ne connaît que très peu de choses au sujet de leur commandant, le célèbre «Capitaine Sanguinaire», ou Capitan Sangre (littéralement, le «Capitaine Sang»). On prétend que les femmes s'évanouissent à vingt pas à la ronde quand il se met à sourire et qu'il mène personnellement l'abordage lorsque son navire, le Conquistador, rattrape une proie. Il serait sans doute très intéressant de capturer ou de tuer ce type. Je me demande s'il ne serait pas possible de lui tendre un piège en engageant des régulateurs indépendants et en les installant sur un navire pouvant attirer l'attention de Sangre...

Comme la flotte mexicaine constitue de loin le plus gros danger de la région, on peut raisonnablement penser que les magnats du transport maritime seront sans doute prêts à financer une telle opération. Éliminer le Capitaine Sanguinaire ne fera certes pas disparaître l'Armada Mexicaine, mais peut-être son absence affectera-t-elle le moral des troupes, ce qui pourrait réduire d'autant les chances d'invasion généralisée.

## Rodrigo Cobo

Les grands vaisseaux de guerre ont du mal à se déplacer à l'intérieur des chenaux, ce qui explique qu'une flotte de petits cuirassés extrêmement manœuvrables soit chargée de patrouiller l'intérieur du Labyrinthe. Elle est dirigée par le grand amiral Rodrigo Cobo, un gugusse fier comme un paon qui connaît des tas de gens haut placés. Cobo patrouille le sud du Dédale et attend que les cargos de primordiaux apparaissent à l'horizon. Quiconque emprunte le Chenal Sud a tout intérêt à ouvrir l'œil, surtout à proximité de la Ville Engloutie (San Diego pour les pieds-tendres ; le Grand Tremblement a envoyé toute la ville par le fond).

Cobo est extrêmement imbu de sa personne et se prend pour un tacticien hors pair, mais il n'est pas aussi ridicule que pourrait le laisser penser son uniforme d'apparat. Ses commandants savent se

montrer prudents et choisissent leurs adversaires avec soin ; il est ainsi rare qu'ils risquent leur navire ou leur équipage. Cette approche circonspecte n'est d'ailleurs pas sans résultat, vu que la flotte de pirates de Cobo est celle qui récolte le plus de primordiaux dans toute la région.

Mais alors, me demanderas-tu, comment est-il possible de transporter des primordiaux hors du Labyrinthe si l'on prend en compte Cobo, le Capitaine Sanguinaire, les maraudeurs de Locke, les léviathans sudistes et les pirates de Kang qui cherchent tous à arraisonner tout ce qui vogue sur les flots ? La réponse est toute simple : Cobo et Sangre sont d'accord pour laisser passer les navires de tel ou tel armateur à condition qu'on leur verse une somme annuelle conséquente. En d'autres termes, nous avons sous les yeux un bel exemple de racket appliqué à l'élément marin.

Les Mexicains sont copains comme cochon avec le cartel des Rockeurs, ce qui signifie qu'ils concentrent leurs attaques contre les navires nordistes et sudistes (sans oublier les indépendants, bien sûr). Cet arrangement confère un sacré avantage commercial aux Rockeurs, mais les gros bonnets de l'AML doivent tout de même se méfier de Kang, des léviathans et des pirates indépendants.

Le fait que les plus riches marchands de minerai de la région payent des taxes pour soutenir la marine mexicaine devrait inquiéter nos patrons de Washington, mais non. Et pourtant, il est inutile d'espérer récupérer un jour la Californie tant que les Mexicains surveillent le coin.

Est-il possible de convaincre les Rockeurs de soutenir une présence navale de l'Union plutôt que les Mexicains ? Peut-être, s'il s'agit d'un concept radicalement novateur pour la région, comme par exemple une flotte résolument anti-pirate. Mais je ne vois vraiment pas qui l'on pourrait affecter à la tête d'une telle unité.

## L'armée de Santa Anna



Note que ce n'est pas pour cela que nous pourrions dormir tranquille, vu que Santa Anna continue de constituer son armée au sud de la frontière. Certains de nos hommes ont pu observer ses troupes de jour. Les uniformes



sont jolis mais cette armée n'a guère l'air impressionnante. Attention toutefois, car elle a mené plusieurs raids en Californie et ces attaques se sont toujours déroulées avec une rapidité et une précision peu communes (sans oublier une grande sauvagerie). A ce moment-là, elle semble pleinement mériter le surnom ridicule dont on l'a affublée : el Ejercito de los Muertos, l'Armée de la Mort.

Santa Anna, dont le nom complet est Antonio Lopez de Santa Anna Perez de Lebron, est une véritable légende vivante au Mexique. L'empereur Maximilien l'a sorti de l'oubli pour lui confier une ultime chance de régler son compte aux gringos. Avant cela, Santa Anna a affronté les Espagnols, est devenu président du Mexique en 1833 et a combattu les rebelles texans en 1836 (tu n'étais pas né, mais c'est lui qui a pris Fort Alamo).

Malheureusement pour lui, sa série de victoires s'est achevée en 1838, année où les Texans lui ont infligé une défaite retentissante. Il a continué à gouverner en héros pendant quelques années, mais la déroute subie à Veracruz contre les Français en 1848 a sonné son glas. Déposé, il a été exilé. Le gouvernement l'a par la suite rappelé aux affaires, mais il s'est à nouveau fait virer après avoir trahi ceux qui lui avaient accordé leur confiance. La fleur que lui a faite Maximilien est comme qui dirait la seconde résurrection politique de ce dangereux adversaire. Et d'après tous les rapports que je reçois, il est bien décidé à l'emporter, cette fois-ci.

Nous ne disposons pas de suffisamment d'hommes pour surveiller Santa Anna comme il le faudrait. Peut-être serait-il bon que nous embauchions quelques régulateurs indépendants afin qu'ils aillent semer la zizanie de l'autre côté de la frontière. Maximilien sait forcément qu'il ne peut avoir aucune confiance en Santa Anna vu l'historique de ce dernier. Le Nord comme le Sud apprécieraient grandement que les espions de Maximilien puissent être convaincus que Santa Anna se prépare une nouvelle fois à se retourner contre son maître. Quand à savoir si un tel résultat peut être obtenu à l'aide de preuves existantes ou s'il serait nécessaire de les fabriquer de toutes pièces, je m'en balance comme de ma première paire de chaussettes.

J'aimerais également que quelqu'un s'intéresse de près aux étranges plantations ordonnées par Santa Anna dans les environs de Mexico. Il fait pousser là des champs entiers d'une variante de la plante de cola que l'on nomme le plantagrato. J'en ai discuté avec plusieurs botanistes et aucun d'entre eux n'a pu me dire de quoi il s'agit, ni même ce que Santa Anna compte en faire. S'il faut en croire la rumeur, ces plantes hurlent tels des enfants terrifiés lorsqu'on les met en terre. Je sais que cela semble ridicule, mais depuis que j'en ai entendu parler, je suis convaincu qu'en apprendre davantage sur le plantagrato nous permettra de découvrir la réponse à un grand mystère, et peut-être même le moyen de venir à bout de Santa Anna.



LES NAVIRES





## CHAPITRE 7

# LES NAVIRES DU GRAND LABYRINTHE



Bon, maintenant que tu as fini de compulser le rapport de Samuel Q. Hellman, j'imagine que tu vas vouloir te mettre à explorer le Grand Labyrinthe sans plus attendre. Mais comment est-ce que tu comptes te déplacer, mon gars ?

Si tes héros ont l'intention de voyager dans le Dédale, ils vont fatalement avoir besoin d'un navire. Tu trouveras ci-dessous la description des embarcations les plus courantes dans la région.

*Bienvenue à bord,  
moussaillon !*

Il n'existe que deux manières d'obtenir un navire : l'acheter ou l'affréter. Va savoir

à la lie de la société dans le coin le plus dangereux qui soit au monde.

Acheter un bateau dans le Dédale revient très cher. La demande est élevée et l'offre limitée. Les prix indiqués dans les pages qui suivent concernent le reste du monde (hors Labyrinthe) afin que tu puisses utiliser ces embarcations où tu le souhaites. Dans le Grand Dédale, leur coût est multiplié par quatre ou cinq.

Il est également possible de trouver des navires d'occasion, mais la qualité s'en ressent. En général, plus une embarcation est bon marché et plus elle a tendance à se comporter bizarrement (sa fiabilité sera également moins importante que celle des bateaux neufs).

*L'abonnement*



## LES NAVIRES

moins cher, mais ce n'est pas pour ça que nos héros doivent se dire qu'ils vont s'en tirer sans casser leur tirelire. Sans compter que l'équipage risque par la suite de mettre son nez dans les affaires du Gang. Le tarif normal pour ce type d'arrangement est de l'ordre de 1% du coût total du navire par jour (il te suffit d'ôter deux zéros au prix d'achat), plus les frais de combustible (autrement dit, l'affrètement d'une vedette à vapeur revient à \$20 par jour). Les bons commandants peuvent parfois exiger jusqu'à deux fois cette somme. Quant à ceux qui sont médiocres ou pire, il arrive qu'ils acceptent de travailler pour moins, mais il est alors conseillé de toujours les avoir à l'œil.

### Les ferries

Lost Angels et Shan Fan proposent un service de ferries faisant la tournée de toutes les proches localités. Il y a en général un départ toutes les deux heures et le coût de la traversée se monte à \$10 par tête. Les ferries restent à quai à la nuit tombée.

### Les navires

Si tu as l'intention de faire jouer de nombreux affrontements entre navires dans ta campagne, tu as intérêt à te référer aux règles de combats de véhicules présentées dans Smith & Robards. Si jamais tu ne possèdes pas cet indispensable supplément, voici une rapide explication de ce que signifient les caractéristiques des navires.

**DURABILITÉ** : la première valeur indique le nombre maximum de points de dégâts que l'embarcation peut subir. Tous les dommages causés par les armes de poings doivent être divisés par dix avant d'être ôtés à ce total. Quant au second nombre, il s'agit du score de fiabilité du navire. A chaque fois que les dégâts cumulés subis par le bateau atteignent un multiple de ce nombre, l'embarcation doit effectuer un test de fiabilité, à +1 de malus (cumulable) pour chaque jet après le premier.

**PASSAGERS** : il s'agit là du nombre de passagers et de membres d'équipages que le navire doit pouvoir transporter. Il est possible de doubler ce total (au moins) si les individus concernés acceptent de se tasser comme des sardines.

**ALLURE** : ce score est l'allure normale du bateau. En cas de besoin, il peut se déplacer au moins deux fois plus vite, mais sa manœuvrabilité en pâtit. Si la situation est vraiment désespérée, le pilote peut le pousser davantage encore.

**COEFFICIENT DE MANŒUVRABILITÉ** : comme son nom l'indique, ce chiffre indique la manœuvrabilité du navire. C'est également le SD de base que le pilote doit réussir lorsqu'il lui faut effectuer un jet de conduire.

**VITESSE DE CROISIÈRE** : il s'agit là de la vitesse de croisière du navire, que l'on utilise principalement afin de déterminer combien de temps il lui faut pour se rendre d'un endroit à un autre.

**COMBUSTIBLE** : ce score indique combien de galets de roche fantôme de Smith & Robards le bateau a besoin pour couvrir cent miles (chaque galet pèse une livre). Si tu utilises d'autres combustibles, multiplie le total par deux pour de la roche fantôme non raffinée, par cinquante pour du charbon et par cent pour du bois.

**FIABILITÉ** : c'est ce score qui te sert de base lorsque tu dois effectuer un test de fiabilité. Les navires ayant un score de 20 dans cette colonne ne sont pas des produits de la nouvelle science et n'ont besoin de jouer de test que quand ils subissent des dégâts (comme cela est expliqué plus haut, au paragraphe Durabilité). Ils l'effectuent alors normalement.

**Modificateur de défense** : tous les coups ne visant pas un endroit bien spécifique du bateau sont modifiés par ce chiffre.

**POMPES** : indique la quantité d'eau que les pompes du navire peuvent évacuer en un tour (ou un round) donné. Les bâtiments dont cette colonne s'orne d'un score fixe bénéficient de pompes automatiques expulsant seules la quantité d'eau indiquée à chaque round. Pour les autres, les pompes doivent être actionnées à la main et l'eau rejetée (qu'il faut déterminer aléatoirement) l'est en un tour plutôt qu'un round. N'importe quel individu équipé d'un seau peut évacuer 1d4 points d'eau par round.

**PRIX** : le coût du navire à l'extérieur du Labyrinthe. Cela n'inclut pas les armes, et le total doit être multiplié par quatre ou cinq dans le Dédale.

**LOCALISATION DES COUPS** : c'est cette table qu'il faut utiliser à chaque fois que le bâtiment est touché. Les modificateurs indiqués s'appliquent



## LES NAVIRES

lorsque l'on vise la portion du navire en question. Si l'embarcation se met à mal fonctionner suite à une accumulation de dégâts, le problème prend naissance à l'endroit où la dernière attaque a porté. Le terme Coque (équipage) signifie que la partie de la coque touchée contenait des membres d'équipages. Détermine au hasard de quelle portion du bateau il s'agit.

Les membres d'équipages menacés par l'attaque peuvent ou non se trouver à couvert selon la position qu'ils occupent. Quiconque se tient debout sur le pont peut ainsi être protégé sous la ceinture, tandis qu'un canonnier abrité derrière sa pièce sera vraisemblablement complètement à couvert. Quand quelqu'un est protégé par la coque, commence par déterminer les dégâts que subit le navire. Si son blindage est transpercé, les petits malins qui se cachaient derrière sont touchés à leur tour.

### Barge

Les barges servent à transporter d'importantes cargaisons (de primordiaux, par exemple). Elles ne disposent d'aucune possibilité de déplacement autonome et doivent être poussées ou tractées par d'autres embarcations. Peu manœuvrables, elles ne sont pas prévues pour effectuer des sorties en haute mer et on ne les rencontre généralement que dans les eaux calmes des chenaux principaux.

En cas de combat, tous les coups au but atteignent la localisation Coque (équipage/cargaison). La coque procure une Protection 3.

**ARMES COURANTES :** la plupart des barges sont désarmées lorsqu'elles transportent une cargaison. Par contre, quand elles sont vides, il est possible d'installer dessus toutes les armes imaginables (ou presque). Les Rockeurs possèdent quelques « barges de guerre » qu'ils utilisent dans les zones où les pirates font d'importants ravages. Un muret a été érigé tout autour de l'embarcation pour lui donner l'aspect d'une forteresse flottante dotée de meurtrières et de plates-formes à canons. Même les plus intrépides des pirates de la région y réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à un tel adversaire. Les barges armées et blindées sont également utilisées par les individus installés aux divers points de

péage. Elles leur permettent de s'assurer que tout le monde s'acquitte bien du prix du passage.

### Barge

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
50/10	100	0	+2	-3 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
+50%	20	+6	1d6	\$1.000

### Barge à vapeur

Voici l'un des tout derniers nés de la gamme Smith & Robards. La barge à vapeur connaît déjà un grand succès dans le Labyrinthe. Elle se compose d'une petite chaudière montée sur un fond plat. Deux hélices tournant à grande vitesse lui permettent de se déplacer, l'équipage se tenant devant la chaudière. Armes courantes : en temps normal, aucune (sauf celles du pilote et de son compagnon), mais une option prévoit de monter un tube lance-torpilles de chaque côté de la barge.

### Barge à vapeur

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
15/3	2	50(40)*	3(5)*	65(50) km/h*
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
1	18	+1	aucune	\$3.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-10	Coque	2	-
11-16	Equipage	0	-
17-18	Chaudière	3	-2
19-20	Gouvernail/hélice	2	-2

\* Les scores indiqués entre parenthèses concernent les barges à vapeur équipées de lance-torpilles.

### Canonnière

Ces patrouilleurs armés sont courants dans les trois marines qui se battent pour prendre possession du

## LES NAVIRES

Labyrinthe. Quelques organisations civiles en possèdent également une ou deux (c'est par exemple le cas des Rockeurs et de certaines compagnies de chemin de fer).

Même si elles sont inférieures aux chenalières en termes de vitesse et de manœuvrabilité, ces embarcations sont sûres et résistantes.

**ARMES COURANTES** : chaque canonnière est au grand minimum équipée d'une paire de Gatlings orientables et de deux canons de six livres (un à bâbord, un à tribord). La plupart ont également un autre canon de six pouces à l'avant (la proue, pour les marins d'eau douce) et une troisième Gatling à l'arrière (la poupe).

Il arrive assez souvent que les canons de six livres des flancs soient remplacés par des douze livres, auquel cas le poids du navire augmente fortement et son Coefficient de manœuvrabilité passe à 7. Si jamais le pilote rate son jet de conduire quand il tente de tourner, le navire embarque 1d6 points d'eau.

On a déjà vu quelques canonnières équipés de tubes lance-torpilles installés par Smith & Robards.

La plupart des cargos de petite taille sont suffisamment manœuvrables pour s'aventurer dans les chenaux secondaires et donc rendre visite à la quasi-totalité des villes de mesa d'accès difficile. Ils sont presque tous équipés d'une vedette à vapeur leur permettant de livrer les villes trop reculées pour que même les cargos puissent s'en approcher. Les gros cargos remplissent la même fonction que ceux de taille plus modeste, mais leur vitesse réduite et leur faible manœuvrabilité leur interdisent de quitter les chenaux principaux. Ils accostent à Lost Angels ou à Shan Fan ainsi qu'à certaines des villes importantes situées le long des Chenaux Ouest ou Nord.

**Armes courantes** : la plupart des petits cargos sont défendus par une Gatling ou deux (au moins), et il n'est pas rare qu'ils aient également un canon de six livres. L'armement des gros cargos est souvent constitué d'un minimum de deux Gatlings. Il n'est pas rare qu'ils arborent également deux paires de canons de douze livres (une à bâbord, l'autre à tribord) ainsi que deux canons de six livres distribués l'un à la proue, l'autre à la poupe.

Les cargos qui ne passent que peu de temps dans les chenaux principaux sont généralement mieux armés. Les Gatlings sont extrêmement répandues, de même que les canons de douze livres (nécessairement montés sur les flancs). Il est rare que ceux qui disposent d'un tel armement rechignent à l'utiliser.

### Barge à vapeur

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
145/9	12	30	5	30 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
2	20	+4	1d6	\$40.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-10	Coque	4	+4
11-16	Equipage	3	+3
17-18	Chaudière	3	-
19-20	Gouvernail/hélice	3	-1

## Cargo

Ces bâtiments sont conçus pour transporter toute sorte de cargaison en haute mer. Ceux qui font la navette dans le Labyrinthe arrivent bien souvent bourrés de nourriture et d'autres marchandises nécessaires avant de repartir les cales pleines de roche fantôme.

### Petit Cargo

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
50/10	20	20	7	30 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
2	20	+5	1d6	\$30.000

### Gros Cargo

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
70/14	40	15	9	15 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
3	20	+6	1d8	\$75.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.*
1-7	Coque	3	+5/+6
8-14	Coque (cargaison)	3	+5/+6
15-17	Cabine (Équipage)	2	+4/+4
18-19	Chaudière	4	+1/+1
20	Gouvernail/hélice	2	-1/-1

\* Le modificateur indiqué avant la barre de fraction concerne les petits cargos ; celui qui vient après, les gros cargos.

## Chenalier

Le chenaliér est une embarcation spécialement conçue par Smith & Robards pour être utilisée dans les chenaux du Labyrinthe. Particulièrement rapide, il est doté de deux roues à aubes indépendantes (une sur chaque flanc). Lorsqu'on les fait tourner en sens contraire (et à vitesse différente), le bateau tourne sur place.

Le pont arrière du chenaliér est totalement ouvert. Des bancs ont été prévus pour les passagers, le pilote se tenant pour sa part dans un cockpit partiellement fermé. A l'avant, une trappe donne sur une petite cale permettant de transporter une modeste cargaison (ou d'installer les quartiers des passagers).

Le chenaliér est l'une des deux embarcations dont le plan est par ailleurs fourni à l'échelle des figurines. La table de localisation des coups s'applique uniquement aux versions « désossées ». Si vous désirez de plus amples renseignements au sujet de cet engin, référez-vous à Smith & Robards.

**ARMES COURANTES :** ceux qui peuvent se permettre de se payer l'un de ces petits bijoux ont généralement tendance à protéger leur investissement (le plus souvent grâce à une ou deux Gatlings). Un chenaliér doté de la totalité des options disponible et tout droit sorti de l'usine de Smith & Robards est également équipé de deux tubes lance-torpilles, d'un poseur de mines, d'un canon de six livres et de trois Gatlings à vapeur.

## Chenalier

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
40/8	8	40	3	50 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
2	18	+4	4	\$15.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-5	Coque	2	+4
4-9	Coque (cargaison)	2	+3
10-15	Roue à aubes	2	+2
16-19	Chaudière	3	+1
20	Gouvernail/hélice	2	-1

## Cuirassé

Ces bâtiments ont été spécifiquement conçus pour être utilisés dans le Labyrinthe, ce qui explique qu'ils soient nettement plus petits que les cuirassés classiques. Leur lourdeur (due à leur blindage) et leur important tirant d'eau les rendent vulnérables aux nombreux courants de la région. La grande majorité des navires de ce type sont au service de l'une des trois marines « officielles », mais certains d'entre eux peuvent arborer les couleurs d'une compagnie de chemin de fer.

**ARMES COURANTES :** le plus souvent, les cuirassés sont armés de six canons de trente-deux livres à chargement par la gueule (trois à bâbord, trois à tribord) et de deux pièces de six livres (une à la proue, une à la poupe).

## Cuirassé

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
70/14	30	25	9	15 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
3	20	+6	1d8	\$100.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-9	Coque	5	+6
10-17	Équipage	5	+5
18-19	Chaudière	5	+1
20	Gouvernail/hélice	4	-1

## LES NAVIRES

Arme	CDT	Servants	Portée	Prix
Canon de 32 livres	4	4	200	\$10.000

Boulets	Dégâts	Prix
Solides	8d20	\$8
Fragmentés	7d20	\$30

### Hydro-coptère

L'hydro-coptère est un auto-coptère standard de chez Smith & Robards, mais modifié afin qu'il soit possible de l'utiliser dans le Labyrinthe. Son train d'atterrissage a été remplacé par une coque à fond plat, son hélice verticale (aérienne) est plus grosse que celle du modèle de base tandis que l'hélice horizontale qui lui permet de décoller se replie afin de laisser davantage de place pour la cargaison. Toutes ces modifications permettent d'obtenir un auto-coptère capable de se poser sur l'eau (et d'en redécoller). Une fois son hélice horizontale repliée, il peut également fonctionner comme un hydroglisseur. Les scientifiques de Progrès ont déjà fabriqué un certain nombre de ces engins.

**ARMES COURANTES :** la plupart des hydro-coptères ne transportent pas d'autres armes que celles de leurs passagers, encore qu'il arrive parfois que certains arborent une Gatling.

### Hydro-coptère

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
25/5	2	40	5	30 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Montée	Prix
2	16	+3	tolérance 2	aucun

d20	Localisation des coups	Protection*	Modif.
1-4	Carlingue	2	0
5-7	Passager	0/1	0
8-12	Hélice verticale	1	+1
13-16	Chaudière	3	0
17-20	Hélice horizontale	2	+2

\* La protection ne joue que si les passagers sont enfermés à l'intérieur de l'habitacle (ce qui n'est pas le cas sur tous les modèles).

### Poisson-sabre

Ce type d'embarcation est celui que préfèrent les maraudeurs de Locke. Il s'agit d'un bateau extrêmement vélocé et manœuvrable, capable d'aborder très rapidement le navire ennemi. Le poisson-sabre n'est rien de plus qu'une coque et un moteur. Son équipage n'est guère protégé.

**Armes courantes :** les petits gars de Locke sont toujours suréquipés pour le combat au corps à corps. La plupart d'entre ont ainsi un ou deux pistolets, un poignard ou un sabre d'abordage et, parfois, un scattergun. Certains équipages de poissons-sabres aiment bien compter un tireur d'élite dans leurs rangs afin que celui-ci puisse dégommer les canonniers ennemis. Deux hommes d'équipages doivent rester à bord de l'embarcation après que les autres aient abordé l'adversaire. Le premier pilote le poisson-sabre tandis que le second utilise la mitrailleuse montée à tribord.

### Poisson-sabre

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
30/6	15	50	5	65 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
2	19	+4	1d4	\$5.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-6	Coque	3	+3
7-12	Équipage	0	-
13-18	Chaudière	3	-
19-20	Gouvernail/hélice	2	-1

### Remorqueur

Les remorqueurs sont de petits bateaux à l'air lourd et équipés de chaudières démesurées par rapport à leur taille. Ils sont généralement dotés d'une petite cabine pour l'équipage tandis que le pilote se tient dans une petite cage posée sur la cabine, ce qui lui permet de bénéficier d'une visibilité maximale. Les remorqueurs servent principalement à pousser

## LES NAVIRES

les barges de primordiaux, mais il arrive également qu'ils aident les gros cargos à quitter leur port de départ. A chaque fois que le Gang rencontre un remorqueur, joue 1d6-3, qui représente le nombre de barges poussées par le petit bateau. Chaque barge pleine rajoute +2 au Coefficient de manœuvrabilité du remorqueur et réduit sa vitesse de 3 km/h (ces malus sont réduits de moitié pour une barge vide). Les Rockeurs possèdent quelques remorqueurs qui ne servent qu'à pousser les barges de guerre évoquées plus haut. Personne n'aime voir l'un de ces mini-convois approcher, car ils sont toujours synonymes de problèmes.

**ARMES COURANTES :** la plupart des remorqueurs sont plus ou moins armés afin de pouvoir défendre leurs barges. Les Gatlings montées sur le toit sont extrêmement courantes, et il n'est pas rare de trouver un canon de six pouces à la proue du petit bateau, ainsi qu'un autre à la poupe. L'équipage est en général bien armé, lui aussi.

### Remorqueurs

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
45/9	12	20	7	25 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
2	20	+4	1d6	\$10.000

d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-7	Coque	2	+3
8-12	Équipage	2	-
13-18	Chaudière	3	+1
19-20	Gouvernail/hélice	2	-1

## Submersible

Plusieurs scientifiques résidant dans le Labyrinthe se sont dit que le meilleur moyen d'éviter les ennuis était encore de ne pas être vus. Ils ont donc mis au point toute une gamme de submersibles. Les caractéristiques qui suivent sont spécifiques au modèle standard proposé par Smith & Robards.

**ARMES COURANTES :** les torpilles à retardement de Smith & Robards sont de loin les armes qui plai-

sent le plus aux possesseurs de sous-marins. Beaucoup d'entre eux rajoutent toutefois une Gatling ou un canon de six livres monté sur le pont.

### Submersibles

Durabilité	Passagers	Allure*	Montée.	Croisière
50/10	7	20/10	10	25/13 km/h*
Profondeur max.	Coeff. M.	Modif.	Pompes	
50 mètres	5	+5	2	
Combustible	Fiabilité	Prix		
2	18	\$20.000		

\* En surface/sous l'eau.

d20	Localisation des coups	Protection*	Modif.
1-10	Coque (équipage)	4	+4
11-13	Kiosque (pilote)	4	+3
14-16	Coque (propulsion sous-marin)	4	+1
17-19	Coque (Chaudière)	4	+1
20	Gouvernail/hélice	4	-1

\* Ne peut être pris pour cible que si l'adversaire connaît le mode de fonctionnement des sous-marins.

## Fonctionnement

Il faut maîtriser l'Aptitude conduire : submersible afin de pouvoir piloter un sous-marin. Dans des conditions normales, un jet d'Aptitude (et un autre de fiabilité) sont nécessaires lorsque le submersible plonge ou refait surface. Ces jets sont Faisables (5). En cas de problème, joue 1d20 et réfère-toi à la table de localisation afin de voir ce qui cloche.

Un jet raté signifie que le pilote a, d'une manière ou d'une autre, poussé le submersible au-delà de ses limites de tolérance normales. L'embarcation subit alors 1d4 points de dégâts, sauf si le pilote se plante sur son jet, auquel cas le problème est d'autant plus important et les dégâts augmentent en conséquence (3d6).

Le score de montée du sous-marin s'exprime en mètres. Il représente la distance verticale que le submersible peut parcourir en un round (vers le haut comme vers le bas). Le bâtiment fonctionne normalement jusqu'à une profondeur de cinquante

mètres. Passé ce seuil, la coque se met à se déformer et le navire subit 1d4 points de dégâts par round. Le périscope est inutilisable en dessous de dix mètres de profondeur.

La coque du sous-marin renferme un total de vingt heures d'oxygène, mais il faut diviser ce total par le nombre d'occupants afin de déterminer combien de temps l'engin peut rester sous l'eau. Par exemple, un sous-marin transportant cinq personnes peut rester quatre heures sous les flots avant d'avoir à remonter pour se réapprovisionner en air frais.

Lorsqu'ils commencent à manquer d'air, les occupants perdent 2d4 points de Souffle par round tant que le sous-marin reste submergé. Ces points ne peuvent être récupérés qu'en ayant accès à de l'air frais.

En surface, le sous-marin est propulsé par une chaudière. Sous l'eau, il fait appel à un puissant mécanisme d'horlogerie pour se mouvoir. En cas

d'urgence, il reste possible d'allumer la chaudière sous l'eau, mais cette dernière consomme l'oxygène ambiant à un rythme effréné (l'équivalent de deux heures par round de fonctionnement).

## Vedette à vapeur

Ces embarcations sont celles que l'on rencontre le plus fréquemment dans le Labyrinthe, car presque tout le monde peut se les payer. Elles font la taille d'un canot de sauvetage et sont propulsées par une petite chaudière (style African Queen, quoi).

La plupart des villes minières possèdent au moins une vedette, qui leur permet d'aller acheter les denrées dont elles ont besoin ou, au contraire, d'amener leurs primordiaux à la barge de ramassage des Rockeurs. Nombre de gros navires ont au moins une vedette à vapeur en guise de canot de sauvetage et la majorité des ferries ont également recours à ces petits bateaux extrêmement utiles.


Armes courantes : en temps normal, une vedette ne contient pas d'autres armes que celles de l'équipage et des passagers. Il est toutefois possible de monter une Gatling à la proue sans trop de problème.



## Vedette à vapeur

Durabilité	Passagers	Allure	Coeff. M.	Croisière
25/5	8	20	5	25 km/h
Combustible	Fiabilité	Modif.	Pompes	Prix
1	20	+3	ton chapeau	\$2.000

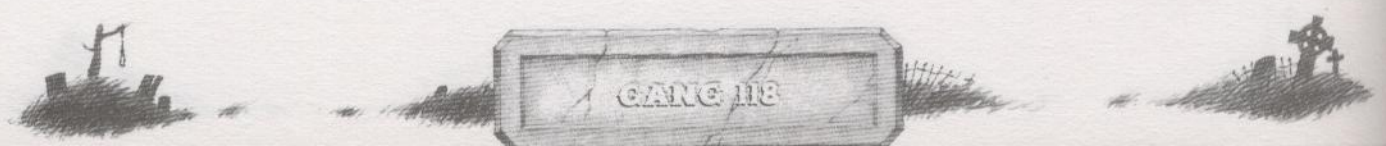
d20	Localisation des coups	Protection	Modif.
1-6	Coque	1	+2
7-12	Équipage	0	-
13-18	Chaudière	3	+1
19-20	Gouvernail/hélice	2	-1



ARCHETYPES



**ARCHÉTYPES**



CANG 118

## SPÉCIALISTE EN ART MARTIAL

### Traits et Aptitudes

Dextérité	2d6
Arc	2
Agilité	4d10
Combat : Wing Chun	4
Equitation	1
Furtivité	1
Grimper	1
Rapidité	2d12
Force	4d6
Vigueur	3d6
Perception	2d10
Connaissances	1d6
Langue natale (cantonais)	2
Langues : anglais	1
Charisme	2d6
Intimider	2
Astuce	1d8
Ame	3d8
Ki	4
Tripes	2
Souffle :	14

### Atouts :

Arts martiaux	3
Illumination	2

### Handicaps :

Curieux	-3
Héroïque	-3
Qui c'est le plus fort ?	-2
Vulnérabilité spécifique : la Griffes de l'Aigle	-1

### Kung fu :

Fermeture du portail	4
Frappe à distance	2

### Equipement :

Un arc et des flèches.

### Personnalité

Ne cherchez pas à me mettre à l'épreuve, je désire juste rester seule. Que dites-vous ? Je ne vous menace en rien. Je n'ai même pas d'arme. Oh, vous dites que vous avez entendu parler de moi, de ma réputation, et que vous voulez vous mesurer à moi ? Non, cela va à l'encontre des principes que mon sifu m'a enseignés. Il ne faut jamais se battre sans raison. «Tant que la paix et l'harmonie...»

Pardon ? Vous prétendez m'être supérieur en arts martiaux ? Ne vous amusez pas à plaisanter avec moi. Ah, ce n'est pas une blague ? Dans ce cas, je suis désolée, mon ami. Je ne vous veux aucun mal, mais mon style de kung fu est manifestement supérieur au vôtre. Je vous laisse une dernière chance de retirer ce que vous venez de dire... Non ? Très bien. Kiiiiiaaaai !

### Citation :

«Je n'ai pas d'égal en arts martiaux.»





## PIRATE DU LABYRINTHE

### Traits et Aptitudes

Dextérité	2d10
Tirer : shotgun	2
Agilité	2d12
Combat : sabre d'abordage	4
Conduire : bateau	2
Furtivité	2
Grimper	3
Rapidité	4d10
Force	4d6
Vigueur	3d6
Perception	3d8
Détecter	2
Connaissances	2d6
Connaissance des territoires : le Labyrinthe	3
Charisme	2d6
Intimider	2
Astuce	1d8
Jeu	2
Ame	1d6
Tripes	2
Souffle :	12

### Atouts :

Regard d'acier	1
Solide comme un roc	5

### Handicaps :

Accoutumance : tabac	-1
Ça va, les chevilles ?	-3
Cupide	-2
Panier percé	-3

### Equipement :

Sabre d'abordage, shotgun à double canon, boîte de 20 cartouches.

### Personnalité

Ouais, j'suis un pirate, et alors ? Le premier qui dit «Et une bouteille de rhum» prend un coup de shotgun en pleine poire. J'suis venu ici pour faire fortune en tant que mineur, mais j'ai bien vite compris qu'c'était plus facile de piquer les primordiaux des prospecteurs que de creuser soi-même.

Un pirate a besoin d'être vif et prêt à se battre, mais aussi de se foutre royalement de ce qui peut bien arriver aux autres. J'ai bossé pour Kang, pour les Rebelles et pour des indépendants. En ce moment, j'suis à la recherche d'un boulot, mais j'sais qu'ça durera pas. Le Labyrinthe a toujours besoin de types comme moi.

### Citation :

«Préparez-vous à nous recevoir à votre bord.»



## CHASSEUR DE TRÉSOR

### Traits et Aptitudes

Dextérité	4d10
Dérober	2
Tirer : fusil	4
Tirer : pistolet	2
Agilité	3d8
Combat : bagarre	2
Conduire : bateau	3
Furtivité	2
Grimper	2
Nager	2
Rapidité	2d12
Force	4d6
Vigueur	2d6
Perception	3d6
Détecter	4
Connaissances	2d10
Connaissance des territoires :	
le Labyrinthe	3
Démolition	2
Charisme	2d6
Astuce	1d8
Bluff	1
Dénicher	3
Survie	2
Arme	1d6
Tripes	2
Souffle :	12

### Handicaps :

Ambition :	
devenir un caïd des affaires	-2
Cupide	-2
Curieux	-3
Sourd	-3

### Équipement :

Détonateur, boîte de 25 cartouches de dynamite, Winchester .45, boîte de 50 cartouches, pistolet Army .44, boîte de 50 cartouches, sac de couchage, collection de cartes endommagées par l'eau salée.

### Personnalité

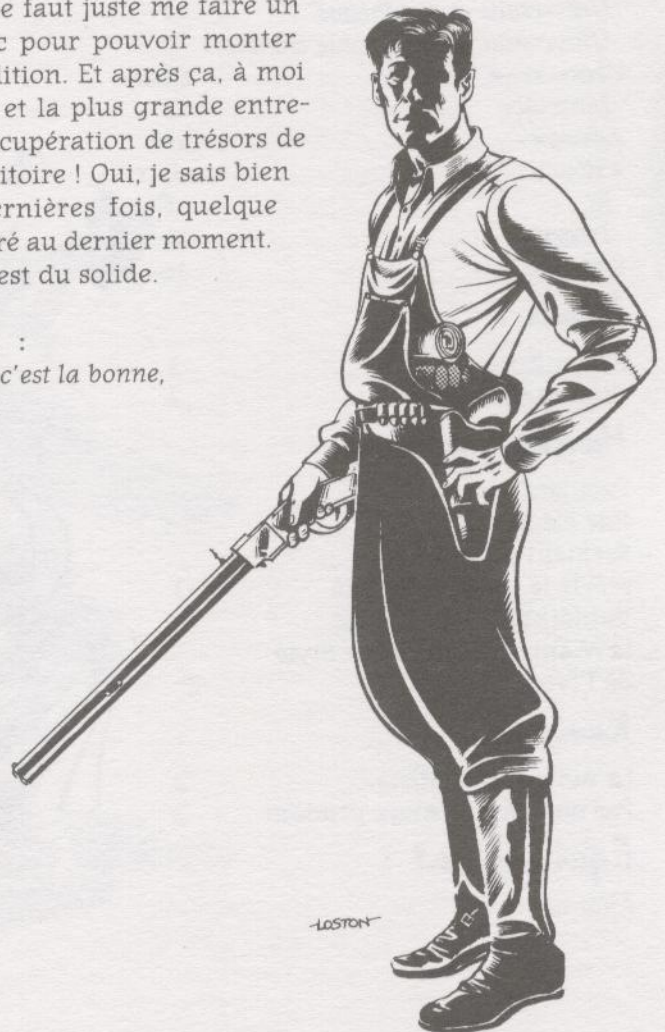
Parlez plus fort, je ne vous entends pas. Depuis des années que je fais des trous dans le Labyrinthe à grands coups de dynamite, mes tympans ne sont plus ce qu'ils étaient.

Mais c'est pas pour ça que je vais vous laisser vous payer ma tête. Ceux qui cherchent de l'or sont tous des crétins. Les véritables richesses, elles étaient déjà là avant le Grand Tremblement : coffres de banque, bijoux, lingots... des trésors comme ça, il y en a tout le long de la côte.

Non, je n'ai pas encore réussi à devenir millionnaire, mais je suis sur un super coup, et comme mon bateau a été coulé par des sales bêtes venues des profondeurs, il me faut juste me faire un peu de fric pour pouvoir monter mon expédition. Et après ça, à moi les dollars et la plus grande entreprise de récupération de trésors de tout le territoire ! Oui, je sais bien que les dernières fois, quelque chose a foiré au dernier moment. Mais là, c'est du solide.

### Citation :

« Cette fois, c'est la bonne, je le sens. »



## MOINE SHAOLIN

### Traits et Aptitudes

Dextérité	1d8
Agilité	2d12
Combat : Shaolin	4
Furtivité	1
Grimper	1
Rapidité	4d10
Force	4d6
Vigueur	3d6
Perception	2d6
Connaissances	3d8
Langue natale (cantonais)	2
Langues : anglais	1
Universalis : bouddhisme	3
Universalis : calligraphie chinoise	2
Charisme	2d6
Intimider	2
Astuce	1d6
Ame	2d10
Ki	2
Tripes	3
Souffle :	16

### Atouts :

Arts martiaux	3
Illumination	2

### Handicaps :

Pacifiste	-5
Pile électrique	-3
Serment :	
servir le temple Shaolin	-3
Vulnérabilité spécifique :	
la Mante Religieuse, le Style de l'Ivrogne	-2

### Kung fu :

La main du pacifiste	3
Pas chassés du singe prudent	3

### Equipement :

Aucun.

### Personnalité

Celui qui recherche vraiment l'illumination doit avoir à cœur de se détacher de ce monde de confusion et de tentation. Et pourtant, l'injustice et la terreur qui nous entourent sont telles que le vertueux doit remettre au lendemain son existence de discipline et de méditation afin de permettre aux gens du peuple de retrouver la sécurité et l'harmonie dont ils ont besoin.

Ce sont les malfaisants tels que vous qui sont responsables de cette situation. Si vous acceptez de vous repentir et de devenir moine, je vous épargnerai l'humiliation d'une défaite totale et inéluctable. Qu'en dites-vous, mon ami ?

### Citation :

«Entendez-vous le bruit que vous faites en tapant dans vos mains ? Très bien. Maintenant, essayez avec une seule main.»



DEAD LANDS

LE GRAND LABYRINTHE



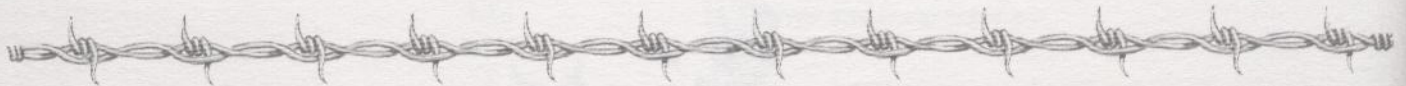
# NO MAN'S LAND





## CHAPITRE 8

# LE KUNG FU



### Rapport de mission #325 les arts martiaux chinois

Sam,

Voici le rapport que tu m'avais demandé concernant le kung fu. Mais fais bien attention à ne le transmettre à personne. Si jamais quelqu'un apprend, ici à Shan Fan, que je travaille pour les yeux ronds, mon espérance de vie se mesurera en battements de cœur.

Je t'ai inclus dans les pages qui suivent un petit historique de notre culture. Je sais en effet que tu passes trop de temps à te plaindre que l'on te force toujours à rédiger des rapports pour pouvoir parfaire ton savoir dans les livres, et j'ai donc décidé de t'instruire un peu.

Je dois te dire que je suis assez perplexe quant à ton idée de faire de quelques agents de la Pinkerton des spécialistes des arts martiaux. Pour commencer, il te faudrait commencer par trouver un maître acceptant de transmettre son art aux Occidentaux (et ne t'y trompe pas, on en trouve à peu près autant

que des bonnes sœurs dans une maison close). Ensuite, les recrues choisies doivent se montrer de taille. Je n'ai rien contre les détectives que l'Agence emploie habituellement, mais je doute fort qu'ils présentent les qualités requises. Tu pourrais obtenir ce que tu recherches chez quelques vétérans de l'armée, mais même eux n'auront vraisemblablement pas la discipline nécessaire pour apprendre à maîtriser les arts de combat.

Quoi qu'il en soit, j'ai inclus dans ces pages de nombreux renseignements concernant les arts martiaux de base, ainsi que les techniques plus avancées (tu sais bien, celles que vous appelez «magiques»). J'ai également rajouté quelques schémas de lieux, gens et postures de combat que j'ai eus devant les yeux en réunissant les ingrédients nécessaires à l'écriture de ce rapport.

Ah, et quand est-ce que tu me payeras la prime de risque que tu me dois depuis que je t'ai envoyé mon rapport sur les triades ?

Ton humble serviteur,

Huang Li

## Les nouveaux secrets de Shaolin

Les Chinois du Dédale ont amené avec eux de nombreux secrets de leur mère patrie. Les plus célèbres sont sans aucun doute ces pratiques martiales millénaires, cette tradition qu'ils perpétuent avec une discipline sans faille depuis l'aube des temps.

S'il faut en croire les légendes, les pratiquants ayant atteint un niveau de maîtrise formidablement élevé peuvent accomplir de véritables exploits surhumains. Depuis le Jugement, certains ont d'ailleurs affiché leurs facultés en public, et les pouvoirs légendaires peuvent aujourd'hui être maîtrisés par les individus ordinaires. De nos jours, les élèves concentrés sur leur art progressent bien plus rapidement que de par le passé.

## Qui c'est le plus fort ?

Tous les Chinois du XIX<sup>ème</sup> siècle naissent avec la conviction que leur culture est supérieure à celle de ces arrogants Occidentaux. La civilisation chinoise remonte en effet à plus de deux mille ans, l'empereur est un véritable dieu vivant et, tant qu'il se porte bien, le pays vit dans la perfection et l'harmonie. Nombre des inventions qui ne vous étonnent plus le moins du monde, vous autres Occidentaux (comme par exemple le papier et la poudre à canon), furent ainsi découvertes en Chine.

La Chine est le centre de la perfection, ce qui explique que mon pays ne soit guère pressé d'élargir ses frontières (il est déjà immense) dans le seul but d'exporter sa culture vers les barbares du grand extérieur. Les barbares en question ont d'ailleurs prouvé notre supériorité quand ils nous ont envahis. En effet, ils n'ont jamais perdu de temps pour faire leurs nôtres et nos valeurs. Les dirigeants actuels de la Chine, les Mandchous, sont des cavaliers



barbares cherchant à se faire passer pour plus chinois que les autochtones. De même, mes concitoyens éclairés sont persuadés que les canonnières européennes qui bombardent les côtes de mon pays ne sont que des moustiques qui finiront bien par s'en aller ou par s'intégrer à la culture chinoise.

C'est vrai que les Occidentaux considèrent souvent que les Chinois sont corrompus et décadents, que l'opium qu'ils fument en a fait de véritables dégénérés et qu'ils ont l'intention de submerger les Blancs une fois qu'ils seront plus nombreux qu'eux (ceux-là oublient sans doute que ce sont les Européens qui ont amené à la Chine ce véritable fléau qu'est l'opium). Et c'est bien là que réside la source de friction principale entre nos deux cultures.

Il en va de même des Chinois que des Indiens en ce sens que, si vous autres Occidentaux avez tendance à tous nous regrouper dans le même panier, nous nous considérons comme appartenant à des groupes raciaux très différents. Ces sous-ethnies sont très nombreuses, mais la plupart des Chinois du Dédale sont des Hans.

Comme si la situation n'était pas déjà suffisamment complexe, un même groupe racial peut s'exprimer à l'aide de dialectes ou d'idiomes mutuellement incompréhensibles. Le cantonais est ainsi la langue natale de la plupart des Dédaliens (qui proviennent de Canton, province du sud de mon pays). Si tu crois que tu as tout compris, explique-moi donc pourquoi les quelque trente dialectes différents font tous appel au même alphabet écrit : les idéogrammes que l'on nomme hanzi.

## Les pionniers chinois

Les Chinois qui ont émigré en direction du Dédale ne sont pas représentatifs de la norme, en ce sens qu'ils ont pris la décision (extrêmement inhabi-

tuelle) de quitter leur pays natal. Cette idée ne viendrait jamais à l'esprit de la plupart de mes concitoyens, qui considèrent que le reste du monde n'est qu'un ramassis de barbares grossiers.

De plus, la vénération des ancêtres est très importante chez les miens. Les Chinois sont persuadés que les esprits de leurs aïeux continuent de les surveiller et qu'il faut donc les apaiser à force de prières. Il faut également résider à proximité des tombeaux familiaux, afin de pouvoir les nettoyer au moins une fois l'an. Les Chinois qui viennent s'installer dans le Dédale ont délibérément tourné le dos à cette obligation sacrée. Certains développent donc un complexe de culpabilité exacerbé tandis que d'autres craignent la vengeance des esprits.

Mais d'autres encore sont venus en Amérique justement pour sauver leurs ancêtres. Suite au Grand Tremblement, nombre de Chinois ont commencé à faire des rêves étranges concernant le Dédale. Leurs songes leur ont ainsi montré leurs ancêtres piégés dans le Dédale, à des milliers de kilomètres du lieu où ils auraient dû se trouver. Les esprits se plaignaient que quelque événement surnaturel qui les dépassait leur interdisait de se réincarner normalement. La plupart des gens ont préféré oublier ces rêves, mais quelques-uns les ont pris au sérieux. Ils sont donc venus ici afin de délivrer leurs ancêtres et de sauver leur âme.

Enfin, le gouvernement mandchou fait régner l'oppression et voit l'émigration d'un très mauvais œil. Quiconque quitte la Chine et finit par y revenir peut ainsi s'attendre à être décapité. Les bureaucrates du gouvernement sont en effet obsédés par le fait de ne pas perdre la face, et ils se sentent personnellement insultés lorsque l'un de leurs concitoyens décide de quitter le pays parfait dans lequel ils habitent (dans ce cas, la «face» signifie le respect projeté

par les apparences, et c'est ce concept qui détermine les actes des Chinois, de la même manière que l'existence des chrétiens s'articule autour de la culpabilité ; il est déjà bien assez terrible de souffrir du manque de respect des autres, mais lorsque cela se produit en public, le coup est bien souvent terrible pour un Chinois).

### *De bonnes raisons de partir*

D'un autre côté, mes concitoyens ont de bonnes raisons de vouloir émigrer.

Pour commencer, l'oppression politique est terrible dans mon pays. Les dirigeants descendent de la Dynastie Mandchou, une bande de brigands mongols qui se sont emparés du trône impérial voici quelques siècles. Comme tous les nouveaux riches, les Mandchous tentent aujourd'hui de faire plus chinois que les vrais habitants du pays. Les Hans considèrent toutefois que nos dirigeants ne sont qu'un tas de criminels sans foi ni loi, et ces

derniers font depuis quelque temps honneur à leur réputation. Ils sont en effet devenus décadents et cruels, à tel point que la

Chine a récemment connu plusieurs révoltes aussi sanguinaires qu'infuctueuses. Des milliers de gens ont été abattus, et plus encore déportés.

L'un de ces «incidents», que l'on nomme la Rébellion de Taiping, a

ainsi fait davantage de victimes que n'importe quelle guerre de l'histoire de l'humanité.

À côté, votre Guerre de Sécession n'est qu'une rixe entre voyous du quartier. L'absence de lois est la norme à la campagne et, en ville, on peut se faire décapiter simplement parce que l'on n'est pas coiffé en accord avec la dernière mode.



### *Les Chinois du Dédale*

Quand ils entendirent parler de la Ruée vers l'Or de 1848-49, certains Chinois vinrent ici cher-

cher fortune. Tes concitoyens les traitaient comme de la racaille, et leur sort n'était guère plus enviable que celui des Indiens.

Puis suivit la seconde vague d'immigrants, et il doit aujourd'hui y avoir dans les trente mille Chinois dans le Dédale. La discrimination dont ils font l'objet semble diminuer au fur et à mesure que leur population augmente. Peut-être cela est-il dû au fait que les Occidentaux commencent à accepter le mode de vie des Chinois, mais je pense plutôt, pour ma part, que c'est le nombre de ces derniers qui fait aujourd'hui leur force. Les arts martiaux sont peut-être aussi pour quelque chose dans ce nouveau respect qui est accordé à mes concitoyens. Les Américains se méfient en effet davantage de nous vu que même un vieillard grabataire peut être capable de leur décrocher la mâchoire d'un seul coup de pied.

### Les valeurs

La culture chinoise s'accompagne de valeurs que mes concitoyens ont déjà bien en tête avant de savoir manier leur première paire de baguettes.

### Le respect de ses supérieurs

Confucius a établi une philosophie chargée de connotations religieuses qui est aujourd'hui l'une des écoles de pensée majeures dans mon pays. Elle apprend à respecter la tradition, mais aussi ses aînés et ses supérieurs hiérarchiques.

Pour résumer, il est possible de dire que cette tradition est totalement à l'opposé du «chacun pour soit» qui règne dans l'Ouest américain, et plus encore dans le Dédale.

### Le sacrifice

La plupart des Chinois considèrent qu'ils font d'abord et avant tout partie d'un groupe (ils ne se voient qu'ensuite en tant qu'individus). Ils sont extrêmement loyaux envers la cause qu'ils défendent ou le groupe auquel ils appartiennent et sont bien plus aptes à se sacrifier pour les leurs que le cowboy moyen.

### Les traditions religieuses

La Chine peut se vanter de posséder tout un nombre de traditions religieuses différentes, dont les plus pratiquées restent le taoïsme et le bouddhisme. Ces deux religions coexistent sans le moindre problème en Chine, où les frontières existant entre les diverses croyances ne sont pas aussi nettement définies qu'en Occident. La plupart des Chinois appliquent ainsi certains préceptes taoïstes et d'autres bouddhistes.

### Le bouddhisme

Importé d'Inde, le bouddhisme s'est depuis étendu à toute l'Asie. Cette religion incite à se détacher d'un monde qui n'est qu'illusions et distractions afin d'atteindre un état de félicité suprême que l'on nomme nirvana. Il est possible d'y parvenir en restant humble, en s'imposant des privations et en méditant souvent et longuement. Nombre d'écoles d'arts martiaux sont également des ordres bouddhistes, les moines Shaolin constituant le plus fameux exemple en la matière.

Tu dois sans doute te demander en quoi le kung fu se rattache au bouddhisme ? Pour commencer, la Chine est un pays où les êtres au cœur pur doivent savoir se défendre. Ensuite, l'art du combat n'est comme qui dirait qu'un avantage secondaire. En termes religieux, le kung fu enseigne la discipline requise pour pouvoir progresser dans sa quête de spiritualité. Ainsi, les maîtres particulièrement avancés seraient capables de t'envoyer en orbite d'un coup de pied, mais ils savent se contenir et préfèrent décider de ne pas le faire.

### Le taoïsme

Le taoïsme (dont la prononciation devrait normalement être «daoïsme») est quant à lui originaire de Chine. Il vise à parvenir à un état d'harmonie parfaite avec la nature, état reposant sur la simplicité et la spontanéité. Ceux qui se reconnaissent dans cette religion sont moins souvent philosophes que pratiquants, et ils ont souvent recours à la médecine traditionnelle, à l'exorcisme et même à l'alchimie.



## Personnages pratiquants

Mais assez causé. Voici les règles qui te permettront de faire de ton héros un crack du kung fu.

Ton personnage doit commencer par choisir l'Atout arts martiaux, puis l'Aptitude combat, sa concentration devant être au moins égale à un dans l'art martial indiqué après la barre de fraction.

Une fois cela fait, ton héros peut acheter n'importe quel Atout, manœuvre ou pouvoir ki décrit ci-dessous.

L'acquisition des pouvoirs se fait au double de leur niveau, ce qui signifie qu'un pouvoir de niveau 1 coûte 2 points, un autre de niveau 2, 4 points, et ainsi de suite. Tout cela peut évidemment s'additionner bien vite, et c'est pourquoi nous avons ajouté dans les pages qui suivent quelques Handicaps réservés aux spécialistes en arts martiaux. Ton héros peut en prendre pour 10 points (en plus des 10 points de Handicaps «normaux»).

## Styles de combat

La plupart des Occidentaux pensent qu'il n'existe qu'une seule manière de se battre (aux poings et en multipliant les coups bas), mais les Chinois ont quant à eux développé toute une série de styles de combat légèrement différents les uns des autres. Si ton héros a choisi l'Atout arts martiaux, il doit également prendre l'une des Aptitudes de combat qui suivent.

Le style que tu te choisis ne limite en rien les Aptitudes ou pouvoirs que tu peux acquérir plus loin dans ce même chapitre. Chaque Aptitude a, il est vrai, été découverte par l'une des écoles, mais ces techniques ne restent jamais secrètes bien longtemps dans le monde des arts martiaux. Chaque maître connaît ainsi des postures et enchaînements provenant de styles divers, et ton héros peut également apprendre de nouveaux coups



en observant les autres pratiquants en action. Contrairement aux concentrations de combat habituelles, celles qui suivent permettent aussi de manier certaines armes bien spécifiques (décrites plus loin).

## Concentrations de combat arts martiaux

**La Mante Religieuse** : lorsque le personnage se met en garde, il relève les avant-bras et casse ses mains au niveau du poignet, de manière à simuler les pattes avant de la mante religieuse. Il apprend ensuite à rester immobile suffisamment longtemps pour endormir la méfiance de son adversaire, puis à frapper à la vitesse de l'éclair.

**La Serre de l'Aigle** : ce style est extrêmement rapide et se caractérise par le rôle des mains, que le pratiquant utilise telles des serres afin d'atteindre les terminaisons nerveuses de son adversaire.

**Le Shuai Chiao** : cette méthode de lutte chinoise est presque impossible à suivre pour un observateur extérieur. Le pratiquant se saisit de son adversaire et le projette en tous sens, tout en lui délivrant une grande quantité de coups de poing bien placés.

**Le Singe** : comme son nom l'indique, ce style est basé sur les mouvements des grands singes. Le personnage fléchit les genoux et se penche vers l'avant, fait la grimace... et se déplace avec une rapidité stupéfiante (surprenant ainsi bien souvent l'adversaire qui aurait eu le malheur de sous-estimer un individu à l'air aussi ridicule).

**Le Style de l'Ivrogne** : le maître de ce style ne cesse d'onduler de droite et de gauche, comme s'il était imbibé d'une importante quantité d'alcool. De cette manière, il est extrêmement difficile de prévoir de quelle manière il compte attaquer ou même se mouvoir.

**Le Tai Ki (ou Tai Ch'i)** : le pratiquant canalise son énergie intérieure, que l'on appelle également ch'i ou ki, et s'en sert pour délivrer à ses adversaires des coups de poing pouvant les projeter à des kilomètres

de distance (au sens figuré, bien sûr). Les organes internes du personnage sont en excellente forme et peuvent se mouvoir à l'intérieur de son corps, ce qui lui permet d'éviter certaines blessures (les héros maîtrisant cette technique ne bénéficient d'aucun avantage supplémentaire en termes de jeu, mais cela ne les empêche pas de s'en vanter en permanence).

**Le Tan Tui** : là, le pratiquant se sert d'abord et avant tout de ses pieds. Certains nomment ce style le kickboxing. Le Tan Tui est extrêmement populaire à Shan Fan, où les tournois d'arts martiaux se multiplient.

**Le Temple Shaolin** : les katas de cette technique sont basés sur cinq styles animaliers. Le Héron frappe en réunissant ses doigts pour simuler un bec (il doit également être prêt à passer beaucoup de temps sur une seule jambe), le Serpent est fluide et insaisissable, le Dragon fait appel à la force brute (et à ses poings) pour causer des dégâts importants, le Léopard se sert uniquement de ses jointures et le Tigre lâche les muscles de sa victime.

**Le Wing Chun** : ce style met l'accent sur la puissance physique et la grande répétition des attaques (son but visant à noyer l'adversaire sous un déluge de coups). Il est à la fois offensif et défensif.

## Le mano a mano

Comme les pratiquants des divers arts martiaux passent davantage de temps à se battre au corps à corps que le cow-boy moyen, nous nous sommes dits que l'heure était sans doute venue de développer un peu plus avant les règles de combat, et plus précisément l'étourdissement et le fait de se retrouver au sol (volontairement ou non).

## L'étourdissement

Comme tu le sais déjà, un individu étourdi ne peut attaquer son adversaire et il est également salement désavantagé lorsqu'il lui faut se défendre. Un personnage qui voit trente-six chandelles est dans

l'incapacité de défausser quelle carte que ce soit et ne peut pas non plus ajouter son niveau de combat au SD de mêlée de son adversaire.

## Les combattants allongés

Nous t'avons déjà expliqué en quoi le fait d'être allongé modifie la précision du tir de tes ennemis (voir Cible ventre à terre, page 85 du livre de règles), mais nous ne t'avons pas dit en quoi cela affecte les sales types qui ne rêvent que de t'aplatir jusqu'à ce que tu t'incrutes dans le sol. Inutile de te dire que s'allonger devant un adversaire particulièrement hargneux est rarement une bonne idée.

S'il se bat au corps à corps, le personnage allongé subit un malus de -4 à son jet d'attaque, et même s'il parvient à toucher, il doit encore soustraire -4 à son jet de localisation. A l'inverse, son adversaire bénéficie d'un bonus de +2 au jet de combat vu que notre héros constitue une proie facile. Cela ne te coûte rien de te jeter au sol, mais il te faut par contre dépenser une action pour pouvoir te relever.



## Nouveaux Atouts

Voici quelques nouveaux Atouts. Tu verras bien vite que certains peuvent même être choisis par les persos que les chinoiseries ne tentent pas.

### ARTS MARTIAUX

3

Cela fait des années que ton maître (ou sifu) te forme à la pratique d'un art martial. Ton sifu est peut-être le directeur d'une école d'arts martiaux reconnue, à moins que ce ne soit qu'un vieux sage errant que la plupart des gens prennent pour un clodo.

Quoi qu'il en soit, il t'a enseigné les secrets du combat physique et psychique. Il t'a également instillé une philosophie spirituelle qui devrait te permettre de vivre en harmonie avec le monde naturel et de déclamer des proverbes poétiques d'une grande sa-

gesse qui te font passer pour un philosophe pacifique juste avant que tu ne te mettes à casser tes adversaires en deux.

Justement, tiens : afin que tu puisses bien les casser en deux, tes ennemis, tes attaques aux corps à corps font nettement plus mal que la normale. Tu délivres désormais FOR+1d6 points de dégâts à chaque coup de poing ou de pied. Ces dégâts peuvent être temporaires (comme ceux que tu infliges normalement au cours d'une bagarre au poing) ou au contraire normaux (le choix t'appartient). Ton perso peut également utiliser son Aptitude de combat : arts martiaux pour manier une épée chinoise. Il t'est impossible de choisir cet Atout si tu ne possèdes pas au moins un niveau de maîtrise dans les concentrations de combat présentées plus haut. Cet Atout te permet également d'avoir accès aux pouvoirs et autres trucs sympas décrits dans ce chapitre.

## ESPRIT VIF

Peut-être que tu t'es longuement entraîné à savoir réagir à tous les types de situation possibles, à moins que tu ne sois pas du genre à perdre tous tes moyens quand les choses se gâtent. Quoi qu'il en soit, il y a toujours une petite partie de ton subconscient qui semble s'attendre à une attaque surprise. Lorsque tu dois jouer un jet de Perception afin de déterminer si ton perso est surpris ou non, tu ne peux jamais avoir un SD supérieur à 5. Même si tu rates ce jet, tu disposes tout de même d'une action au cours du round où tu aurais normalement dû être surpris. De plus, tu ne peux jamais être surpris plus d'un round. Cet Atout peut être choisi par n'importe qui.

## FAIS PAS CHIER

Les gens ont tout intérêt à ne pas te mettre en colère, et plus encore à ne pas te faire du mal en combat. Lorsque cela se produit, tu te bats comme un chat sauvage

pris au piège, ce qui décuple ton énergie et t'incite parfois à délivrer quelques coups bas par-ci, par-là. Ajoute Xd4 aux dégâts infligés par ton héros en mêlée, X étant égal au plus haut niveau de blessure dont tu souffres actuellement. Par exemple, si tu as encaissé une blessure sérieuse (qui correspond à une blessure de niveau 3), tu ajoutes 3d4 à tes jets de dégâts.

N'importe qui peut choisir cet Atout.

## ILLUMINATION

Tu as atteint le niveau de discipline spirituelle nécessaire pour pouvoir canaliser et contrôler ton ki. Ton perso peut acquérir n'importe quel pouvoir ki (lesquels sont décrits plus loin). Mais si tu veux qu'il puisse s'en servir, tu dois également lui acheter au moins un niveau de l'Aptitude ki. Ton héros doit posséder l'Atout arts martiaux pour pouvoir choisir illumination.

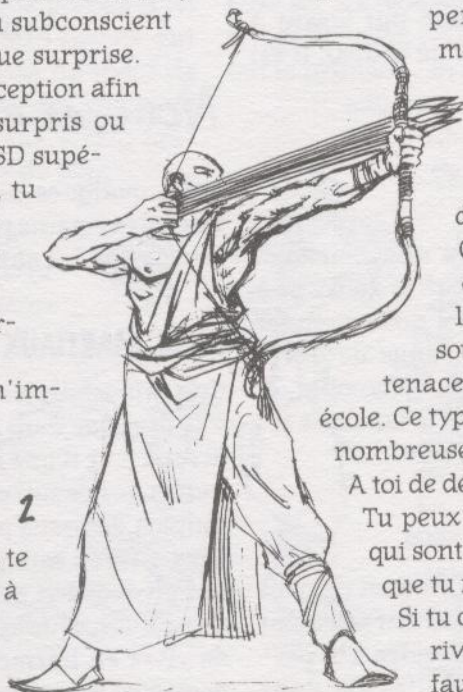
## Nouveaux Handicaps

Contrairement aux Atouts ci-dessus, les Handicaps qui suivent ne peuvent être choisis que si ton personnage a pris l'Aptitude arts martiaux.

## ECOLE DE TOCARDS

Il y a un nombre incalculable d'écoles d'arts martiaux rivales en Chine et dans le reste du monde. Ces organisations existent depuis bien longtemps, et leur histoire inclut souvent une vendetta ou une rancune tenace à l'égard de telle ou telle autre école. Ce type de relations peut être à la base de nombreuses aventures.

A toi de décider le nom de l'école de ton héros. Tu peux jeter ton dévolu sur l'une de celles qui sont décrites dans le chapitre 3, à moins que tu ne préfères la créer de toutes pièces. Si tu choisis la première option, ton école rivale est déjà toute tracée. Sinon, il te faut la déterminer, elle aussi.



Tous les membres de l'école rivale te haïssent à vue (effet garanti). Pire encore, ils savent automatiquement d'où tu viens dès qu'ils te voient combattre. Et (surprise, surprise !) la vie est si bien faite que tu ne cesses de croiser des élèves de cette école rivale, même si celle-ci est peu connue et peu fréquentée. Tu n'es bien évidemment pas obligé de tous les affronter, mais il n'est pas dit qu'ils fassent preuve de la même retenue à ton égard. Si jamais tu t'amuses à combiner école de tocards avec qui c'est le plus fort ? tu te retrouveras avec un Handicap pas piqué des hannetons.

## PILE ÉLECTRIQUE

3

Ton énergie ki est extrêmement puissante, voire même un peu trop. A chaque fois que tu fais appel à ton Aptitude de combat (quelle que soit la concentration d'arts martiaux choisie) ou à l'un des pouvoirs décrits plus loin dans ce même chapitre, tu libères ton énergie interne sans trop la contrôler, ce qui a des répercussions néfastes sur ton environnement direct.

Par exemple, si ton héros vole au-dessus d'une colline sablonneuse à l'aide du pouvoir le singe part à la montagne, des geysers de terre jaillissent du sol sur son passage, comme si toute la butte avait été minée. De la même manière, s'il bondit pour délivrer un violent coup de pied circulaire, un grand vent se lève autour de lui et projette de la terre et des feuilles mortes aux alentours. A chaque fois que l'un de ses coups de poing porte, un véritable coup de tonnerre s'ensuit, qui s'entend à des kilomètres à la ronde. Enfin, dès qu'il fait appel à l'un de ses pouvoirs, une gangue d'énergie crépitante apparaît autour de lui.

En d'autres termes, ton personnage est à peu près aussi discret qu'un clown à un enterrement. Quiconque te voit agir ou combattre sait tout de suite que tu es à peu près tout sauf normal. Si tu exhibes tes pouvoirs devant l'homme de la rue, ce dernier s'enfuit comme s'il se trouvait face à une abomination.

Par contre, si l'individu qui te voit faire s'y connaît en arts martiaux, il sait à qui il a affaire (et il y a de bonnes chances qu'il te prenne pour cible en priorité en cas de combat). Et tu peux m'en croire si je te dis que tous les types s'y connaissent un tant

soit peu en bizarrerie dans le Dédale savent ce qu'est le kung fu. Ton perso peut également s'attendre à se voir défié par les pratiquants d'autres arts martiaux et à se faire traiter comme un paria ou un monstre par les gens normaux.

Pour te remonter un peu le moral, je t'annonce toutefois qu'il t'est plus aisé de récupérer tes points de ki perdus (voir Canaliser son ki, un peu plus loin). Tous les jets de ki effectués dans ce sens sont joués avec un SD fastoche (3). Mais cela n'est pas sans contrepartie. Si jamais ton héros se retrouve avec davantage de points de ki qu'il ne peut en stocker, il encaisse immédiatement une blessure aux parties vitales, plus une autre par tranche de 5 points au-dessus du maximum de points de ki que tu peux atteindre.


## QUI C'EST LE PLUS FORT ?

1-3

Tu ne sais pas résister à un défi, surtout quand le gugusse qui te nargue te fait l'affront de prétendre qu'il est plus fort que toi.

Ton héros est tellement fier de ses dons de combattant qu'il devient rouge de colère dès que quelqu'un se moque de lui. Non seulement ça, mais la manière dont il se comporte attire irrésistiblement toutes les têtes brûlées dans son genre. Et, sans que personne ne puisse expliquer pourquoi, il y a de bonnes chances pour que les confrontations entre ton perso et ces petits prétentieux se déroulent toujours au plus mauvais moment (pour toi, bien sûr).

La faculté que ton héros montre à résister à un défi dépend du nombre de points qu'il choisit de prendre dans ce Handicap.



### Qui c'est le plus fort ?

Valeur	Niveau
1	Tu peux résister à un défi en réussissant un jet d'Astuce Difficile (9).
2	Tu peux résister à un défi en réussissant un jet d'Astuce Incroyable (11).
3	N'essaye même pas de te contrôler, mon pote. Ton héros se bastonne à chaque fois qu'on le défie.

**SIFU ! SIFU !**

2-4

Tu conserves toujours des contacts avec ton sifu, ce maître qui t'a formé. A chaque fois que tu le vois, tu dois t'incliner bien bas devant lui et te comporter comme si tu n'étais qu'un misérable insecte sur lequel le soleil daigne darder ses rayons.

Ton héros doit agir de la sorte envers son maître même s'il se trouve en public ou en compagnie d'amis. Tu peux bien sûr t'attendre à ce que ton sifu te reproche sans cesse tes manquements à tel ou tel idéal de Confucius (idéal impossible à atteindre, tant qu'à faire), et tu n'as bien évidemment pas le droit de l'ouvrir pour te défendre. Tu es prêt à subir même les pires humiliations afin de prouver à ton maître combien tu lui es dévoué.

Le Marshal doit également savoir qu'il peut sans problème menacer ton sifu, ce qui te force à voler encore et toujours au secours du vieux décrépî. Par contre, le Marshal doit bien faire attention à ce que ton maître ne passe pas trop vite l'arme à gauche. Il arrive pourtant parfois que le Marshal ne puisse garder un extra en vie sans avoir recours à des artifices qui nuiraient fortement à sa crédibilité. Si le sifu encaisse trop de bastos de Winchester en pleine poire, ton héros doit le pleurer durant une longue période (n'hésite pas à forcer sur les larmes et les cris de désespoir). Une fois ce délai passé, et si tu n'es pas parvenu à surmonter ton Handicap (voir page 13 de *The Quick and the Dead*), le sifu de ton ancien sifu se pointe et te pourrit la vie au moins autant que le précédent afin que tu puisses bien bénéficier à fond des «avantages» de ce Handicap. Même si le petit doigt de ton maître est plus balèze en kung fu que tu ne le seras jamais, l'honorable personnage ne te vient finalement jamais vraiment en aide. Si ton héros lui réclame son assistance, il a d'autres choses à faire. Si tu te retrouves à son côté en plein combat, il y a de bonnes chances qu'il se fasse blesser dès la première scène et que tu doives par la suite le protéger durant tout le reste de l'aventure (c'est à ce moment que ton héros s'écrie : «Sifu ! Sifu !»).

Si le maître est encore en pleine forme quand il se retrouve face à l'ennemi de ton héros, il lui jette un bref regard dédaigneux et refuse d'affronter un adversaire aussi indigne de lui. En d'autres termes, ne t'attends pas à pouvoir te servir de ce Handicap

pour tirer ton perso du pétrin. Ton sifu est à peu près tout sauf la cavalerie. Evidemment, si le Marshal a déjà décidé de te tirer d'affaire, le sifu peut lui en prodiguer le moyen (il lui suffit en effet de se montrer et de défoncer quelques crânes... la routine, quoi). Mais ça, c'est au Marshal de le décider, pas à toi. C'est le nombre de points que tu accordes à ce Handicap qui détermine le rôle que ton maître joue dans ton existence. Si tu veux un Sifu ! Sifu ! à 4 points, il vaut sans doute mieux que tu commences par en discuter avec ton Marshal et les autres joueurs. En effet, si ton maître ne cesse d'apparaître pour te donner des ordres (ou pour se faire capturer), cela risque de fortement modifier la direction que prend la campagne.



*Sifu ! Sifu !*

Valeur	Effet
2	Le maître se montre de temps en temps. Il est rare qu'il t'envoie en mission ou qu'il ait besoin d'être secouru.
3	Il fait son apparition toutes les deux ou trois séances de jeu, et il faut aller le secourir environ une fois toutes les quatre séances.
4	Le sifu est là à chaque séance. Presque toutes les aventures sont soit choisies par lui, soit basées sur sa personne (il se fait enlever, est menacé, etc.).

**VULNÉRABILITÉ SPÉCIFIQUE**

1-3

Même si tu as appris des katas provenant de diverses disciplines, ton sifu t'a surtout formé dans un style bien spécifique.

Le respect de la tradition constitue une part importante de l'aspect spirituel du kung fu. Il rend également les arts martiaux plus faciles à enseigner à un

grand nombre d'élèves, vu que cela permet d'appliquer des postures figées et gravées dans le marbre. Le problème, c'est que ton héros est par la suite extrêmement vulnérable à certaines manœuvres associées aux autres écoles d'arts martiaux.

Choisis jusqu'à trois styles de combat décrits plus haut. Lorsque tu te retrouves face à un adversaire dont le style de combat est justement l'un des trois auxquels tu es particulièrement vulnérable, ce dernier voit son SD réduit de 3 points pour tous ses jets de combat lorsqu'il te prend pour cible. Tu as droit à 1 point de Handicap par style que tu choisis.

## Manœuvres d'arts martiaux

Les maîtres du kung fu ne sont pas seulement capables de réduire leurs adversaires en bouillie. La plupart des écoles enseignent également des manœuvres spéciales permettant au pratiquant de pulvériser ses ennemis avec panache. Tous les spécialistes connaissent les manœuvres qui suivent, sous une forme ou une autre. Sauf indication contraire, utilise la concentration de bagarre : arts martiaux de ton personnage lorsqu'il convient de jeter les dés.

### Balayage

Cette attaque ne cause pas le moindre dégât, mais tu bénéficies par contre d'un bonus de +4 à ton jet d'attaque lorsque tu l'utilises. Si ton coup porte, l'adversaire tombe à la renverse et doit dépenser une action pour se relever.

### Coup de pied circulaire

Ce coup de pied va très vite et a des effets dévastateurs. Ton héros attaque à -2, mais si jamais tu touches, les dégâts que tu infliges sont augmentés de 1d4 points.

### Coup de pied sauté

Ton héros est capable de bondir sur son adversaire, ce qui lui permet de couvrir une distance égale à ses possibilités de déplacement pour un round. Au terme de ton saut, tu peux effectuer une attaque

à -4. Si tu la réussis, tu infliges 1d6 points de dégâts supplémentaires et ton jet de localisation bénéficie d'un bonus de +2. Par contre, si tu rates, tu dois réussir un jet d'Agilité Faisable (5) pour retomber sur tes pieds (en cas de nouvel échec, tu t'étales lamentablement, ce qui te fait perdre 1d6 points de Souffle).

### Debout !

Si quelqu'un fait tomber ton personnage, ce dernier peut faire appel à cette manœuvre pour se remettre instantanément sur pied et agir au cours de la même Carte d'Action. Un tel exploit nécessite généralement un jet Faisable (5), mais le Marshal peut en modifier le SD à son gré en fonction du terrain sur lequel tu te trouves, du vent, etc.

### Désarmement

Trait associé : Dextérité

Tu ne peux recourir à ce type de défense très spécifique que s'il te reste au moins une Carte d'Action en main. Si tu le souhaites, tu peux alors défausser ta carte la plus élevée et tenter de désarmer ton adversaire (tu ne vas pas nous croire, mais ce type de manœuvre ne fonctionne que contre les individus se battant à l'aide d'une arme).

Il te suffit alors de comparer ton jet de désarmement à celui d'attaque de ton adversaire. Si ce dernier l'emporte, il te touche normalement. Par contre, si ton total est le plus élevé, il te rate. Jouez alors tous les deux un jet de Force opposé (tu bénéficies d'un bonus de +2 par degré obtenu sur le jet de désarmement). Si tu t'imposes une seconde fois, ton adversaire lâche son arme.

### Projection

Cette manœuvre peut servir d'attaque ou de défense active (du moins s'il te reste une Carte d'Action). Quel que soit l'usage que tu décides d'en faire, il te suffit de toucher ton adversaire pour le balancer au sol à quelque deux mètres de toi. Cela ne lui inflige pas le moindre dégât, mais il doit par contre réussir un jet de Vigueur Fastoche (3) s'il ne veut pas se retrouver étourdi. Ce SD augmente de +2 pour chaque degré que tu obtiens sur ton jet de dé. Même si l'adversaire n'est

pas étourdi, il doit dépenser une action pour se remettre debout.

## Nouvelles Aptitudes

### Combat : croissant volant

Trait associé : Agilité

Cette Aptitude te permet d'utiliser le croissant volant (une lame métallique fixée à une longue chaîne) comme une arme normale. Afin de pouvoir faire appel au plein potentiel de cette arme, ton héros doit également maîtriser le pouvoir ki croissant volant.

### Combat : griffe volante

Trait associé : Agilité

Cette Aptitude permet à ton héros d'utiliser la terrible griffe volante, une arme métallique qui, comme son nom l'indique, à la forme d'une griffe et qui est, elle aussi, attachée à une longue chaîne (d'accord, c'est pareil que le croissant volant... sauf que c'est différent). Afin de pouvoir faire appel au plein potentiel de cette arme, ton héros doit également maîtriser le pouvoir ki griffe volante.

## Ki

Trait associé : Ame

Ton héros doit déjà posséder l'Atout illumination pour pouvoir choisir cette Aptitude. Cette dernière évalue ta capacité à tirer ton pouvoir des Terres de Chasse. Cette Aptitude n'est pas absolument vitale, mais un pratiquant ne la maîtrisant pas est incapable d'utiliser certains pouvoirs ki (voir plus bas pour de plus amples détails).

### Lancer : balle

Trait associé : Dextérité

Cette Aptitude n'est utile que si ton héros maîtrise déjà le pouvoir ki capture de la perle de mort. Sans cela, il peut toujours s'amuser à lancer des balles sur ses adversaires, mais ça ne risque pas de leur faire trop mal.

### Lancer : guillotine volante

Trait associé : Dextérité

Cette Aptitude ne te sert à rien si tu ne prends pas également le pouvoir ki du même nom (mais si tu le fais, méchant, le mec !).

### Médecine : traditionnelle chinoise

Trait associé : Connaissances

Cette nouvelle concentration de l'Aptitude de médecine n'est pas une Aptitude d'arts martiaux. N'importe quel personnage peut la choisir, bien que seuls les Chinois la connaissent généralement. Sinon, ton Marshal peut te demander de lui expliquer comment ton héros a bien pu l'apprendre, surtout si cela ne correspond pas à son historique. Quiconque pratique la médecine traditionnelle chinoise peut soigner n'importe quelle blessure légère, sérieuse ou grave, à moins que cette blessure n'ait été infligée par un spécialiste des arts martiaux (auquel cas le personnage ne pourra la soigner que si elle est légère ou sérieuse). Cette Aptitude permet également de soigner les maux causés par les arts martiaux (comme par exemple les répercussions de la frappe venimeuse).

## Nouvelles armes de poing

Les spécialistes des arts martiaux ont amené de Chine des armes que l'on ne voit que rarement dans l'Ouest américain. Elles sont détaillées dans la table qui suit.

### Armes chinoises

Arme	Bonus déf.	Vitesse	Dégâts	Coût
Bâton (1,5 mètre)	+2	1FOR	+1d6	\$1
Bâton (3 mètres)	+3	1FOR	+2d6	\$2
Croissant volant	-	2FOR	+2d8	\$50
Epée chinoise	+2	1FOR	+2d8	\$15
Guillotine volante	-	3	Spécial <sup>1</sup>	\$150 <sup>2</sup>
Griffe volante	-	2FOR	+2d4	\$30

1 Réfère-toi à la description du pouvoir ki guillotine volante.  
2 Cette arme doit être forgée par un spécialiste sans scrupule connaissant toutes les techniques de fabrication (qui sont particulièrement anciennes et cruelles).

## Pouvoirs ki



Si ton héros est suffisamment avancé sur la voie de l'apprentissage de son art martial pour pouvoir puiser dans son ki, tu peux lui choisir un ou plusieurs des pouvoirs qui suivent. Chacun s'accompagne d'un Coût d'Activation, d'un Coût de Maintien, d'une Vitesse et d'une description.

### Acheter ses pouvoirs

Acheter un pouvoir (ou en augmenter un que l'on possède déjà) coûte deux fois le niveau que l'on cherche à acquérir. Chaque niveau doit être acheté, ce qui fait qu'il en coûte 18 points pour passer du niveau 3 au niveau 5 (8 pour aller du 3 au 4 et 10 de plus pour passer du 4 au 5). Il est impossible de dépasser le niveau 5 dans quelque pouvoir que ce soit. Le pratiquant a besoin que trois conditions soient réunies afin qu'il lui soit possible d'apprendre un nouveau pouvoir : il doit connaître un maître acceptant de l'instruire (les personnages ayant pris le Handicap Sifu ! Sifu ! à 3 points peuvent considérer que leur maître est prêt à parfaire leur éducation), disposer de suffisamment de temps pour apprendre et avoir réuni 10 points de primes.

Le sifu doit pour sa part bien maîtriser le pouvoir à enseigner (niveau 3 ou plus). Le pouvoir peut alors être transmis en un nombre de semaines égal à son Coût d'Activation. Au terme de cette période, le héros dépense ses 10 points de primes et effectue un jet de ki Difficile (9). S'il le réussit, il maîtrise désormais le pouvoir désiré au niveau 1. En cas d'échec, il doit tout reprendre à zéro.

### Canaliser son ki

Ce qui différencie le spécialiste des arts martiaux du pilier de bar moyen est la faculté qu'il a à canaliser son ki et à s'en servir pour accomplir des exploits surhumains.

Pour le pratiquant, le ki est l'énergie interne que chacun possède et qu'il est possible d'utiliser si l'on a appris comment procéder. C'est la discipline physique et morale enseignée par l'apprentissage qui permet d'utiliser ce pouvoir. En réalité, les choses sont un peu plus complexes que cela, mais le reste ne regarde que le Marshal. Ce que savent tous les spécialistes, par contre, c'est que leurs pouvoirs sont devenus bien plus impressionnants depuis 1863.

### Kiaï !

Ton personnage possède une quantité d'énergie interne qu'il peut utiliser afin de faire appel à ses pouvoirs de kung fu. En termes de jeu, cette énergie est représentée par un certain nombre de Points de Ki, que ton héros dépense afin de déclencher ses pouvoirs et de les maintenir en activité. Une fois que la réserve de Points de Ki du perso est épuisée, ce dernier doit la reconstituer par le repos et la méditation. Pour ce faire, tu dois dépenser une pépite, suite à quoi il ne te reste plus qu'à effectuer un jet de ki contre un SD Rude (7). Tu récupères un certain nombre de Points de Ki par succès obtenu sur ce jet, le nombre exact dépendant de la couleur de la pépite que tu as dépensée.

Si ton héros se plante, non seulement il ne récupère pas le moindre point, mais tous ceux qui lui restaient encore se volatilisent d'un seul coup.

Tu dois passer un minimum d'une demi-heure à méditer dans le calme par tranche de 5 Points de Ki récupérés. Si jamais tu es interrompu avant d'en avoir

fini, tu retrouves juste les points que tu as gagnés jusque-là (en fonction du temps de méditation dont tu as disposé) et tu pourras par la suite te reconcentrer une fois que tu auras à nouveau un peu de temps à toi.

Au combat, il n'est pas rare que le nombre de Points de Ki de ton héros change souvent. Nous te conseillons donc d'avoir recours à des jetons (pièces, billes, etc.) pour savoir à quel niveau tu en es à tout moment. Un petit bout de papier de couleur différente sur ton échelle de Souffle fait également l'affaire. Une fois le



## LE KUNG FU

combat achevé, tu peux tranquillement reporter ton score actuel sur ta feuille de perso.

Ton héros ne peut contenir qu'une certaine quantité d'énergie, et donc un certain nombre de Points de Ki. Ce total est égal au produit de ton type de dés d'Arme par la Coordination que tu affiches dans ce Trait.

Par exemple, un pratiquant ayant 2d8 en Arme pourra avoir en lui jusqu'à 16 Points de Ki à tout moment. Ce total se serait monté à 24 s'il avait eu 3d8 en Arme, et même à 36 si son score avait été de 3d12 !

Tous les Points de Ki gagnés au-delà du maximum possible pour le personnage sont automatiquement perdus.

### Méditation

Pépite dépensée	Points de Ki récupérés
Blanche	3 par succès
Rouge	5 par succès
Bleue	10 par succès

## Les pouvoirs

Le Coût d'Activation représente le nombre de Points de Ki qu'il est nécessaire de dépenser pour que le pouvoir fasse effet.

Le Coût de Maintien n'apparaît que pour les pouvoirs dont l'activation peut être prolongée sur une période donnée.

La Vitesse du pouvoir indique combien de temps nécessite son activation. Une vitesse «instantanée» signifie que le pouvoir est activable immédiatement. Si le texte indique «défausse» en regard de cette ligne, il est nécessaire de se débarrasser d'une Carte d'Action pour que le pouvoir puisse prendre effet. Les descriptions qui suivent définissent les effets des divers pouvoirs en termes de jeu.

### ARME DE FORTUNE

Coût d'Activation : 1

Coût de Maintien : 1/round

Vitesse : instantané

Ton personnage est capable de se servir d'un objet anodin comme d'une arme de corps à corps. Ton

arme de fortune peut par exemple être un parapluie, une malette ou même ta chevelure si elle est assez longue. Tu dois tout de même pouvoir expliquer au Marshal comment tu peux utiliser cette arme pour faire du mal à tes adversaires (le Marshal peut refuser toute arme de fortune qui lui semblerait par trop irréaliste).

La table qui suit fournit les détails sordides concernant les caractéristiques de ton arme de fortune.

### Armes de fortune

Niveau	Dégâts	Bonus défensif
1	FOR	+1d6-
2	FOR	+1d6+1
3	FOR	+1d8+1
4	FOR	+1d10+2
5	FOR	+1d12+2

### BARRAGE FLOTTANT

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : 1

Ce pouvoir permet au personnage d'utiliser son énergie interne afin d'attaquer les réserves de ki de son adversaire.

Ton héros peut décider de déclencher un barrage flottant en lieu et place d'une attaque de kung fu normale. Joue un jet de combat : arts martiaux afin de voir si tu touches ta cible. Ton attaque ne peut délivrer le moindre dégât, mais si elle porte, elle te permet de jouer un jet de ki opposé contre ton adversaire (ajoute ton niveau de maîtrise au résultat obtenu). Chaque succès et degré obtenu te permet de dérober 1d6 points de ki à ton ennemi (tu ne les récupères pas, c'est uniquement lui qui les perd). Tu ne peux utiliser ce pouvoir que si tu as choisi l'Atout illumination.

### CAPTURE DE LA PERLE DE MORT

Coût d'Activation : 4 + 2/balle

Coût de Maintien : -

Vitesse : défausse

Lorsque ton personnage est la cible d'un ou plu-

## LE KUNG FU

seurs affreux qui lui tirent dessus, il peut utiliser cette défense active très particulière en défaussant sa plus importante Carte d'Action restante. Ton héros ne se taille aucunement ; bien au contraire, il reste virtuellement immobile et attrape les balles volant dans sa direction comme s'il s'agissait d'insectes importuns. Ce pouvoir dure une action complète, et le personnage ne peut rien faire d'autre tant qu'il l'utilise.

Tu dois annoncer que tu as l'intention de faire appel à ce pouvoir dès que tu es touché, mais avant que ne soient déterminés les dégâts ou la localisation de la blessure. Joue un jet de ki contre un SD égal au type de dés de dégâts que délivre l'arme (si tu tentes par exemple d'arrêter une balle de fusil à bison faisant 4d10 points de dégâts à chaque coup, le SD est égal à 10). En cas de réussite, tu réussis à attraper le projectile sans qu'il t'inflige le moindre dégât.

Par contre, en cas d'échec, tu dois aussitôt jouer 1d6. Sur un résultat impair, ton héros se rate salement et subit les dégâts normaux de l'attaque à la main droite (ou gauche, si c'est une fausse patte), puis une nouvelle fois dans la partie du corps déterminée aléatoirement par le jet de localisation du Marshal. Si tu attrapes la balle, tu peux immédiatement la renvoyer à ton adversaire à condition de maîtriser l'Aptitude lancer : balle. Pour ce qui est des modificateurs de portée, considère que la balle est envoyée normalement par le flingue qui a servi à la tirer, sauf que les malus de distance s'appliquent désormais par tranche de cinq mètres. Si la balle n'est pas relancée une fraction de seconde après que tu l'aies attrapée, l'opportunité ne se représente pas et tu n'as plus qu'à la laisser tomber par terre ou à la garder en main. C'est ton niveau de maîtrise qui détermine le calibre maximum de la balle que tu peux attraper. Ce pouvoir est sans le moindre effet contre les coups de shotgun et de scattergun.

### *Capture de la perle de la mort.*

Niveau	Type de dé maximum
1	d4
2	d6
3	d8
4	d10
5	d12

### CHÂTIMENT VERTUEUX

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

L'énergie interne de ton personnage est si puissante qu'elle peut lui permettre d'infliger une cinglante punition à quiconque aurait le mauvais goût de l'attaquer. Quand ton héros doit jouer un jet d'étourdissement, il peut faire appel à ce pouvoir pour que son agresseur effectue le jet à sa place. Joue un jet de ki en ajoutant ton niveau de maîtrise au résultat. Le SD à atteindre est égal à 5, +1 par tranche de dix mètres entre ton attaquant et toi.

En cas de succès, ton adversaire doit effectuer un jet d'étourdissement contre un SD de 5 plus ton niveau de maîtrise. Si jamais il le rate, il devra jouer un jet de récupération contre le même SD avant de pouvoir faire quoi que ce soit.

Si ton personnage échoue dans sa tentative, il est automatiquement étourdi et perd 2d6 Points de Ki.

### COUP DE POING VENIMEUX

Coût d'Activation : 10

Coût de Maintien : -

Vitesse : 1

Quand tu frappes ton adversaire à main nue (ou, si tu le souhaites, à l'aide de ton pied, mais à condition de ne pas porter de botte ou de chaussure), tu peux transférer une partie de ton énergie interne dans son organisme. Ce ki agit comme un irritant et devient bien vite un poison pouvant blesser la victime une fois qu'un certain laps de temps s'est écoulé.

Le Coût d'Activation de ce pouvoir doit être payé avant même d'effectuer le jet d'attaque. Une fois cela fait, ta main (ou ton pied) est entourée d'une aura d'énergie crépitante. Tu attaques comme d'habitude, c'est-à-dire en jouant un jet de combat : arts martiaux.

Si tu rates, l'énergie se dissipe dans l'air ambiant et les 10 Points de Ki ont été dépensés pour rien.

Par contre, si l'attaque porte, elle inflige les dégâts normaux, suite à quoi tu peux effectuer un jet de ki opposé à la Vigueur de ton adversaire (cela se produit dans la même action qui t'a vu frapper le pauvre bougre). Si tu l'emportes, l'énergie vitale qui entourait ton poing se retrouve désormais dans le

corps de ton ennemi, ce qui lui inflige des dégâts supplémentaires (le montant exact étant déterminé par ton niveau de maîtrise, comme l'indique la table ci-dessous). L'adversaire encaisse ses dégâts dès que le coup porte, et à nouveau au début de chaque round. Toutefois, son système immunitaire parvient peu à peu à lutter contre cette énergie étrangère qui a envahi son organisme, et les dégâts diminuent d'un type de dés à chaque round (les 2d8 deviennent ainsi 2d6, puis 2d4, suite à quoi le «venin» cesse de faire effet).

### Coup de poing venimeux

Niveau	Dégâts
1	2d4
2	2d6
3	2d8
4	2d10
5	2d12

### CROISSANT VOLANT

Coût d'Activation : 2

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Cette arme ne peut être utilisée à plein rendement que si le personnage l'assiste sur le plan spirituel. Il faut posséder au moins une concentration égale à 1 en combat : croissant volant pour que ce pouvoir soit d'une quelconque utilité.

Le croissant volant est une large lame qui pourrait orner une arme d'hast, sauf qu'elle a été fixée à l'extrémité d'une chaîne métallique. Il est possible de l'utiliser comme une arme de corps à corps normale du moment que l'adversaire n'est pas distant de plus de trois mètres. Par contre, quand ton héros alimente l'arme à l'aide de son ki, il peut également la lancer (un peu à la manière d'un pêcheur à la ligne) sur sa cible. Dès son action suivante, il récupère la lame en tirant sur la chaîne et peut recommencer à la jeter dès qu'il lui est possible d'agir à nouveau. Il n'y a pas de pénalités liées à la portée, et ton jet d'attaque s'effectue normalement. Bien que cette arme soit d'utilisation plus lente qu'un arc et des flèches, elle délivre de terribles dégâts en cas de coup au but.

La portée maximale du croissant volant est égale à cinq mètres par niveau de maîtrise.

### DÉFLAGRATION D'ENFER

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ce pouvoir doit être utilisé juste après que tu aies porté un coup de poing à la tête de ton adversaire. Au lieu d'infliger les dégâts normaux, tu frappes ta victime des deux mains au niveau des oreilles. Les tympans du pauvre diable se mettent à bourdonner vivement, mais surtout, le pouvoir sectionne temporairement le lien qui l'unit à ses ancêtres. Et, manque de pot pour lui, c'est ce lien qui détermine la prospérité et la bonne fortune de chacun. En termes de jeu, ton adversaire subit une pénalité égale à ton niveau de maîtrise sur tous les jets de dés qu'il aura à effectuer au cours des 1d6 rounds à venir (c'est au Marshal de jouer ce dé et il n'a pas à t'indiquer le résultat).

Le Marshal peut s'il le souhaite décider que la victime de la déflagration mentale est maudite par ses ancêtres (les individus ayant le plus de «chances» de se trouver dans ce cas de figure sont les Chinois qui n'effectuent pas les rituels d'apaisement requis). Dans ce cas, le pouvoir a l'effet inverse puisqu'il libère temporairement la victime de la malédiction dont elle fait l'objet ; la pénalité normalement infligée par la déflagration mentale se transforme alors en bonus pour l'adversaire !

### ESPRIT VIF

Coût d'Activation : 5 + le Coût d'Activation du pouvoir copié

Coût de Maintien : -

Vitesse : 1

Ton maître de kung fu t'a formé à observer les autres avec la plus grande attention afin de découvrir leurs trucs. A chaque fois que ton perso voit quelqu'un utiliser une manœuvre d'art martial ou un pouvoir ki dans un vrai combat (pas une répétition ou un entraînement), il peut faire appel à son esprit vif à condition de dépenser une action.

Effectue un jet d'Astuce contre un SD de 5 plus le

## LE KUNG FU

niveau de maîtrise de l'individu que tu observes. En cas de réussite, tu peux utiliser le pouvoir observé pendant un round par niveau de maîtrise que tu possèdes en esprit vif. Lorsque tu le jettes, tu utilises le plus faible niveau de maîtrise qui soit entre celui de ton adversaire (en ce qui concerne le pouvoir observé) ou le tien (pour ce qui est d'esprit vif). Ce pouvoir ne peut en aucune façon te permettre d'augmenter ton niveau de maîtrise dans un pouvoir que tu connais déjà.

### FERMETURE DU PORTAIL

Coût d'Activation : 1/d6 points de Souffle récupérés  
Coût de Maintien : -

Vitesse : variable en fonction du niveau

Ce pouvoir permet au personnage de récupérer des points de Souffle perdus. Pour y faire appel, ton héros doit entrer dans une méditation profonde. Il est possible d'atteindre cet état en plein combat, mais le perso se trouve alors dans l'incapacité de faire quoi que ce soit d'autre. Il lui est par exemple impossible d'esquiver, et il n'ajoute pas non plus sa concentration de combat au SD de quiconque l'attaque au corps à corps. Si ton héros se fait blesser avant que sa méditation aboutisse, il doit tout reprendre à zéro.

Par contre, si tu parviens à mener ta méditation à son terme, tu a la possibilité de dépenser autant de Points de Ki que tu le souhaites, sachant que chaque point utilisé de la sorte te permet de récupérer 2-6 points de Souffle (1d6, mais rejoue les 1). Il t'est impossible d'augmenter ton total de points de Souffle au-dessus de ton maximum.

### Fermeture du portail

Niveau	Vitesse
1	4
2	3
3	2
4	1
5	Instantané

### FRAPPE À DISTANCE

Coût d'Activation : 5

Coût de Maintien : 2/round

Vitesse : 1

Ton personnage est un tel spécialiste des arts martiaux qu'il peut frapper ses adversaires à plusieurs mètres de distance. Une fois que tu as dépensé une action afin de concentrer ton ki, tu peux utiliser ton Aptitude de combat : arts martiaux pour te battre de loin. La distance maximale que tu peux atteindre dépend de ton niveau de maîtrise, comme l'indique la table ci-dessous. Ce pouvoir ne fonctionne pas avec une arme, quelle qu'elle soit. Il ne te permet d'attaquer qu'avec tes poings (ou tes pieds).

### Frappe à distance

Niveau	Portée du coup
1	2 mètres
2	5 mètres
3	10 mètres
4	15 mètres
5	20 mètres

### GRIFFE VOLANTE

Coût d'Activation : 5

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ce pouvoir permet à ton héros de tirer le plein potentiel de la griffe volante. Tu dois avoir une concentration au moins égale à 1 en combat : griffe volante pour que cette faculté te soit d'une quelconque utilité. La griffe volante est une griffe métallique fixée à l'extrémité d'une longue chaîne. Il est possible de l'utiliser comme une arme de corps à corps normale tant que l'adversaire est distant de moins de trois mètres. Tu peux également t'en servir comme d'une arme de jet, mais à condition de payer le Coût d'Activation. Dans ce cas, tu ne subis pas le moindre modificateur de distance et il te suffit de jouer un jet de combat normal afin de voir si tu touches ta cible. Si la griffe cause la moindre blessure à la victime, le personnage peut tirer la chaîne à lui dès l'action suivante. L'adversaire se retrouve aussitôt soulevé du sol et atterrit aux pieds de ton héros, qui peut alors



## LE KUNG FU

le réduire en miettes à sa guise.

La portée maximale de la griffe volante est égale à cinq mètres par niveau de maîtrise.

### GUILLOTINE VOLANTE

Coût d'Activation : 10

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Seuls les spécialistes en arts martiaux n'ayant pas peur de passer pour des pourris modèle sport se permettent d'utiliser cette arme terrifiante. La guillotine volante prend la forme d'un sac en mailles très fines fixé à un anneau métallique sur la face interne duquel se trouvent un grand nombre de lames extrêmement affûtées et montées sur ressort. L'anneau est attaché à une longue chaîne métallique.

Quand l'utilisateur de l'arme parvient à lancer l'anneau tel un cerceau autour de la tête de sa cible, il lui suffit de tirer brusquement sur la chaîne pour que les lames sortent et tranchent net le cou de la victime. La tête est rattrapée par le sac en mailles, qui retourne automatiquement dans la main de l'utilisateur sur simple traction du poignet. Quant à l'adversaire, une fois qu'il a perdu la tête, il ne peut rien faire d'autre que de repeindre les alentours en rouge sang.

Ton héros doit avoir une concentration au moins égale à 1 en combat : guillotine volante pour que ce pouvoir lui soit d'une quelconque utilité. Toutes tes attaques s'effectuent avec un malus de -6 (tu dois nécessairement viser la tête), mais tu peux ajouter ton niveau de maîtrise au résultat obtenu. Le Marshal peut s'il le souhaite te rendre la tâche plus difficile encore, par exemple si ta cible est protégée par un avant-toit ou un chapeau à bord large (ou si elle fait quoi que ce soit pour empêcher le sac de se refermer sur sa tête).

Si tu obtiens le résultat requis, ta victime subit aussitôt une blessure définitive à la tête (tu comprends maintenant pourquoi on te disait que c'est une vraie arme de pourri ?).

Certains pratiquants des arts martiaux spécialisés dans le combat des morts-vivants se mettent depuis quelque temps à faire usage de cette arme.

La portée maximale de la guillotine volante est de trente mètres et les modificateurs de distance s'appliquent par tranche de cinq mètres.

### LA MAIN DU PACIFISTE

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : 1

Ce pouvoir est le préféré des moines pacifistes, qui l'utilisent pour humilier les individus malfaisants sans les blesser autrement que dans leur orgueil. A l'aide de gifles, de prises et de croche-pieds, ils déséquilibrent et font tomber leur adversaire, ce qui empêche ce dernier d'agir de manière agressive (il ne subit néanmoins aucun point de dégâts).

L'utilisation de la main du pacifiste prend une action et ton héros doit se trouver suffisamment prêt de sa cible pour pouvoir la toucher. Joue une attaque de combat : arts martiaux normale et ajoute ton niveau de maîtrise au résultat. Chaque succès obtenu te permet d'annuler une action à venir de ton adversaire. Il les perd dans l'ordre, l'une après l'autre, les cartes qu'il a pu garder dans sa manche partant en dernier.

Si, sur une seule utilisation de ce sort, tu peux empêcher ta cible d'effectuer la moindre action (en faisant disparaître toutes ses cartes), il t'est également possible de l'intimider en jouant un jet normal. Cela ne nécessite aucune action de ta part. Si ton adversaire est brisé, il est démoralisé et rompt aussitôt le combat. Par contre, s'il est attaqué alors qu'il se replie, l'intimidation cesse de faire effet et il peut revenir se battre si tel est son désir.

### LA RIVIÈRE COULE VERS L'AMONT

Coût d'Activation : 1

Coût de Maintien : -

Vitesse : défausse

Même les grands maîtres du kung fu ne peuvent éviter tous les coups. Mais à l'aide de ce pouvoir, ils peuvent au moins déterminer où portent les attaques qui les touchent.

Quand ton héros se fait toucher, il peut faire appel à la rivière coule vers l'amont pour changer, s'il le souhaite, la partie de son corps affectée par la blessure (non, non, il lui est impossible de faire disparaître cette dernière ; il peut juste la déplacer). Tu dois toutefois sacrifier ton action suivante pour ce faire. Une fois le pouvoir activé, ton personnage peut déplacer sa blessure d'une localisation

par niveau de maîtrise (en passant à chaque fois par les parties du corps adjacentes).

Tu dois déclarer que tu désires faire appel à ce pouvoir avant que le Marshal ne détermine où tu as été touché. Si ton héros n'a plus d'action disponible, tu ne peux utiliser la rivière coule vers l'amont.

### LE COUP DU GORILLE DESTRUCTEUR

Coût d'Activation : 5/dé de dégâts rajouté

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ce pouvoir permet à ton héros de transférer une partie de son énergie interne dans le corps de son adversaire afin de lui faire très mal.

Le coup du gorille destructeur doit être utilisé juste après que tu aies réussi à toucher à l'aide de ton Aptitude combat : arts martiaux. Pour chaque tranche de 5 Points de Ki dépensés, rajoute un dé de dégâts à ton total (le type de dés utilisés dépend de ton degré de maîtrise).

Ce transfert d'énergie se fait toutefois dans la douleur, et tu perds autant de points de Souffle que tu t'es rajouté de dés de dégâts. C'est sans doute pour cette raison que certains spécialistes appellent ce pouvoir le coup du gorille désespéré.

#### Coup du gorille destructeur

Niveau	Type de dés
1	d4
2	d6
3	d8
4	d10
5	d12

### LE COUP DU COBRA

Coût d'Activation : 2/carte conservée

Coût de Maintien : -

Vitesse : variable

Le sifu du personnage lui a appris à savoir attendre et à conserver son énergie jusqu'à ce que l'adversaire lui offre l'ouverture. Et c'est à cet instant qu'il faut frapper avec une grande rapidité et une précision extrême.

A n'importe quel moment d'un combat, tu peux déclarer que ton héros prépare le coup du cobra. Une fois cela fait, tu ne peux rien faire d'autre que marcher (allure divisée par deux) jusqu'au moment où ton attaque se déclenche. A chaque fois que l'une de tes Cartes d'Action est appelée, mets-la de côté (sans agir) jusqu'à ce que tu trouves l'ouverture. Ton personnage peut frapper quand tu le souhaites. Lorsqu'il le fait, il délivre un coup de poing (ou de pied) extrêmement rapide et violent qui bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts par Carte d'Action mise de côté.

Le nombre maximum de Cartes d'Action que tu peux écarter est égale à ton niveau de maîtrise. Au-delà de cette limite, tu peux bien évidemment continuer à mettre des cartes de côté si tu n'as aucun adversaire à portée, mais celles-là ne t'accordent pas le moindre bonus.

Si ton héros fait autre chose que se déplacer à allure réduite de moitié, toutes les Cartes d'Action écartées sont automatiquement perdues. S'il est attaqué au corps à corps au cours de son temps de préparation, il dispose de ses défenses normales mais est dans l'incapacité de se tailler sans perdre le bénéfice du pouvoir.

### LE HÉRON GUIDE LA FLÈCHE

Coût d'Activation : 3/niveau de blessure

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ce pouvoir ne peut être utilisé que conjointement avec lancer ou arc (non, on ne peut pas s'en servir avec un pistolet, un sort ou une autre niaiserie dans ce genre). Tu dois déclarer ton intention d'utiliser ce pouvoir et en payer le Coût d'Activation avant même d'effectuer ton jet d'attaque. Si ton coup porte, tu peux modifier le résultat du jet de localisation d'un point par niveau de maîtrise (cette modification se fait en plus des bonus qu'auront pu te conférer les éventuels degrés obtenus sur le jet d'attaque).

### LE ROSSIGNOL CHARITABLE

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : variable

Un de tes adversaires se prépare à cribler de trous l'un de tes compagnons (ou même toi, d'ailleurs) ? Pas de problème. Grâce à ce pouvoir, ton personnage peut utiliser une action (à compter qu'il lui en reste au cours du round) pour envoyer (d'un coup de pied ou en le lançant) un objet entre la cible et le tireur, ce qui a pour effet de fausser la visée de ce dernier. Tu dois néanmoins être capable de décrire au Marshal l'objet que tu désires projeter de la sorte et, tu l'auras deviné, celui-ci doit se trouver à portée de ton personnage. Voici quelques exemples viables : une dalle de plancher, une pierre, une branche d'arbre, un bout de corde, un crachoir, un fer à cheval ou, pourquoi pas, un petit animal de passage. Afin de pouvoir faire appel à ce pouvoir, tu dois effectuer un jet de Dextérité opposé au jet d'attaque du tireur (en ajoutant ton niveau de maîtrise au résultat obtenu). Si tu l'emportes, l'attaque est bloquée. Le rossignol charitable est toutefois sans grande utilité contre un boulet de canon ou autre projectile de ce type (il ne peut en effet pas dévier ceux qui infligent un type de dés de dégâts supérieur à dl2).



### LES ANNEAUX DE LANGUILLE

Coût d'Activation : 3  
Coût de Maintien : 1/round  
Vitesse : 1

Ton personnage peut enrouler une corde autour de sa cible afin de réduire sa capacité de mouvement. La corde utilisée doit être de bonne qualité (comme par exemple celle que l'on trouve sur les bateaux) et il en faut un minimum de six mètres. Ton perso n'a même pas besoin de faire le moindre nœud. Il lui suffit de se retrouver à côté de sa proie pour l'entortiller en deux temps, trois mouvements. Joue une attaque de combat normale. Si le coup porte, ton adversaire est pris par la corde, ce qui l'empêche d'attaquer ou d'utiliser la moindre faculté requérant l'usage de ses bras ou de ses jambes. Ces restrictions se poursuivent tant qu'il ne s'est pas libéré (ce qui lui prend une action). S'il tente de le faire, joue un jet opposé (ton ki plus ton niveau de maîtrise contre son score d'Ame). S'il l'emporte, il parvient à se délivrer ; sinon, il reste entortillé. La victime peut se libérer automatiquement si tu cesses de payer le Coût de Maintien.

### LES CROCS DU SERPENT

Coût d'Activation : 5  
Coût de Maintien : -  
Vitesse : 1

Ton héros peut combattre à l'aide des crocs du serpent en lieu et place d'une attaque de combat : arts martiaux normale. Effectue ton jet d'attaque normalement. Même si tu touches, tu n'infliges pas le moindre dégât à ton adversaire, mais tu peux jouer un jet de ki opposé contre lui (en ajoutant ton niveau de maîtrise au résultat obtenu). Chaque succès que tu obtiens te permet de dérober 1d4 Points de Ki à ta cible, points que tu récupères au rythme d'un pour deux (1 point récupéré pour 2 points perdus par l'adversaire). Ce pouvoir t'est interdit si tu n'as pas choisi l'Atout illumination.

### LE SINGE PART À LA MONTAGNE

Coût d'Activation : 4

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ton personnage est capable de parcourir de grandes distances en une seule action. Bien qu'il ait l'air de voler, il se déplace en fait par bonds. Il lui faut donc se «poser» l'espace d'une fraction de seconde sur divers objets avant de s'envoler à nouveau, mais ces objets n'ont pas besoin d'être suffisamment résistants pour soutenir son poids. Il peut s'agir du sommet d'un arbre, de branches ou mêmes de réverbères, par exemple. Afin que le singe puisse réellement partir à la montagne, tu dois réussir un jet d'Agilité contre un SD de 1, +2 par tranche de cinq mètres que tu désires parcourir de la sorte (ajoute ton niveau de maîtrise au résultat obtenu). En cas de succès, tu as réussi à parcourir la distance souhaitée et, surtout, tu l'as fait avec grande classe, à tel point que tu es même capable de délivrer une attaque normale au terme de ta succession de bonds. En cas d'échec, ton pauvre perso arrive à cours de jus en plein milieu de son saut et retombe lourdement sur le plancher des vaches. Tu perds 1d4 points de Souffle par point de différence entre le SD que tu devais obtenir et le résultat de ton jet de dés. Afin de rester sur tes pieds, tu dois également réussir un jet de Dextérité contre un SD égal au nombre de points de Souffle perdus.

### LES MILLE PATTES DE L'ARAIGNÉE

Coût d'Activation : 2 + 2/attaque

Coût de Maintien : -

Vitesse : 1

Nombre d'Occidentaux se moquent des règles du fair play qui veulent que tout combat doit normalement s'effectuer à un contre un.

Les mille pattes de l'araignée est un pouvoir destiné à donner une bonne leçon à ces malpolis. Grâce à lui, il est possible de défoncer plusieurs têtes en même temps (ou à la rigueur la même, mais plusieurs fois de suite).

Tu peux activer ce pouvoir à n'importe quelle action. Dès qu'il fonctionne, tu peux délivrer (lors de la même action) autant d'attaques à mains nues qu'il te reste de Cartes d'Action (tu en défausses aussitôt

une par attaque effectuée, en commençant par les plus fortes). Tu peux si tu le souhaites attaquer un nombre d'adversaires différents égal à ton niveau de maîtrise (à condition, bien entendu, que tous tes ennemis se trouvent à portée).

### LE TIGRE SECOUE SA CRINIÈRE

Coût d'Activation : 4

Coût de Maintien : 2/round

Vitesse : 1

Ton maître de kung fu t'a appris à modifier la circulation de ton énergie interne, ce qui te permet de lutter plus efficacement contre la douleur et les traumatismes.

A chaque fois que ton personnage se retrouve étourdi, il peut faire appel à ce pouvoir pour retrouver toutes ses sensations sans avoir besoin d'effectuer le moindre jet de Vigueur (il lui en coûte tout de même une action). De plus, tant que le tigre continue de secouer sa crinière, ton héros n'est affecté que par les pénalités de blessures dépassant son niveau de maîtrise.

### LE TONNERRE FRAPPE LE TAMBOURIN

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Lorsque ton personnage frappe l'un de ses adversaires à l'aide de ses poings (ou de ses pieds), tu peux décréter qu'il utilise ce pouvoir au lieu de délivrer des dégâts normaux. Dans ce cas, il effectue toute une série d'attaques-éclair ayant pour but d'affaiblir l'ennemi. Commence par jouer un jet de combat : arts martiaux opposé à la Vigueur de ton adversaire (en ajoutant ton niveau de maîtrise au résultat obtenu). Si tu l'emportes, ta victime perd un point de Souffle égal à la différence entre ton jet de dés et le sien. Elle doit également effectuer un jet d'étourdissement contre un SD égal au nombre de points de Souffle qu'elle vient juste de perdre.



### LE VENT SOUFFLE SUR LA TERRE

Coût d'Activation : 2

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Si ton héros parvient à toucher son adversaire en utilisant son Aptitude de combat : arts martiaux, il peut le projeter au loin plutôt que de lui infliger des dégâts. Chaque succès obtenu sur son jet de lancer lui permet ainsi de repousser son ennemi à trois mètres de lui.

Ce pouvoir n'inflige aucun dégât permanent, à moins que tu ne parviennes à l'utiliser pour faire tomber ton adversaire d'une falaise ou pour le jeter dans une mare pleine d'alligators. Par contre, la victime perd 2d6 points de Souffle et se retrouve à terre, en plus de quoi elle doit effectuer un jet d'étourdissement contre un SD de 5 plus ton niveau de maîtrise.

### MAMAN LÉOPARD ET SES PETITS

Coût d'Activation : 5

Coût de Maintien : 2/round

Vitesse : 1

Ce pouvoir te permet de relier ton énergie interne à celle de tes compagnons afin de constituer un véritable champ de force positive. Les maîtres du kung fu y font souvent appel afin d'assister leurs élèves en plein combat. Lors d'un affrontement, détermine combien de compagnons tu veux aider et effectue un jet de ki. Le SD de base est égal à 3, +2 par bénéficiaire du pouvoir.

En cas de succès, tu parviens à harmoniser ton ki avec celui des compagnons que tu as choisis. Un champ d'énergie bienfaitrice se forme alors autour des individus concernés par le sort (toi y compris) et leur permet de mieux résister aux dégâts. Cela se traduit par un bonus de +2 à la taille. Le nombre de personnes avec qui tu peux ainsi harmoniser ton énergie est déterminé par ton niveau de maîtrise. Un groupe (ou un individu) donné ne peut jamais être en harmonie avec plus d'un spécialiste des arts martiaux à la fois.

### PAS CHASSÉS DU SINGE PRUDENT

Coût d'Activation : 5

Coût de Maintien : -

Vitesse : 1

Les pas chassés du singe prudent sont particulièrement utiles lorsque l'on tire sur ton héros (ou lorsque l'on envoie des projectiles dangereux dans sa direction). Il s'agit d'une succession de mouvements de tout le corps ayant pour but de gêner la visée adverse. Quand tu te sers de ce pouvoir, tous tes ennemis voient leurs attaques à distance pénalisées d'un bonus égal à ton niveau de maîtrise.

### PINCE DE LA MANTE RELIGIEUSE

Coût d'Activation : 3

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ton personnage peut activer ce pouvoir juste après avoir touché un adversaire à mains nues. Le coup délivré n'inflige pas le moindre point de dégâts mais atteint une terminaison nerveuse, ce qui met à mal la libre circulation du ki dans l'organisme de la victime. En choisissant quelle terminaison nerveuse frapper, tu peux décider du Trait que tu désires affecter chez ton vis-à-vis.

Choisi le Trait que tu veux réduire et joue un jet de ki opposé à la Vigueur de ton adversaire (en ajoutant ton niveau de maîtrise au résultat obtenu). Chaque succès obtenu te permet de réduire le score de ta victime d'un type de dé dans le Trait que tu souhaitais affecter (il est toutefois impossible de descendre en dessous de d4). Cette réduction persiste pendant un round par niveau de maîtrise de ton perso. Les Aptitudes dépendant du Trait diminuées sont affectées en conséquence.

### PORT DU ROI DE JADE

Coût d'Activation : 5

Coût de Maintien : 2/round

Vitesse : 1

En prenant la posture mystique et millénaire du Roi de Jade, ton héros peut intimider ses adversaires, ce qui rend d'autant plus imprécises les attaques qu'ils voudraient délivrer à son encontre. Cela s'applique même aux êtres inférieurs et ignares qui

n'ont jamais entendu parler de l'illustre Roi de Jade. Tant que ce pouvoir fait effet, tous les ennemis distants de moins de trente mètres doivent effectuer un jet d'Arme s'ils souhaitent t'attaquer (le SD étant déterminé par ton niveau de maîtrise, comme l'indique la table ci-dessous).

En cas d'échec, ton port majestueux a un tel impact sur l'adversaire que ce dernier est incapable de t'attaquer. En cas de réussite, il peut certes te combattre, mais cela lui est tout de même difficile car il subit un malus égal à ton niveau de maîtrise sur tous ses jets d'attaque. Ton héros peut parler normalement et utiliser d'autres pouvoirs ne nécessitant aucun mouvement de sa part tant que le port du Roi de Jade continue de faire effet. Mais s'il vient à modifier sa posture de quelque manière que ce soit, l'aura qui l'entourait se dissipe aussitôt (des fois que tu te poses la question, oui, il bouge bien à chaque fois qu'il esquive, tente de se défendre ou même se fait blesser). Tant que le pouvoir fait effet, le personnage peut s'il le souhaite tenter d'intimider tous ses ennemis distants de moins de trente mètres (ce qui lui prend une action). Il ajoute alors son niveau de maîtrise au résultat obtenu sur les dés.

### Port du roi de Jade

Niveau	SD de l'adversaire
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

### SANG D'OR

Coût d'Activation : 3/niveau de blessure

Coût de Maintien : -

Vitesse : variable en fonction du niveau

Certaines personnes sont capables de faire appel à leur ki pour guérir plus rapidement.

Afin de pouvoir utiliser sang d'or, tu dois choisir une partie de ton corps blessée et payer le Coût d'Activation. Joue ensuite un jet de Vigueur contre le SD de la blessure (comme si tu essayais de te soigner normalement). Chaque succès te permet de diminuer

d'un niveau la gravité de la blessure choisie.

Si ton héros est blessé en de multiples endroits, chaque partie de son corps doit être soignée indépendamment. Ce pouvoir permet uniquement de faire diminuer les niveaux de blessures. Il reste sans effet lorsque l'on a perdu un membre, la vue, et ainsi de suite.

### Sang d'or

Niveau	Vitesse
1	1 heure
2	30 minutes
3	10 minutes
4	5 minutes
5	1 minute

### VOL D'OISEAUX HARGNEUX

Coût d'Activation : 1 + 1/cible

Coût de Maintien : -

Vitesse : instantané

Ce pouvoir permet à ton héros d'encoher (et de tirer) plusieurs flèches simultanément. A bas niveau, il ne peut prendre pour cible qu'un seul adversaire, mais il te permet par la suite de diviser tes flèches entre plusieurs ennemis lorsque ta maîtrise augmente. Effectue un jet de tir à l'arc contre l'ennemi qui t'impose le plus important SD. En cas de réussite, toutes tes flèches atteignent leur(s) but(s). En cas d'échec, elles ratent toutes.

Si ton personnage tire plusieurs flèches sur une seule et même cible, tu dois jouer un jet de localisation séparé pour chaque projectile.

### Vol d'oiseaux hargneux

Niveau	Nombre de flèches	Nombre de cibles
1	2	1
2	3	1
3	3	3
4	4	3
5	5	5

LE KUNG FU



NOMAN'S LAND 146



LE GRAND LABYRINTHE



# LE GUIDE DU MARSHAL



GUIDE  
DU LABYRINTHE





## CHAPITRE 8

# LE GUIDE DU GRAND DÉDALE POUR LE MARSHAL



Tiens, salut, Marshal ! Alors, comme ça, tes héros se croient prêts à aller affronter le Labyrinthe, hein ? Dans ce cas, ils ont intérêt à être sacrément affûtés, parce qu'ils vont très prochainement se retrouver dans un coin où la vie d'un homme ne vaut même pas le prix de la balle qui viendra y mettre un terme et où la nature elle-même est sur le sentier de la guerre.

Malgré les dangers que recèle le Dédale, des centaines de nouveaux venus s'y installent chaque mois. La plupart d'entre eux espèrent y faire fortune, tandis que d'autres désirent seulement une seconde chance et que ceux qui restent sont juste là pour ajouter un peu plus encore au chaos ambiant. Creusons un peu plus profond afin de voir contre quoi le Gang risque de se retrouver.

### *Les Niveaux de Terreur*

Compte tenu des combats incessants qui se déroulent dans le Labyrinthe et de la paranoïa généralisée qui y règne, toute la région à un Niveau de Terreur égal à 2, mais ce score passe à 3 à moins de huit kilomètres d'un coin attaqué et rasé par l'armée de Santa Anna. Lost Angels a également un Niveau de Terreur de 3.

### *La Grande Guerre du Labyrinthe*

Les compagnies de chemin de fer en ont vraiment marre de se faire gruger. Le conflit qui les oppose depuis des mois a fait exploser leur consommation



de roche fantôme et, comme les Rockeurs sont tous sauf des philanthropes quand il s'agit de se remplir les poches, le prix du minerai a instantanément atteint des sommets.

Cette situation fut dans un premier temps extrêmement confortable pour l'Iron Dragon. En effet, entre la roche fantôme qu'il parvient à extraire dans les Collines Noires et celle que ses pirates volent ou récoltent dans le Labyrinthe, la compagnie de Kang est bien loin d'être en manque.

L'Union Blue fut la première à réagir. Chamberlain prit connaissance de l'inflation sauvage décidée par les Rockeurs grâce aux rapports que lui envoient régulièrement la Pinkerton et la marine U.S. Sa compagnie a toujours été pauvre car il se refuse à attaquer les banques afin de renflouer ses caisses. Il était donc hors de question qu'il laisse quelques misérables vendeurs de roche fantôme le mettre sur la paille.

Afin de rétablir la situation, il a affrété des navires à vapeur armés, qu'il a ensuite envoyés en direction du Labyrinthe avec pour mission d'acheter le plus de roche fantôme possible. Après ça, le prix que payait la compagnie pour le minerai miracle s'est mis à tomber en chute libre, et il ne s'est guère écoulé de temps avant que la méthode Chamberlain ne donne des idées aux autres directeurs de compagnies.

### *Un monopole en danger*

Mais les Rockeurs sont tout sauf décidés à se laisser faire. Ce sont actuellement eux qui ont le monopole de la vente de roche fantôme, et ils ont exploité à fond l'excuse que leur procurait la Grande Guerre du Rail pour augmenter fortement leurs tarifs à l'exportation. Si jamais ils parviennent à un accord avec les compagnies de chemin de fer, ils n'auront vraisemblablement d'autre choix que de faire également redescendre les prix pour leurs autres clients. Même si certains membres de l'AML sont prêts à négocier avec les grands patrons du rail, ce ne sont pas eux qui contrôlent la machine et les extrémistes sont pour leur part tout à fait décidés à recourir à la force si besoin est. Ceux-là partent du principe que les compagnies de chemin de fer ont déjà bien assez à faire entre elles et qu'elles ne

peuvent se permettre de combattre également l'AML. Au jour d'aujourd'hui, on ne compte que quelques escarmouches entre les navires du rail et ceux des Rockeurs, mais gageons que la situation ne va pas tarder à se détériorer.

### *Les tarifs*

Les prix pratiqués dans le Labyrinthe sont bien plus élevés que ceux que fournit le chapitre Equipement du livre de règles, et les différences sont même notables d'une ville du Dédale à l'autre. En fait, les tarifs actuels dépendent de la quantité de primordiaux que la communauté en question a gagné dernièrement. Si aucun gisement d'importance n'a été découvert à proximité au cours des neuf derniers mois, les prix sont seulement doublés par rapport au cours normal. Si la dernière grosse exploitation remonte entre trois et neuf mois, ils sont triplés. Enfin, si elle date de moins de trois mois, les tarifs sont multipliés par cinq.

### *Naviguer dans le Dédale*

Il existe des tas de façons de pourrir la vie d'un Gang assez téméraire pour s'aventurer dans le Labyrinthe.

### *Les courants*

Nombre de chenaux sont parcourus par des courants d'une grande violence. En temps normal, tu n'as besoin de savoir quelles sont leur force et leur direction que dans les situations qui se gèrent au round par round (c'est-à-dire les combats ou les moments de tension, comme par exemple lorsque l'embarcation de nos héros se dirige en droite ligne vers les rochers). Mais même dans ce cas, ne t'en préoccupe pas si tous les participants sont affectés de la même manière par le courant (à moins que tu doives, pour une raison ou pour une autre, savoir à tout moment où se trouve le Gang).

Lorsque cela est important, contente-toi de déterminer l'allure du courant. Au terme de chaque round, tous les individus et toutes les embarcations qui sont soumis à sa force sont entraînés d'un mètre par point d'allure du courant.

### Les vents du diable

Ces vents violents se produisent dans les endroits où les parois rapprochées du Labyrinthe concentrent la puissance de la brise marine et la transforment en véritable rafale. Ils ne constituent pas uniquement un danger pour les bateaux à voile. Il est ainsi déjà arrivé qu'ils fassent passer quelques infortunés marins ou passagers par-dessus bord. Les malheureux n'ont jamais été retrouvés.

Lorsque l'une de ces violentes bourrasques se déclenche, tout ce qui est trop léger et que l'on n'a pas pensé à clouer au pont s'envole. Attention, toutefois, car les vents du diable sont parfois suffisamment puissants pour emporter des objets (ou des individus) pesant un certain poids. Tout le monde a donc intérêt à s'accrocher au bastingage.

Joue 1d6 afin de déterminer la durée de la rafale (en rounds) et 2d6 pour établir sa violence. Au début de chaque round, toute personne exposée au vent doit réussir un jet de Force, le SD étant égal à la violence de la bourrasque. En cas d'échec, le personnage est soulevé du sol et emporté de cinq mètres par point de force du vent. A partir de ce moment, il continue de parcourir la même distance à chaque round, jusqu'à ce que le vent retombe ou qu'il heurte un objet solide. Au terme de la bourrasque, les personnages «volant» de la sorte retombent d'une hauteur égale à la moitié de la distance sur laquelle les vents du diable les ont entraînés.

### Les bouillonnants

Comparer les bouillonnants aux courants reviendrait à dire que les pires vents du diable ne sont qu'une petite brise d'été. Ces remous particulièrement violents sont le plus souvent déclenchés par l'inversion de la marée, mais d'autres phénomènes peuvent également leur donner naissance (un tremblement de terre, un chenal voisin qui se retrouve soudain bloqué, etc.). Ils n'apparaissent généralement que dans les canyons étroits et ne représentent pas un véritable danger si l'on se confine aux chenaux principaux.

Quelle que soit la cause de la formation des bouillonnants, jette 2d6 pour déterminer leur durée (en rounds). Leur allure est quant à elle obtenue par un

jet de 5d20+30. Chaque round, tout ce qui est pris dans le courant se déplace d'un mètre par point d'allure des bouillonnants, et le pilote d'un navire emporté de la sorte doit réussir un jet de conduire à chaque round pour que son embarcation reste bien au centre du chenal. Le SD de ce jet est égal au Coefficient de manœuvrabilité du navire (+1 par tranche de 10 points d'allure du courant). En cas d'échec, le bateau heurte un obstacle et encaisse 1d6 points de dégâts par point de différence entre le résultat obtenu et le SD qu'il fallait atteindre.

Quiconque se trouve dans l'eau lorsque les bouillonnants se déclenchent doit réussir un jet de nager Incroyable (11) à chaque round pour conserver la tête hors de l'eau. En cas d'échec, le héros perd un point de Souffle par point d'écart entre le résultat qu'il a obtenu et le SD qu'il lui fallait réaliser. S'il se plante, il heurte un rocher et subit des dégâts normaux pour une collision.

### Les chiens d'eau

On désigne par ces termes des esprits des eaux malicieux qui n'aiment rien tant que de mettre des bâtons dans les roues des humains. Ils sont attirés par toutes les sortes de lutte ou de compétition se produisant à la surface des flots et prennent toujours fait et cause pour le perdant du moment.

Le ou les chiens d'eau attaquent donc le navire qui a le dessus. Tous les individus se trouvant à bord de l'embarcation doivent effectuer un jet de Perception Difficile (9) lors du round où les esprits font leur apparition. Quiconque le réussit sent le bateau trembler. Les chiens d'eau viennent juste de se fixer sous la coque.

Ils attaquent dès le round suivant, en secouant le navire en tous sens à la manière d'un chien malmenant son jouet favori. Joue 2d6. Le résultat obtenu représente le nombre de d6 de dégâts subits par le navire, et ce, quelle que puisse être sa protection. Tous les individus se trouvant sur le pont doivent réussir un jet d'Agilité (le SD étant égal au résultat du jet des 2d6) sous peine d'être balancés par-dessus bord. Quiconque est prévenu à l'avance bénéficie d'un bonus de +3 à ce jet. Une fois qu'ils ont secoué le bateau comme un prunier, les chiens d'eau s'en vont.



Ces entités peuvent être repoussées par le miracle Protection. Elles ont 3d8 en Ame.

## Les tourbillons

La plupart des gens préfèrent éviter les tourbillons. Malheureusement, cette option n'est pas toujours disponible.

Si ton Gang se retrouve un jour à proximité d'un maelström, joue 1d10 et multiplie le résultat obtenu par cinq afin de déterminer le rayon du tourbillon (en mètres). Tout ce qui s'approche à moins de dix mètres du bord du maelström est aussitôt aspiré. Joue alors 2d20+20 pour connaître l'allure du courant.

Le seul moyen d'échapper à un tourbillon consiste à se laisser entraîner selon une trajectoire tangentielle et à s'arracher au courant une fois que l'on a acquis une vitesse suffisamment élevée. Quand le bateau atteint le bord du maelström, le pilote doit réussir un jet de conduire contre un SD égal au Coefficient de manoeuvrabilité du bateau (+2 par tranche de 10 points d'allure du courant). En cas de succès, l'embarcation de nos héros accomplit un demi-tour en suivant le courant du tourbillon et échappe à l'emprise de ce dernier de l'autre côté. Lors du round suivant, le pilote peut ajouter la moitié de l'allure du courant à celle de son navire.

Par contre, en cas d'échec, le bateau est attiré vers le centre du maelström. Au début de chaque round, il se rapproche un peu plus de l'endroit où l'eau est aspirée vers le fond (au rythme de cinq mètres par round). A chaque round, la première action du pilote doit nécessairement être un nouveau jet de conduire contre le même SD que précédemment. Chaque succès et degré obtenu lui permet d'éloigner son navire de cinq mètres par rapport au centre du tourbillon. Si cela permet au bateau de sortir de la zone dangereuse, les personnages s'en tirent.

Lorsqu'un navire atteint le centre du tourbillon, il embarque 2d6 points d'eau chaque round jusqu'à ce qu'il coule ou qu'il parvienne à se dégager.

## Geysers et eaux acides

Les geysers du Labyrinthe sont aussi dangereux qu'imprévisibles. Il en existe une poignée qui consti-

tuent l'exception à la règle et sont d'une grande régularité, mais les Dédaliens les connaissent et prennent grand soin de les éviter. Mais pour la plupart, ils peuvent se manifester à tout moment et, surtout, à peu près n'importe où.

On «rencontre» toujours un geyser au moment où il va entrer en éruption. C'est à toi de voir si les signes avant-coureurs décrits dans le Coin du Gang sont visibles ou pas. Les eaux bouillonnantes et/ou acides ne peuvent se manifester que dans les endroits où le courant est extrêmement faible, voire même absent.

Si ton Gang se déplace à proximité d'un geyser lorsque l'éruption se déclenche, fais tirer une carte au pilote.

S'il retourne un Joker, le geyser se manifeste juste sous le bateau de nos héros. Les petites embarcations telles que les chenaliers sont projetées dans les airs jusqu'à une hauteur de 1d6 x 5 mètres, suite à quoi elles subissent les dégâts normaux liés à une chute. Les navires plus imposants encaissent pour leur part 3d20 points de dégâts.

Si le pilote tire n'importe quelle autre carte, le geyser rate le bateau mais tous les individus présents sur le pont ont droit à leur douche annuelle plus tôt que prévu. Ce n'est pas bien méchant, à moins que l'eau soit brûlante ou acide. Dans ce cas, tout individu trempé subit 5dl2 points de dégâts. Une fois le nombre de blessures déterminé, distribue-les aléatoirement en te référant à la table de localisation. Les navires traversant une zone d'eau acide subissent 1d4 points de dégâts (quelle que puisse être la valeur de leur protection). Si jamais ces dommages obligent le bateau à effectuer un test de fiabilité, l'embarcation voit automatiquement sa protection diminuer d'un point. Ces dégâts ne peuvent être réparés que par un passage en cale sèche. Si la protection tombe à 0, le navire se met à faire eau de toute part (1d6 points par round).

## A table !

Compte tenu du nombre de possibilités de se faire mal qui existent dans le Labyrinthe, un héros blessé devrait bien finir par tomber à l'eau. Si jamais le pauvre type saigne (c'est-à-dire s'il souffre d'une blessure au moins sérieuse), tu dois déterminer si

la faune locale entend sonner la cloche du repas. Les requins sont de loin les prédateurs les plus représentés dans le coin (mais tu peux bien évidemment leur substituer d'autres sales bêtes si cela te paraît plus approprié). Ils doivent effectuer un jet de Perception (voir ci-dessous) contre un SD Faisable (5), mais à +2 pour chaque individu qui aurait la mauvaise idée de perdre son sang dans l'eau (en plus du premier). En cas de réussite, 1d4 requins se pointent 1d12 rounds plus tard. Ajoute à ce total un requin supplémentaire par degré obtenu sur le jet de Perception.

### Les requins

Les requins étaient déjà des terreurs bien avant le Grand Tremblement et cela ne s'est pas arrangé depuis. On les rencontre fréquemment dans les chenaux du Labyrinthe.

Les requins de la région sont habitués à bouffer de l'homme (par ici, il est en effet extrêmement rare qu'une journée se passe sans que quelqu'un ne meure

dans l'eau). En fait, la quantité n'a pas écoeuré les requins, bien au contraire ; elle leur a permis de déterminer qu'il s'agissait bien là du type de nourriture qu'ils préfèrent.

### Profil requin

#### Physique :

Dextérité : 3d8, Agilité : 2d8, Force : 3d12+2,

Rapidité : 4d8, Vigueur : 3d10

Combat : morsure 5d8

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 1d4, Charisme : 2d4, Astuce : 2d4, Ame : 3d6

Taille : 10

Terreur : 5

#### Capacités spéciales :

Protection : 1

Morsure : FOR+1d8



## Les environs de Lost Angels

Même dans la région «civilisée» de la Cité des Anges Perdus, nos héros n'ont pas intérêt à relâcher leur vigilance. Car les pires dangers du Labyrinthe sont loin de se trouver perdus en pleine nature.

### La Bonde

La Bonde est un tourbillon monstrueux de cinquante mètres de diamètre et dont l'allure est égale à 60. Il est possible de le contourner sans se faire avaler, mais il arrive parfois qu'il rejette avec violence des débris provenant de l'une de ses précédentes victimes. Tire une carte. Si tu retournes un Joker, un projectile retombe sur le navire de nos héros et inflige 1d12 points de dégâts à l'embarcation.

Les bateaux pris dans la Bonde sont malmenés par des chocs répétés contre les nombreux débris flottant, ce qui leur occasionne un total de 1d12 points de dégâts par round (en plus des dommages causés par l'eau). Comme tu t'en doutes, les navires qui finissent par se retrouver au centre de ce tourbillon-là ont en général une espérance de vie extrêmement réduite. La Bonde a un cousin germain baptisé Tourneflotte, qui sévit juste au sud du Crâne.

### La Grotte du Geignard

C'est vrai qu'il y a un trésor caché au fond de cette caverne (il y en a pour environ \$10.000 en or). Malheureusement, l'intense chaleur générée par la combustion de la roche fantôme a fait fondre le minéral. Quiconque parvient à franchir la fumée nocive, les poches de gaz de roche fantôme qui ne demandent qu'à exploser et les flammes omniprésentes a donc de bonnes chances de finir riche... à condition de s'armer d'un sceau et de beaucoup de patience.

### Le Toboggan

Nos héros peuvent emprunter ce chenal pour atteindre plus rapidement le Pacifique, à condition qu'ils n'aient rien contre les pirates. Tous les humains rencontrés dans le Toboggan sont automatiquement des loups de mer. Tu trouveras tous les détails nécessaires pour les faire jouer dans la section Les voyages, plus bas.

### Les Cascades

Il faut être assez doué pour parvenir à manœuvrer son navire sous les Cascades sans s'exposer directement à la violence des jets d'eau. Si un personnage tente d'accomplir ce petit exploit, il doit réussir un jet de conduite, le SD à obtenir variant en fonction de la taille de l'embarcation.

En cas d'échec, le bateau embarque 1d6 points d'eau par point de différence entre le résultat obtenu et le SD qu'il fallait atteindre.

### Slalom entre les Cascades

Taille du navire	SD
3 m ou moins (barque)	11
3-6 m (chenalier)	9
6-12 m (remorqueur, canonnière)	7
12-24 m (petit cargo)	5
24 m et plus (gros cargo, cuirassé)	3



## La Baie d'Archéron

Des tas de gens ont émis leur théorie quant à l'identité de la chose qui réside au cœur de la Baie d'Archéron (qui tire son nom du premier navire à y avoir coulé). La plupart pensent qu'il s'agit d'une pieuvre ou d'un poulpe géant. Mais la baie est profonde et rares sont les individus suffisamment téméraires pour oser s'y aventurer. Il est donc possible que l'on ne découvre pas la vérité avant un bon bout de temps encore.

Et cette vérité, elle est plus étrange que la plus folle des hypothèses : il n'y a pas un seul, mais plusieurs monstres géants résidant au fond de la baie. Les tentacules qui s'en prennent aux navires de passage sont en fait des entités indépendantes, des agglomérations de varech qui ont muté et pris vie. Quand l'Archéron a coulé au cours d'une tempête particulièrement violente, le varech s'est nourri de l'âme des marins... et s'est aperçu qu'il aimait ça. Depuis, les créatures s'attaquent à tous les êtres vivants qui pénètrent à l'intérieur de la baie. L'eau est extrêmement profonde en ce lieu, et la portion de chaque «tentacule» de varech que l'on voit surgir à la surface n'est, littéralement, que la partie visible de l'iceberg. Les bateaux qui s'aventurent dans la baie sont généralement assaillis par 1d12 tentacules. Ces derniers attaquent les marins qui se trouvent sur le pont, à moins que l'embarcation ne soit suffisamment modeste pour pouvoir être entraînée d'un seul coup au fond des flots, suite à quoi les monstres n'ont plus qu'à cueillir les humains les uns après les autres.

### Profil monstre de la baie

#### Physique :

Dextérité : 3d8, Agilité : 2d8, Force : 3d12+4,

Rapidité : 3d6, Vigueur : 3d10

Combat : bagarre 5d8

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 1d4, Charisme :

2d4, Astuce : 2d4, Ame : 3d6

Taille : 20

Terreur : 7

#### Capacités spéciales :

Coup de tentacule : FOR+1d6, dégâts normaux contre les véhicules et embarcations.

Etreinte : FOR+1d8, dégâts normaux contre les véhicules et embarcations. Si le tentacule obtient un degré supplémentaire lorsqu'il tente de donner un coup à son adversaire, il parvient à s'enrouler autour de celui-ci. Quiconque se retrouve enserré par le monstre doit remporter un jet de Force opposé (bonne chance, vieux !) sous peine de se retrouver entraîné sous l'eau. Une fois qu'elle est passée par-dessus bord, la victime doit remporter un jet de natation opposé au score de Force du tentacule afin de parvenir à garder la tête hors de l'eau.

## Le ranch Big M

Bien que le troupeau de Shelton ne soit guère important, Grimme le perçoit comme un camouflet car il remet en cause son monopole absolu de la distribution de nourriture dans les environs de Lost Angels. Depuis quelques mois, les fidèles de l'Eglise des Anges Perdus s'en prennent aux têtes de bétail de Shelton et ce dernier ne sait plus où donner de la tête. Selon la rumeur, il chercherait à embaucher des gardes, mais uniquement à condition qu'ils sachent plus que se défendre avec un fusil ou un six-coups.

## Le Promontoire de Manitou

Ce lieu tire son nom des légendes indiennes qui prétendent qu'il est hanté. Ces histoires de fantôme ne sont d'ailleurs pas sans fondement. La ville et ses environs directs se trouvent au cœur d'une sorte de noyau spirituel, une zone où la frontière séparant le monde réel des Terres de Chasse est extrêmement fragile. Il n'existe pas à proprement parler de portail reliant les deux mondes entre eux, mais les esprits qui en veulent vraiment ont la possibilité de se frayer un passage à force de volonté.

Ce phénomène a plusieurs effets notables :

Pour commencer, l'activité spirituelle est extrêmement importante dans le secteur (spectres, fantômes et autres esprits frappeurs abondent).

Deuxièmement, les esprits peuvent plus aisément absorber l'énergie des Terres de Chasse par ici, ce qui les rend plus puissants. Cet effet est particulièrement notable sur les sorts que jette un huckster. Tant qu'il se trouve en ville, à chaque fois que le huckster retourne au moins la main nécessaire

pour que son sort se manifeste, ce dernier prend effet comme si le personnage avait obtenu le degré de combinaison supplémentaire. La mauvaise nouvelle, c'est que si le huckster vient à tirer un Joker, le manitou peut modifier le jet de contrecoup d'un maximum de 2 points (vers le haut ou vers le bas, au choix, ce qui lui permet d'effectuer sa sélection entre cinq contrecoups possibles).

Enfin, les environs ont également un effet non négligeable sur les Déterrés. Tout Déterré se trouvant en ville voit ses pouvoirs augmenter d'un niveau chacun (maximum 5). En contrepartie, le manitou bénéficie d'un bonus de +4 à son jet d'Ame à chaque fois qu'il devient nécessaire de déterminer qui a le Dominion et il conserve le contrôle du corps du personnage pendant une durée deux fois plus longue qu'en temps normal s'il parvient à s'imposer.

Tout individu mourant au Promontoire de Manitou tire deux cartes supplémentaires pour voir s'il revient d'entre les morts sous forme de Déterré.

Malheureusement, dans ce cas, le manitou a automatiquement le Dominion permanent. La ville est

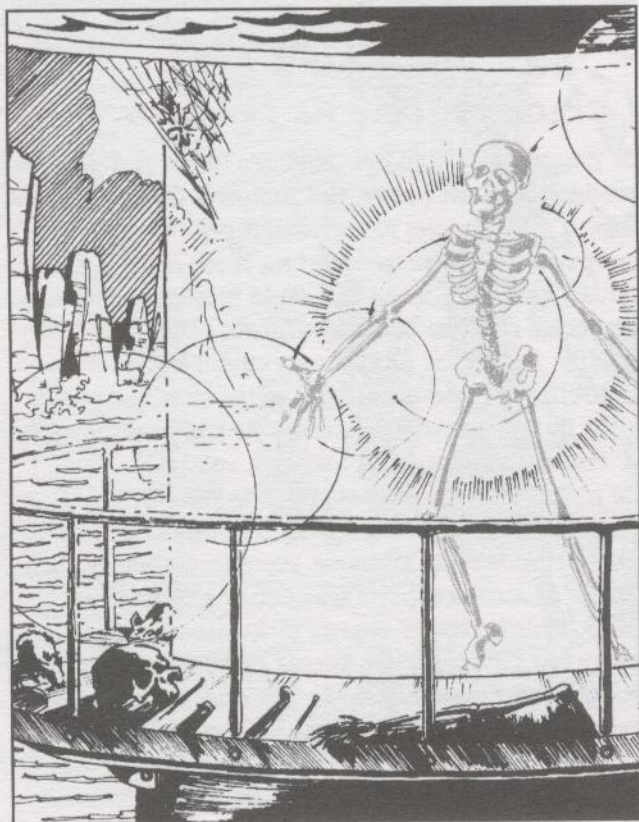
devenu un véritable aimant à Déterrés, tous les manitous de la région se regroupant en effet par ici dans l'espoir de parvenir à obtenir le Dominion permanent. Toutes les mauvaises vibrations causées par ce phénomène font du Promontoire de Manitou la pire ville des environs. Les Déterrés ne représentent qu'une faible portion de la population totale, mais on ne le dirait pas en se fiant à la malveillance de tout un chacun dans le coin. Au Promontoire de Manitou, la plupart des vivants sont en effet aussi sanguinaires et dépravés que ces Déterrés avec lesquels ils cohabitent sans le moindre problème.

### Le Phare de Van Horn

Maarten Van Horn est mort de tristesse et de désespoir après avoir vu son grand projet s'effondrer devant ses yeux. Son esprit rôde encore dans les ruines de ce qui fut l'œuvre de sa vie.

Le mécanisme qui allume la lumière et la fait pivoter ne fonctionne plus, l'air marin ayant fait rouiller tous les engrenages depuis de longues années. La lumière est désormais déclenchée par le fantôme de Van Horn, qui l'allume à chaque fois que quelqu'un est perdu dans le Labyrinthe (c'est-à-dire presque toutes les nuits), dans l'espoir que son phare permettra aux égarés de retrouver leur chemin.

Van Horn ne fait aucun mal aux visiteurs, à moins que ces derniers n'essayent de s'en prendre à lui. Dans ce cas, il devient extrêmement violent et les attaque en tentant de les faire passer par-dessus le parapet ou en leur jetant des pierres ou des bouts de ferraille rouillés. Les squelettes de quelques intrus mal élevés sont éparpillés au rez-de-chaussée du phare. Il n'existe que deux moyens de faire en sorte que Van Horn connaisse enfin le repos. Le premier consiste à exorciser le phare, mais le fantôme tente de l'empêcher par tous les moyens. Le second nécessite l'intervention d'une personne perdue sur les flots et qui a réussi à retrouver son chemin grâce à la lumière du phare. Si l'un de ces individus sauvés des eaux par Van Horn vient jusqu'au phare et remercie le fantôme en lui offrant quoi que ce soit en guise de remerciement, l'esprit du Hollandais flottant se dissipe enfin.



## Profil fantôme de Van Horn

### Physique :

Dextérité : 3d8, Agilité : 2d8, Force : 3d8, Rapidité : 2d6, Vigueur : 3d6

Combat : bagarre 4d8, lancer 3d8

### Mental :

Perception : 2d10, Connaissances : 3d6, Charisme : 3d8, Astuce : 2d10, Ame : 2d10

Intimider 4d8

Taille : 6

Terreur : 5

### Capacités spéciales :

*Immunité contre les armes : Van Horn ne peut être blessé par les armes normales. La magie l'affecte, mais il ne peut jamais être tué, seulement banni pour vingt-quatre heures.*

## Londragon et les Anciens

L'instinct d'Hellman ne l'a pas laissé tomber sur ce coup-là. Sutton Thacker est bel et bien un huckster qui s'intéresse davantage aux arts mystiques que la plupart de ses collègues, et les maléfices qu'il connaît sont là pour le prouver.

Au cours de ses recherches, Thacker découvrit un ancien manuscrit faisant référence à un culte de vénérateurs de dragons qui vivaient autrefois en bordure d'une mer lointaine. Quand il entendit parler des dragons du Labyrinthe, il embarqua sur le premier navire à destination de la Californie.

En se servant du manuscrit comme d'un guide, il retrouva bien vite les restes d'une civilisation millénaire qui avait vécu dans la région bien avant que le premier Indien ne fasse son apparition. Ce peuple résidait à flanc de falaises le long de ce qui constituait alors la côte Pacifique et Carrière est d'ailleurs l'un des villages fondés par ces Anciens.

Ces individus avaient une mentalité très agressive et la guerre faisait rage entre leurs villages. Comme ils détenaient également une grande puissance magique, ils parvinrent à imposer leur volonté aux dragons du Labyrinthe. Il se servirent alors de ces monstres comme de bêtes de guerre, les utilisant pour aller attaquer leurs ennemis directement au cœur de leurs villages.

Cette civilisation fut anéantie par un raz-de-marée d'une violence inouïe. Une fois le niveau des eaux redescendu, les dragons du Labyrinthe se retrouvèrent enfermés dans de gigantesques cavernes souterraines et ce qui restait des Anciens avait disparu dans les entrailles du globe après que les esprits de la terre aient recouvert les nombreuses peintures sur roche qui décoraient la côte.

## Le Crâne

Thacker découvrit que le Crâne était un lieu de pouvoir où les Anciens exécutaient les rituels leur permettant d'asservir les dragons. Il accomplit à son tour ces cérémonies magiques, pour la première fois depuis plus de trois millénaires.

Cela lui permit de prendre le contrôle d'un dragon du Labyrinthe, mais il apprit alors qu'il devrait en échange s'occuper des rejetons du monstre. Le Crâne est bien plus qu'un temple ; c'est également une nursery. Dans le fond de la caverne, de vastes grottes sous-marines s'enfoncent loin sous la mesa. C'est là que nombre de dragons de la région viennent pondre leurs œufs. Les bébés dragons restent cachés dans le Crâne jusqu'à ce qu'ils soient assez grands pour pouvoir se défendre tous seuls.

Les grottes situées au-delà de l'entrée de la caverne abritent généralement 2d6 jeunes dragons qui s'attaquent à tout ce qui ne ressemble pas, de près ou de loin, à leurs fidèles vénérateurs.

## Le Perchoir de Pete

Thacker recruta ensuite quelques laquais afin de constituer son nouveau culte du dragon, suite à quoi il prit le pouvoir dans une ville de mesa connue sous le nom de Perchoir de Pete. Peu de temps après, Jericho (c'est le nom qu'il avait donné à «son» dragon) fit son apparition. Dès le lendemain, Thacker faisait lui-même office de guide pour le premier groupe de touristes. Le Perchoir de Pete a depuis été rebaptisé Londragon afin de bien lancer l'industrie du tourisme. Bien que quelques-uns des concitoyens de Thacker lui en veuillent encore de s'être emparé du pouvoir par la force, presque tous le lui ont pardonné depuis que l'argent coule à flot dans les coffres de la ville (comme quoi il adoucit bien tous les maux).

## Le culte du dragon

Thacker a initié quelques individus qui font désormais partie de son culte du dragon car il commençait à en avoir marre de transporter tous ces cadavres sans la moindre aide de personne. Ses subalternes l'aident à renouveler les rituels qui garantissent la docilité forcée de Jericho, mais aussi à trouver les pauvres bougres qui seront sacrifiés aux jeunes dragons du Crâne.

La plupart des victimes sont des voyageurs solitaires qui commettent l'erreur de passer la nuit à Londragon. Quand les victimes de passage ne sont pas suffisamment nombreuses, Thacker et ses sbires font une petite virée à Lost Angels et en reviennent avec quelques clodos ramassés à même la rue.

## Jeune dragon du Labyrinthe

Cette créature n'est guère plus qu'un gigantesque estomac à pattes (façon de parler).

### Profil jeune dragon

**Physique :**

Dextérité : 2d4, Agilité : 3d8, Force : 3d12+2,

Rapidité : 1d10, Vigueur : 3d10

Combat : bagarre 4d8, furtivité 4d8, nager 5d8

**Mental :**

Perception : 2d10, Connaissances : 1d4, Charisme : 1d12, Astuce : 1d6, Ame : 1d4

Taille : 12

Terreur : 7

**Capacités spéciales :**

Protection : 1

Morsure : FOR+2d10

## Sutton Thacker

Thacker est un charlatan dénué de cœur et qui ne désire rien d'autre que se remplir les poches le plus rapidement possible. Et si quelques gens du cru doivent finir dans l'estomac d'un dragon pour que lui, Thacker, puisse obtenir ce qu'il désire, cela ne lui pose aucun cas de conscience.

## Profil Sutton Thacker

**Physique :**

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d12,

Rapidité : 3d10, Vigueur : 2d6 Arc 3d6,

combat : bagarre 2d6, équitation 2d6, grimper 2d6,

lancer : éclairs du destin 4d6

**Mental :**

Perception : 1d6, Connaissances : 1d8, Charisme :

2d6, Astuce : 6d6, Ame : 4d12

Intimider 2d6, médecine 2d8, pister 2d6, tripes 6d12

**Atouts :**

arcane : magie noire

**Handicaps :**

méchamment comme une teigne, sanguinaire

**Capacités spéciales :**

Magie noire : armure d'ombre 2, éclairs du destin 3, effroi 2, protection maléfique 2

## Le gotha du Dédale

Les personnalités qui suivent sont connues de la quasi-totalité des habitants du Labyrinthe.

### H.J. Kent

Non, H.J. Kent n'a pas passé un pacte avec le Diable. Par contre, il est indéniable que notre homme est un huckster tout ce qu'il y a de plus compétent. Il a toutefois laissé sa carrière de magicien de côté car cela paye plus de servir d'intermédiaire pour le cartel des Rockeurs.

Kent n'a aucune envie que ses talents si particuliers commencent à être connus de tous, car ils ne colent pas du tout avec l'image d'homme d'affaire respectable qu'il tente de projeter (de plus, ils pourraient lui valoir la visite d'indésirables tels que les Texas Rangers).

Tant qu'il sait que personne ne devrait s'en rendre compte, il ne se gêne pas pour utiliser ses pouvoirs contre ceux qui le mettent en rogne. Il pense en effet que les histoires que l'on chuchote à son sujet ne peuvent qu'être bonnes pour le commerce tant qu'elles restent à l'état de rumeurs.

### Profil H.J. Kent

**Physique :**

Dextérité : 1d8, Agilité : 1d10, Force : 1d12,  
Rapidité : 4d12, Vigueur : 1d8  
Passe-passe 4d8, tirer : pistolet 4d8

**Mental :**

Perception : 3d8, Connaissances : 2d8, Charisme :  
2d6, Astuce : 4d8, Ame : 4d12  
Tripes 2d12, universalis : occultisme 2d8

**Atouts et Handicaps :**

arcane : magie noire ; pingre

**Capacités spéciales :**

coup de pouce 4d8, foudres de l'âme 6d12, loupé !  
4d12, oreille indiscreète 2d8

### Goldnose Slim

La chance de Goldnose Slim est pour le moins étrange, car il ne semble jamais pouvoir en bénéficier à long terme. Il n'arrête pas de faire fortune mais n'arrive jamais à conserver son argent plus de quelque temps.

Il est naturellement amical et fait facilement confiance aux autres, mais son caractère est toujours changeant et oscille entre un optimisme injustifié et un désespoir absolu.

### Profil Goldnose Slim

**Physique :**

Dextérité : 4d6, Agilité : 1d6, Force : 1d6, Rapidité :  
3d4, Vigueur : 2d8

combat : escrime 3d6, esquiver 4d6, tirer : pistolet 2d6

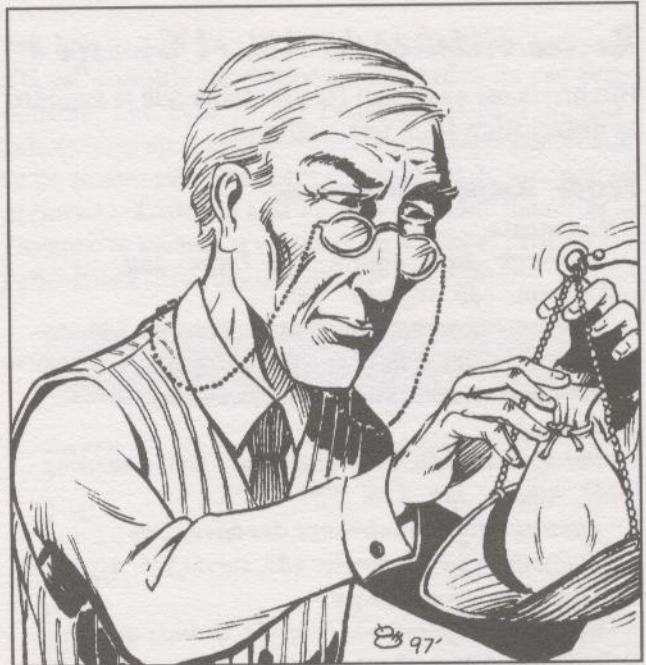
**Mental :**

Perception : 3d8, Connaissances : 2d10, Charisme :  
2d12, Astuce : 2d8, Ame : 3d12

Langues (langue natale) : russe 3d10, métier :  
prospection 4d10, tripes 2d12, universalis : littérature  
russe 4d10, universalis : philosophie 4d10,  
langues : anglais 2d10

**Atouts et Handicaps :**

curieux, don des langues, money, money 5 : trouve  
facilement de l'or ; cinglé : maniaco-dépressif,  
pacifiste



### Mariposa Lil

Avec Mariposa Lil, au moins, pas de question à se poser : voilà enfin une personnalité publique qui ne réserve pas de surprise et qui est exactement ce qu'elle semble être. Par contre, mets-la en boule chez elle, à Lynchburg, et tu risques fort d'attraper la fièvre chanvrée (tu sais bien, celle qui te prend à la gorge).

Ou pire, si tu tombes dans un de ses mauvais jours.

### Profil Mariposa Lil

**Physique :**

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d6, Rapidité :  
3d8, Vigueur : 2d6

Tirer : pistolet 5d6, tirer : shotgun 4d6

**Mental :**

Perception : 4d8, Connaissances : 2d8, Charisme :  
2d6, Astuce : 4d8, Ame : 2d6

Autorité 4d6, connaissance des territoires :  
Lynchburg 4d8, intimider 4d6, persuasion 4d6

**Atouts et Handicaps :**

fanatique, obligation : employés, revancharde



## Rance Hitchcock, dit « l'Enragé »

Hitchcock est aussi peu fréquentable que le suggère la description faite par Hellman.

### Profil Rance Hitchcock

#### Physique :

Dextérité : 2d10, Agilité : 2d8, Force : 4d8,

Rapidité : 4d6, Vigueur : 4d8

Combat : bagarre 5d8, combat : couteau 3d8, dégainer 4d6, dérober 3d10, équitation 3d8, esquiver 4d8, tirer : pistolet 5d10, ventiler 4d10

#### Mental :

Perception : 3d6, Connaissances : 2d4, Charisme : 1d8, Astuce : 3d6, Ame : 3d4

Autorité 2d8, connaissance des territoires : le Labyrinthe 4d4, intimider 4d8, survie 3d6, tripes 2d4

#### Atouts et Handicaps :

aux aguets, renommée ; cupide, grande gueule, illettré, laid comme un pou

## Les voyages

Les voyages sont souvent une véritable galère dans le Grand Dédale. En général, il est impossible de voir plus loin que le chenal dans lequel on se trouve, et ils finissent tous par se ressembler très rapidement. Le soleil et les étoiles ne permettent de naviguer que lorsqu'ils sont directement au-dessus. Comme ci cela ne suffisait pas, il arrive que les boussoles se mettent à battre la chamade dans le coin. Et il va bien évidemment sans dire que la ligne droite est une notion tout ce qu'il y a de plus incongrue dans le Labyrinthe. Ce passage te permettra de déterminer combien de temps est nécessaire pour que le Gang accomplisse tel ou trajet (ainsi que les mauvaises surprises qu'il est possible de rencontrer en chemin). Ces règles ont été conçues pour les longs voyages ; ne t'en sers pas si nos héros veulent juste se rendre dans le chenal d'à-côté pour aller boire un verre à Tête de Pont.

### C'est loin ?

Comme tu l'auras sans doute déjà remarqué, la carte couleur qui accompagne ce bouquin ne dé-

taille pas le Labyrinthe dans son intégralité. Pourquoi ? Eh bien, pour commencer, on voulait que le produit puisse être publié avant la fin du millénaire et, de plus, si nous avons eu le mauvais goût de décrire le moindre recoin de la région, tu n'aurais plus eu la moindre place pour laisser libre cours à ton imagination (et comment tu aurais pu convaincre les persos qu'ils sont complètement paumés, hein ?).

Evidemment, cela ne t'aide pas vraiment à déterminer le temps nécessaire pour se rendre d'un endroit à un autre. Pour ce faire, tu dois commencer par disposer d'une indication kilométrique. Ce qui nous intéresse, là, c'est la distance à vol d'oiseau, alors tu n'as qu'à la déterminer à vue de nez en te référant à la carte du chapitre I. Mais pour ce qui est de la distance que le Gang parcourt véritablement, elle est nettement plus importante.

### Comment on y va ?

Dans le Dédale, il y a presque autant d'itinéraires que de voyageurs. Chaque commandant est habitué à toujours emprunter le trajet qu'il connaît, bien que ce ne soit pas toujours le plus performant.

Maintenant que tu sais quelle distance théorique tes héros vont devoir couvrir pour se rendre à leur destination, tu as besoin de connaître la longueur exacte du trajet qu'ils vont effectuer. Pour ce faire, demande au commandant de l'embarcation d'effectuer un jet de connaissance des territoires : le Labyrinthe, en ajoutant +2 au résultat final si le Gang a l'intention de se cantonner aux chenaux principaux (cette option n'est pas toujours viable, mais c'est à toi de voir).

Compare le total obtenu à la table ci-dessous et multiplie la distance de base par le facteur indiqué. Tu connais désormais la distance que les personnages vont vraiment avoir à parcourir (les multiplicateurs importants signifient que nos héros se plantent à plusieurs reprises et doivent parfois faire demi-tour).

Il est possible de se rendre en certains lieux sans jamais quitter les chenaux principaux. Ces destinations sont compilées sur la table Voyages, ci-dessous. Dans leur cas, la distance indiquée est réelle et il n'est nul besoin de lui imposer un multiplia-

teur. Le Chenal Nord est extrêmement tortueux, mais les gros cargos n'ont d'autre choix que de le suivre de bout en bout (ils sont en effet trop imposants pour les chenaux secondaires).

### Distance réelle

Résultat	Multiplieur
3-4	3
5-6	2
7-8	1,5
9-10	1,4
11-15	1,3
16-20	1,2
21 et	+1,1

Modificateur : +2 si l'on s'en tient aux chenaux principaux.

### Voyages

Point de départ	Destination	Distance
Lost Angels	Shan Fan	700 miles
Lost Angels	Océan Pacifique	100 miles
Shan Fan	Océan Pacifique	800 miles

### Oh, un dragon !

Les pages qui suivent te permettront de rendre le trajet de nos héros plus intéressant. Afin de voir ce que les personnages risquent de rencontrer dans le Dédale, tire une carte tous les cinquante miles de voyage (et, comme le veut l'adage, toute portion commencée est due). Si la carte est rouge, il s'agit d'un péril naturel ; si elle est noire, le Gang a affaire à des humains. Joue ensuite les dés en te référant à l'une des deux tables qui suivent (Périls naturels et Périls à deux pattes), en modifiant le résultat par la valeur de la carte. Les jets de d20 associés à ces tables sont toujours «ouverts» (autrement dit, si tu fais un carton, tu rejoues le dé). Prends bien garde à prévoir toutes ces rencontres avant que le périple ne commence. Si tu sais que les persos vont prendre le bateau, pense à prévoir les aléas de leur voyage avant le début de la séance. Une

fois que tu sais tout ce qui va leur arriver, regarde s'il est possible de combiner certaines de ces rencontres, car cela ne les rendra que plus mémorables (tout en donnant aux joueurs l'impression que tu ne te sers pas bêtement d'une table de «monstres errants»). Enfin, le fait de pouvoir tout planifier à l'avance te permet d'intégrer au moment propice les rencontres directement liées à ton histoire.

### Modificateurs de cartes

Carte	Modificateur
2	-2
3-10	0
Valet	+2
Dame	+4
Roi	+6
As	+8
Joker	+10

### Périls naturels

d20 ouvert	Résultat
1-10	<b>Pas de rencontre :</b> Voilà un Gang de veinards.
11-12	<b>Brouillard :</b> Un épais brouillard se matérialise et dure 5d20 minutes. La visibilité est réduite à dix mètres et l'allure chute de moitié à moins de prendre des risques : le navire peut poursuivre à vitesse normale à condition de réussir un jet de conduire Rude (7) toutes les dix minutes afin d'éviter une collision.
13-14	<b>Les dents de la mer :</b> 1d6 requins montrent le bout de leur nez.
15-16	<b>Bouillonnants :</b> Le navire est pris dans une zone de bouillonnants.
17-18	<b>Sale bête :</b> Une abomination mineure (comme par exemple un mâchenal) fait son apparition.
19-20	<b>Tempête :</b> elle dure 1d4 heures. L'allure du bateau est réduite de 75% et le pilote doit réussir un jet de conduire Difficile (9) à chaque heure. En

cas d'échec, le navire embarque pour 1d6 points d'eau par point de différence entre le résultat obtenu et le score à atteindre. Si l'embarcation est amarrée, le SD devient Faisable (5).

21-22 **Chien d'eau :**

Le Gang est remarqué par un chien d'eau (qui se tient calme... pour le moment).

23-24 **Geyser :**

Le navire passe à proximité d'un geyser qui se prépare à entrer en éruption.

25-26 **Tourbillon :**

Un maelström bloque le passage. Nos héros peuvent tenter de le franchir en prenant une trajectoire tangentielle, ou au contraire décider de faire demi-tour. Revenir sur ses pas prend 5d20 minutes, à moins de rater un jet de connaissance des territoires : Faisable (5), auquel cas ce laps de temps est doublé.

27-28 **Vents du diable :**

Accroche-toi à ton chapeau ! Le bateau est balayé par une violente bourrasque.

29-30 **Arche :**

Le navire du Gang passe sous une arche instable. Tire une carte par tranche de trois mètres de longueur du bateau. Si jamais tu retournes un Joker, le pont de pierre s'effondre, ce qui inflige 10d20 points de dégâts à l'embarcation. Tous les veinards qui se trouvent sur le pont encaissent pour leur part 3d20 points de dégâts chacun (détermine les blessures et distribue-les aléatoirement en utilisant la table de localisation).

31+ **Sale bête 2, le retour :**

Cette fois, c'est une vraie vacherie qui tente de croquer nos héros, comme par exemple un dragon ou un tentacule de varech tueur.

Périls à deux pattes

d20 ouvert

Résultat

1-10 **Pas de rencontre :**

Les autres humains ont appris à respecter les persos et à s'écarter sur leur passage.

11-14 **Egarés :**

Tu aurais vraiment dû prendre à gauche à

Lynchburg, pilote ! Le Gang est complètement paumé. Il faut réussir un jet de connaissance des territoires Difficile (9) afin de pouvoir retrouver son chemin (ce qui prend une heure, moins dix minutes par degré obtenu sur le jet). En cas d'échec, une nouvelle heure est perdue et le commandant n'a plus qu'à rejouer les dés.

15-18 **Voile à tribord :**

Nos héros croisent un autre bâtiment. Réfère-toi aux tables Navire et Affiliation pour de plus amples détails.

19-20 **Ville/campement :**

Les personnages arrivent dans un coin habité. Joue 1d6 : 1-3 = ville minière, 4-5 = ville marchande et 6 = village de scientifiques. Voici peut-être une bonne occasion de faire ses courses ou d'aller à la pêche aux renseignements.

21-24 **Poste de péage :**

Quelqu'un a bloqué le chenal et exige un droit de passage. A toi de voir les tarifs pratiqués et les éventuelles défenses de l'endroit. Si le Gang décide de faire demi-tour, réfère-toi au Tourbillon de la table Périls naturels pour déterminer le temps écoulé.

25-30 **Pirates :**

Damned ! Réfère-toi à la table navire pour déterminer la taille du vaisseau pirate. Quoi qu'il en soit, il est hérissé de canons et bourré jusqu'à la gueule des pires coupe-jarrets de la région. Joue 1d6 : sur un 5 ou un 6, nos héros ont affaires aux hommes de Kang, qui maîtrisent l'Aptitude combat : arts martiaux au lieu de combat : bagarre.

**Pirates**

**Attaque :**

Combat : bagarre/couteau/sabre d'abordage 4d6

Tirer : fusil/pistolet/shotgun 3d6

**Défense :**

Combat 4

Points de coup : 30

31+ **Spécial :**

Les personnages se retrouvent face à quelque chose de vraiment inattendu. Invente un truc de ton cru ou réfère-toi à la table qui suit.

Rencontre spéciale

1d10 Résultat

- 1 **Transporteur d'eau :**  
Le Gang croise la route d'un transporteur d'eau. Nos héros peuvent s'ils le souhaitent s'y approvisionner en eau potable et même peut-être obtenir quelques informations. Cet imposant bâtiment est un gros cargo dont le Coefficient de manœuvrabilité est égal à 11.
- 2 **Submersible :**  
Les personnages rencontrent un sous-marin. Réfère-toi à la table Affiliation pour voir à quel camp il appartient.
- 3 **Trésor :**  
Un indice révèle au Gang où trouver un immense trésor.
- 4 **Naufrage :**  
Nos héros aperçoivent un navire en détresse. L'équipage a besoin d'être secouru... mais les choses sont-elles vraiment ce qu'elles semblent être ?
- 5 **Scientifique :**  
Cet individu parcourt le Labyrinthe en tous sens pour vendre ses créations. Qui peut savoir ce qu'il a à proposer ?
- 6 **Ancien lieu de pouvoir :**  
La race qui vivait en ce lieu il y a de nombreux siècles avait bâti plusieurs temples. En voici un.
- 7 **Equipe de Smith & Robards :**  
Les persos rencontrent quelques employés de Smith & Robards venus tester une ou deux de leurs nouvelles inventions dans le Dédale. Les scientifiques peuvent avoir besoin de l'aide du Gang, à moins qu'ils aient juste envie qu'on les laisse tranquille.
- 8 **Equipe de Texas Rangers/d'agents de la Pinkerton :**  
Nos héros se retrouvent en présence de quelques individus mystérieux qui semblent étudier une épave de bateau ou une ville de mesa déserte. «Dégagez, y'a rien à voir.» s'entendent-ils dire aussitôt.

- 9 **Temple chinois :**  
Un temple étrange émerge du brouillard. Les bruits qui en sortent font penser à ceux que produisent les guerriers qui s'entraînent au combat. Nos héros peuvent se voir proposer une formation, à moins qu'ils ne se fassent botter le train.
- 10 **Vaisseau fantôme :**  
Nombre de marins ont péri dans le Labyrinthe. Pour une raison ou une autre, cet équipage-là n'a pas jugé bon de continuer à nourrir les poissons.

Navire

1d12	Type de navire
1-2 ou -	Vedette à vapeur
3-4	Chenalier
5-6	Remorqueur/barge
7-8	Petit cargo
9-10	Gros cargo
11-12	Canonnière
13 +	Cuirassé

Affiliation

- | 1d10   | Faction   |
|--------|---|
| 1 ou - | <b>Marine U.S. :</b><br>Comme son nom l'indique, un navire de guerre du Nord. Il est armé et l'équipage aussi. Ajoute +1 à ton dl2 pour déterminer le type de bâtiment dont il s'agit.  |
| 2-3    | <b>Marchand :</b><br>un cargo indépendant.  |
| 4      | <b>Compagnie de chemin de fer :</b><br>Le navire appartient à une compagnie de chemin de fer autre que l'Iron Dragon. Joue 1d10 : 1-2 = Wasatch, 3-4 = Union Blue, 5-6 = Black River, 7-8 = Dixie Rail, 9-10 = Bayou Vermillon. Il est là pour acheter de la roche fantôme à qui veut bien en vendre. Ajoute +1 à ton dl2 pour déterminer le type de bateau dont il s'agit. |
| 5      | <b>Rockeurs :</b><br>le Gang croise une barge de minerai (et/ou   |

le bâtiment qui l'escorte) alors qu'elle fait le tour des communautés minières de la région. Retranche -1 à ton dl2 pour déterminer le type de navire dont il s'agit.

6 Mineur :

Cette embarcation appartient à un mineur en plein travail. S'il s'agit d'un remorqueur et de sa barge, ses occupants sont probablement des rats de navire. Retranche -2 à ton dl2 pour déterminer le type de bateau dont il s'agit.

7 Navire sudiste :

Un vaisseau de guerre sudiste, armé, de même que l'équipage. Ajoute +1 à ton dl2 pour déterminer le type de bâtiment dont il s'agit.

8-9 Marchand :

Un autre cargo indépendant.

10 Armada Mexicaine :

Ce vaisseau appartient à l'Armada Mexicaine. Ajoute +2 à ton dl2 pour déterminer le type de bâtiment dont il s'agit. Le navire et l'équipage sont lourdement armés.

Modificateurs : -1 dans le nord du Labyrinthe, +1 dans le sud.

## Alors, on y est ?

Le temps dont les personnages ont besoin pour atteindre leur destination dépend de la vitesse de leur embarcation et des éventuelles aventures qu'ils peuvent avoir en chemin. Afin d'obtenir un total facile à calculer, contente-toi de diviser la distance totale par la vitesse de croisière du navire et d'y rajouter le temps perdu à cause des rencontres.

Les héros pressés peuvent essayer de pousser un peu plus leur embarcation. Cela nécessite un jet de conduire de leur part. Le SD est Fastoche (3) mais augmente d'un par point de Coefficient de manœuvrabilité du bateau. Chaque succès améliore de 10% la vitesse du navire.

## Le Toboggan

Les navires empruntant le Toboggan doublent leur vitesse de croisière s'ils se dirigent en direction de l'ouest (par contre, ils la réduisent de moitié s'ils re-

montent vers l'est). Chaque heure passée dans le Toboggan nécessite un jet de conduire contre un SD égal au Coefficient de manœuvrabilité du bateau +2. En cas d'échec, une collision inflige 1d6 points de dégâts à l'embarcation par point de différence entre le résultat obtenu et le score qu'il fallait atteindre.

## Le Trophée Chinois

La distance de base à couvrir entre Lost Angels et Shan Fan se monte à trois cent quatre-vingt-cinq miles. Il n'existe qu'un seul moyen de la couvrir en dix heures ou moins : connaître la région comme sa poche et pousser les machines à fond tout le long (en d'autres termes, il est fortement conseillé d'avoir un super score en connaissance des territoires : le Labyrinthe et en conduire).

## Exemple de voyage

Nos héros se sont fait engager pour transporter en colis de la Cité des Anges Perdus à Shan Fan. L'un d'entre eux, Wake Grafton, possède un chenailier et ils décident donc de faire le trajet par voie maritime (et de tenter de battre le record du Trophée Chinois, tant qu'ils y sont).

Wake obtient un 9 à son jet de connaissance des territoires. La distance de base entre Lost Angels et Shan Fan est égale à 385 miles, ce qui signifie que le Gang devra couvrir un total de 539 miles (soit un peu plus de 860 kilomètres) pour parvenir à destination (le 9 de Wake impose en effet un multiplicateur de 1,4). Apparemment, notre pilote amateur ne connaît pas aussi bien les environs qu'il le pensait.

Comme le groupe va faire près de 550 miles, le Marshal retourne onze carte afin de déterminer les éventuelles rencontres. Son tirage est le suivant :

Cartes rouges : 2, 3, 5, 8, 10, As.

Cartes noirs : 3, 6, 9, 10, As.

Ce qui nous donne un total de six jets de dés sur la table des Périls naturels et cinq autres sur celle des Périls à deux pattes. Le Marshal obtient les résultats suivants :

Périls naturels : bouillonnants, brouillard, dents de la mer.

Périls à deux pattes : égarés (deux fois).

Le Marshal réfléchit un instant à ce qu'il peut faire de tout cela puis concocte le voyage du Gang en se basant sur les résultats obtenus :

Peu de temps après le début du périple, un brouillard matinal se lève et Wake manque l'embouchure d'un chenal qu'il connaît bien, avec comme résultat que nos héros se retrouvent en territoire inconnu. Plus tard, le chenalière est pris dans une zone de bouillonnants. Plusieurs requins ont eux aussi été attrapés par les puissants courants (ce qui est une très mauvaise nouvelle si jamais le bateau vient à couler). Les bouillonnants les expédient dans un chenal que Wake ne connaît pas et ils se perdent une seconde fois.

Okay. Et maintenant, comment nos héros se débrouillent-ils ?

Wake tente un jet de conduire : chenalière afin d'augmenter leur vitesse de croisière. Le SD à atteindre est égal à 6 (3 de base et 3 pour le Coefficient de manœuvrabilité du chenalière). Le joueur obtient un 12, ce qui fait un succès plus un degré pour Wake, d'où une augmentation de 20% de la vitesse de croisière (celle-ci passe donc à 60 km/h).

Le brouillard dure une heure. Quand il se lève enfin, Wake a besoin de quarante minutes pour se repérer et reprendre la bonne trajectoire. Le Gang finit tout juste de déjeuner quand les bouillonnants se font sentir. Wake parvient à sauver son embarcation mais rate lamentablement son premier jet pour déterminer où les courants ont expédié le chenalière. Il s'en sort mieux au second coup, mais cela lui prend tout de même une heure cinquante pour retrouver le bon chenal. Le reste du voyage se déroule sans encombre et nos héros arrivent sains et saufs à Shan Fan.

Et qu'en est-il du record ? A cause du brouillard, le chenalière n'a progressé qu'à vitesse réduite de moitié au cours de la première heure, ce qui nous fait 18 miles (pour une allure de 30 km/h). La distance restante, 521 miles, ou 833 km, est couverte en quelque quatorze heures, mais il suffit d'y ajouter le temps perdu quand Wake s'est trompé à deux reprises pour voir que nos héros ont voyagé, en tout, dans les dix-huit heures d'affilée. Le record est donc loin de tomber, mais les personnages ont tout de même gagné quatre bonnes heures par rapport à ce qu'ils pouvaient espérer en suivant tranquillement les méandres du Chenal Nord.

## Les Chinois

La marée jaune ne cesse d'envahir le Labyrinthe. Bien que la discrimination à l'égard des Chinois existe encore par endroits, leur présence permanente et l'ardeur qu'ils mettent au travail ont entraîné une importante diminution des préjugés auxquels ils ont à faire face. En des lieux comme Shan Fan, où ils sont en majorité, ils prospèrent véritablement.

Mais, malheureusement, tout le monde n'est pas pour la coexistence paisible, loin s'en faut.

## Les Nouveaux Molosses

Les Molosses étaient autrefois un gang tristement célèbre et ils ne font pas autant partie du passé que la plupart des gens le souhaiteraient. Cette société secrète constituée de durs de la Côte Est complète à qui mieux-mieux afin de renverser la Hsieh Chia Jên. Ces individus ambitieux (d'aucuns diraient téméraires) se sont baptisés les Nouveaux Molosses. En ce moment, ils tâtent le terrain en taquinant de



temps en temps la triade de Shan Fan en dehors de la ville. Ils montent des opérations de guérilla, se blanchissent le visage à la cendre et avancent d'une démarche hésitante afin de se faire passer pour des morts-vivants. Ils espèrent ainsi faire croire qu'ils ne sont autres que les Molosses d'autrefois, revenus d'entre les morts. Leur méthode est pour le moment excellente vu que les gens ont davantage peur des revenants que des brigands (de plus, la cendre a le mérite de masquer leur identité).

Les Nouveaux Molosses sont tous, sans exception, des membres respectés de la communauté anglo-saxonne de Shan Fan. Ils font bien attention à ne pas laisser paraître en public l'hostilité qu'ils éprouvent pour la Hsieh Chia Jên. Mais tout le monde ne croit pas aux zombis, même chez les Chinois, et certaines personnes tentent actuellement de découvrir la véritable identité des Nouveaux Molosses. Ces derniers font donc très attention et cela ne les dérange aucunement d'attendre le moment opportun pour frapper à nouveau.

## Ceux qui font la loi

Il te faudra sans doute te faire des fiches si tu veux connaître toutes les personnalités importantes de Shan Fan. Voici une rapide description de ceux qui font la loi dans cette ville nouvelle.

### Tony Longues-Mèches

Tony est exactement ce dont il a l'air. Voici un homme qui n'a pas grand-chose à cacher.

#### Profil Tony Longues-Mèches

##### Physique :

Dextérité : 4d10, Agilité : 2d8, Force : 3d6,  
Rapidité : 3d12, Vigueur : 2d8  
Combat : bagarre 4d8, dégainer 4d12, équitation  
2d8, esquiver 4d8, recharge rapide 4d10, tirer : pis-  
tolet et shotgun 4d10

##### Mental :

Perception : 3d8, Connaissances : 1d6, Charisme :  
4d8, Astuce : 2d12, Ame : 2d4  
Connaissance de la rue 3d12, connaissance des ter-  
ritoires : Shan Fan 4d6, détecter 2d8, intimider 4d8,

scruter 2d8, tripes 4d4

##### Atouts :

fais pas chier, homme de loi 3, regard d'acier

##### Handicaps :

accoutumance : cigare, obligation : shérif

### Tam Grandes-Oreilles

Tam Grandes-Oreilles est né dans un petit village de la banlieue de Canton. Naturellement cultivé, il a passé avec brio les examens particulièrement corsés permettant d'entrer dans l'administration et est devenu collecteur d'impôts à Shanghai. C'est là qu'il entra dans la branche locale de la Hsieh Chia Jên. Il devint bien vite un petit seigneur du crime. Forcé de quitter la ville quand ses supérieurs mandchous commencèrent à avoir des doutes à son égard, il effectua le long périple jusqu'à Shan Fan. Depuis qu'il s'est installé dans le Grand Dédale, il a appris à apprécier la région et n'a pas la moindre intention de retourner un jour en Chine.

Grandes-Oreilles est parvenu à réaliser ses deux ambitions, c'est-à-dire acquérir une immense fortune et gagner le respect des autres hommes vivant de la violence. Il n'espère rien accomplir de plus sur le plan politique ou surnaturel et souhaite juste mourir dans son lit, le plus tard possible et sans avoir perdu une once de pouvoir ou de richesse. Cela reste un objectif particulièrement ambitieux pour un chef de triade, mais si quelqu'un a les moyens de le mener à bien, c'est bien Tam. Il est incapable d'aligner deux mots en anglais et a besoin de laquais pour lui servir d'interprètes. On le traiterait vraisemblablement de «sale étranger» s'il venait à quitter Shan Fan, mais il est rare qu'il sorte ne serait-ce que de sa propriété.

#### Profil Tam Grandes-Oreilles

##### Physique :

Dextérité : 1d12, Agilité : 1d8, Force : 2d6,  
Rapidité : 3d4, Vigueur : 2d6  
Arc 2d12, combat : Tai Ki 2d8

##### Mental :

Perception : 2d10, Connaissances : 3d10,  
Charisme : 3d12, Astuce : 4d12, Ame : 1d8  
Arts : calligraphie 6d10, arts : poésie 2d10, bluff  
4d12, connaissance de la rue : triades chinoises

6d12, intimider 4d12, jeu 5d12, langues (langue natale) : cantonais 4d10, langues : mandarin 3d10, persuasion 3d12, scruter 3d10, tripes 2d8, universalis : antiquités chinoises 3d10, universalis : textes classiques chinois 3d10

**Atouts :**

arts martiaux, money, money 5

**Handicaps :**

cupide, deux mains gauches, obligation : Hsieh Chia Jên, sourd

## Ma Longue-Nouille & Hou le Dépeceur

Ma Longue-Nouille et Hou le Dépeceur sont des hommes très simples qui ne laissent pas la gentillesse, les scrupules ou les autres émotions altruistes leur compliquer l'existence.

Ma est un sybarite que rien ne perturbe tandis que Hou est coléreux et perpétuellement rongé par le doute.

### Profil Ma Longue-Nouille

**Physique :**

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 4d8, Rapidité : 3d4, Vigueur : 4d10  
Combat : bagarre 4d6, tirer : pistolet 4d6

**Mental :**

Perception : 2d6, Connaissances : 1d8, Charisme : 3d8, Astuce : 2d12, Ame : 1d6

Autorité 4d8, bluff 2d12, connaissance de la rue : triades chinoises 5d12, intimider 4d8, jeu 6d12, langues (langue natale) : cantonais 2d8, langues : anglais 1d8, persuasion 2d8, ridiculiser 4d12, scruter 4d6, tripes 3d6

**Atouts :**

money, money 5

**Handicaps : ennemi :**

Hou le Dépeceur, grande gueule, laid comme un pou, sanguinaire

### Profil Hou le Dépeceur

**Physique :**

Dextérité : 2d8, Agilité : 2d10, Force : 3d12, Rapidité : 4d12, Vigueur : 3d10

Combat : Shuai Chiao 4d10, recharge rapide 3d8, tirer : pistolet 4d8

**Mental :**

Perception : 2d6, Connaissances : 1d6, Charisme : 2d10, Astuce : 1d8, Ame : 3d6

Autorité 4d10, connaissance de la rue : triades chinoises 5d8, intimider 4d10, ki 3d6, langues (langue natale) : cantonais 2d6, langues : anglais 1d6, tripes 3d6

**Atouts :**

arts martiaux, illumination, money, money 5

**Handicaps :**

ennemi : Ma Longue-Nouille, grande gueule, pile électrique, sanguinaire, vulnérabilité spécifique : Style de l'Ivrogne

**Capacités spéciales :**

Kung fu : fermeture du portail 4, le tonnerre frappe le tambourin 3, le vent souffle sur la terre 3

## Filous de la triade

Ces soldats de la Hsieh Chia Jên sont un peu plus compétents que les coupe-jarrets de base. Tous ne sont pas Chinois ; on trouve également quelques Américains et quelques Indiens dans leurs rangs.

### Profil filou de la Hsieh Chia Jên

**Physique :**

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d8, Force : 2d8, Rapidité : 2d8, Vigueur : 2d6

Combat : Wing Chun 3d8 (pour les Chinois), combat : bagarre 4d6 (pour les autres), furtivité 2d6, tirer : pistolet, fusil et shotgun 3d6

**Mental :**

Perception : 2d6, Connaissances : 1d6, Charisme : 1d10, Astuce : 1d4, Ame : 1d6

Bluff 2d4, connaissance de la rue : triades chinoises 4d4, connaissance des territoires : Shan Fan 2d6, jeu 3d4, langues : cantonais 2d6, ridiculiser 2d10, tripes 2d6

## Tai-Shou Ch'uan

Tai-Shou Ch'uan est le genre de chef qui provoque l'admiration des uns et attire le mépris des autres. Il croit dur comme fer à sa cause et ne comprend pas que ses opposants puissent également être de bonne foi. La droitesse a pour lui une importance capitale, mais l'énorme confiance qu'il a en ses capacités



pourrait un jour le pousser à prendre des décisions nuisibles pour son mouvement ou pour certaines personnes.

D'un autre côté, Ch'uan est incapable de sacrifier le moindre de ses fidèles (du moins sciemment). La plupart de ceux qui le suivent en sont d'ailleurs conscients, ce qui explique la grande loyauté qu'ils éprouvent à son égard. Si jamais Ch'uan entraîne son mouvement dans une situation dangereuse, ce sera forcément par accident.

### Profil Tai-Shou Ch'uan

#### Physique :

Dextérité : 1d6, Agilité : 1d10, Force : 3d12,  
Rapidité : 2d8, Vigueur : 1d12  
Arc 4d6, combat : Wing Chun 4d10, désarmer 4d6,  
lancer : balle 3d10

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme :  
2d10, Astuce : 2d6, Ame : 4d10  
Arts : calligraphie 6d6, autorité 6d10, éloquence  
3d10, foi 4d10, intimider 4d10, langues (langue na-  
tale) : cantonais 4d6, langues : anglais 3d6, ki 4d10,  
tripes 3d10

#### Atouts :

arts martiaux, illumination

#### Handicaps :

fanatique, obligation : triade des Lendemains qui  
Chantent, rivalité : école Mei-te Yumao

#### Capacités spéciales :

Kung fu : capture de la perle de mort 2, fermeture  
du portail 4, la rivière coule vers l'amont 3, pas  
chassés du singe prudent 4

schisme qu'il voit se creuser le peine énormément. Il ne sait que faire et fuit pour le moment le problème en prolongeant autant que possible sa tournée de discours.

Tu peux utiliser Malette Lee comme le personnage héroïque par excellence. Si jamais tes héros se mettent à mal tourner, fais arriver Lee afin qu'il leur montre comment se comporter. Il peut également faire une apparition fortuite si jamais ils se retrouvent dans le pétrin jusqu'au cou sans l'avoir cherché.

### Profil Malette Lee

#### Physique :

Dextérité : 2d10, Agilité : 2d12, Force : 4d12,  
Rapidité : 3d8, Vigueur : 2d6  
Arc 4d10, combat : Wing Chun 6d12

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme :  
3d8, Astuce : 2d6, Ame : 3d6  
Ki 5d6, langues (langue natale) : cantonais 2d6,  
langues : anglais 2d6, persuasion 4d8, tripes 4d6  
Atouts : arts martiaux, illumination

#### Handicaps :

héroïque, obligation : triade des Lendemains qui  
Chantent, serment : rester vierge

#### Capacités spéciales :

Kung fu : arme de fortune 5, fermeture du portail  
4, le héron guide la flèche 3, pas chassés du singe  
prudent 3, vol d'oiseaux hargneux 4

### Malette Lee

Malette Lee est actuellement en train de se retrouver au cœur d'une lutte intestine qui secoue la triade des Lendemains qui Chantent. Les adeptes chrétiens sont en effet en lutte contre les taoïstes, lesquels sont davantage tournés vers la spiritualité à l'indienne. Chaque groupe cherche à expulser l'autre de la triade, mais les dirigeants de chaque faction craignent d'annoncer clairement leur position à Tai-Shou Ch'uan tant qu'ils ne seront pas certains d'avoir Malette Lee de leur côté. En fait, Lee ne se reconnaît dans aucun des deux groupes et le

### Les seigneurs de la guerre

Tous les Chinois de Californie ne suivent pas les préceptes des anciens maîtres du kung fu. Nombre d'entre eux se satisfont pleinement de ce que le monde physique a à leur offrir... du moment que ce sont eux qui décident ce qu'il leur faut et comment s'en emparer.

### Mu-T'ou Kwan

L'animal-totem de Kwan est la chouette, mais il est loin d'en faire étalage vu que les Indiens de Californie considèrent que cet animal est un esprit

malfaisant. Et comme Kwan veut avoir le soutien des Peaux-Rouges, seuls ses proches conseillers sont au courant. Si jamais ce secret venait à s'ébruiter, Kwan risquerait de perdre tous ses soldats indiens, c'est-à-dire grosso modo le quart de son armée.

Bien qu'il n'en parle à personne, Kwan est terrifié par sa grande destinée, mais il est persuadé qu'il est trop tard pour faire machine arrière. Il préférerait être un homme comme les autres plutôt qu'un grand seigneur de la guerre, mais son animal-totem lui a dit qu'il serait détruit s'il laissait tomber maintenant. Malgré ses doutes, Kwan a hérité de la plupart des compétences de son père et sait diriger son domaine. Il aime bien Joshua Norton et se tourne souvent vers lui quand il a besoin de chercher conseil.

### Profil Mu-Tou Kwan

#### Physique :

Dextérité : 2d8, Agilité : 2d10, Force : 3d10,

Rapidité : 4d6, Vigueur : 2d6

Arc 2d8, combat : bagarre 4d10, équitation 2d10, tirer : pistolet et fusil 2d8

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 1d4, Charisme : 3d12, Astuce : 2d6, Ame : 2d6

Artillerie 4d6, autorité 6d12, foi 2d6, intimider 6d12, langues (langue natale) : cantonais 2d4, langues : anglais 1d4, tripes 5d6

#### Atouts :

grade militaire : général, money, money 5

#### Handicaps :

illettré, revanchard, superstitieux

### Joshua A. Norton (Norton 1er)

Norton n'était qu'un excentrique inoffensif jusqu'à ce que Kwan descende de ses montagnes et l'emmène vers sa grande destinée. Le choc causé par le fait qu'un seigneur de la guerre armé jusqu'aux dents ait pu prendre ses délires impériaux au sérieux a brutalement ramené Norton dans le monde réel. Il a peur de Kwan, qu'il juge nettement plus fou que lui, mais il est par contre franchement terrifié par les deux conseillers du seigneur de la guerre, les Cahuillas nommés Grand Pul et Petit Pul. Pour Norton, Kwan n'est qu'un pauvre type qui se fait des

idées tandis que les deux autres sont de vrais pourris. Aujourd'hui, Joshua commence à redouter qu'il puisse en effet finir empereur d'Amérique, mais comme homme de paille de Kwan et de sa clique. Norton est trop craintif pour oser s'enfuir, alors il reste là et fait tout son possible pour adoucir Kwan. Maintenant qu'il a réussi à gagner sa confiance, il ne ménage pas ses efforts pour transformer le Chinois en dirigeant juste et bon.

### Profil Joshua Norton

#### Physique :

Dextérité : 2d4, Agilité : 2d4, Force : 2d6, Rapidité : 2d4, Vigueur : 2d4

Combat : bagarre 1d4, équitation 1d4, esquiver 6d4

#### Mental :

Perception : 3d10, Connaissances : 3d6, Charisme : 2d4, Astuce : 2d6, Ame : 2d6

Métier : courtage en immobilier 3d6, métier : courtage en import-export 3d6, persuasion 5d4, scruter 2d10, tripes 2d6

#### Atouts :

amis haut placés 5

#### Handicaps :

pacifiste, pas de bol

### Le fantôme affamé

Kwan est en effet traqué par le fantôme de l'épouse de son père, mais cette dernière n'a pas encore décidé si elle va le tuer ou non. Pour le moment, elle prend son pied à le faire mourir de trouille.

Considère qu'il s'agit d'un fantôme chinois (voir le chapitre 10) ayant en plus le pouvoir de rendre ses victimes démentes.

Démence : juste avant d'attaquer, le fantôme se révèle à sa proie, en prenant l'apparence de la femme qu'elle était avant d'être piétinée par les chevaux du père de Kwan. Un jet d'Ame opposé l'oppose alors à sa victime. Chaque succès du fantôme fait vieillir sa proie de cinq ans et nécessite un jet sur la table de Démence (livre de base, page 172 ; un jet par succès du fantôme).

## Grand Pul et Petit Pul

Sans que Kwan s'en doute, ces deux affreux font partie du Clan du Crotale, ces Indiens de Californie qui ont fait alliance avec Raven. C'est Papa Crotale qui a ordonné à Grand Pul et Petit Pul de guider le général Kwan jusqu'à sa vision mystique. Les deux frères l'ignorent, mais Papa Crotale obéissait en cela aux instructions de Raven. Quant à savoir quel rôle Kwan et son armée doivent jouer dans le plan de Raven, tous les paris restent ouverts.

Grand Pul et Petit Pul ont toujours causé des ennuis à tout le monde. Ils ont même commencé avant de naître ! En effet, leur mère s'était mise les esprits à dos et ceux-ci décidèrent de se venger d'elle en s'emparant de l'âme de Petit Pul. Leurs machinations étaient censées faire en sorte que le bébé sorte mort-né du ventre de sa mère, mais Petit Pul était trop têtu pour se laisser faire de la sorte. Il vola la moitié de l'âme de son frère, et chacun des deux Pul naquit donc avec une âme incomplète. Cela aurait pu faire d'eux des ennemis jurés, mais c'est

juste le contraire qui se produit et les deux jumeaux se retrouvèrent inexorablement liés.

Dès qu'ils furent capables de parler, les autres Indiens de la tribu des Cahuillas comprirent que ces deux-là finiraient sorciers. Les Pul furent donc rejetés et méprisés, à tel point que quand ils furent enfin en âge de se débrouiller seuls, ils quittèrent leur village sans le moindre regret.

Il ne fallut pas de temps aux Justiciers pour leur apparaître en rêve et pour faire en sorte que la prophétie des autres Cahuillas s'accomplisse en faisant d'eux des sorciers. Les deux Pul sont pleinement satisfaits de servir aux Justiciers. Ils ont en effet la conviction que la vie leur a joué un sale tour et comptent bien se venger d'elle en générant autant de malheur que possible autour d'eux. C'est pour cette raison qu'ils se sont joints au Clan du Crotale, et Papa Crotale est extrêmement heureux de les avoir à ses côtés.

Grand Pul et Petit Pul ont les mêmes caractéristiques. Tous deux pratiquent la magie noire, décrite dans le chapitre 6 de *The Quick and the Dead*.



## Profil Grand Pul et Petit Pul

### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d12,  
Rapidité : 3d10, Vigueur : 2d6  
Arc 3d6, combat : bagarre 2d6, équitation 2d6,  
grimper 2d6, lancer : éclairs du destin 4d6, lancer :  
hache 2d6

### Mental :

Perception : 1d6, Connaissances : 1d8, Charisme :  
2d6, Astuce : 2d6, Ame : 4d12  
Intimider 4d6, médecine 2d8, pister 2d6, tripes 6d12

### Atouts :

arcane : magie noire

### Handicaps :

méchants comme une teigne, sanguinaires

### Capacités spéciales :

Maléfices : armure d'ombre 2, éclairs du destin 3,  
effroi 2, protection maléfique 2

## Le Roi de l'Horizon

Do Leng était un paysan extrêmement influen-  
çable qui commit l'erreur de s'emparer du crâne de  
Hsiu-ch'uan, mais il n'avait jamais eu l'intention  
de devenir un seigneur de la guerre. Le crâne avait  
malheureusement d'autres idées en tête (si l'on  
peut dire). L'esprit de Hung fut réveillé dès son ar-  
rivée en Californie et il ne perdit pas de temps  
avant de posséder le corps de Do Leng.

Si Hung était déjà complètement déjanté avant sa  
mort, tu devrais voir son état maintenant qu'il a  
passé plusieurs années dans le sous-monde chinois  
(l'Enfer local). Il est désormais persuadé que son  
«frère» Jésus l'a trahi et a fait en sorte de l'expé-  
dier chez Satan. Inutile d'ajouter que tout chrétien  
peut s'attendre à de sérieux ennuis dès que le Roi  
de l'Horizon pointe le bout de son nez.

Le nouveau corps de Hung est musclé et en bonne  
santé. Notre homme en a donc profité pour ap-  
prendre à maîtriser le style de kung fu connu sous  
le nom de Mante Religieuse.

Hung n'a plus besoin du crâne, mais il le conserve  
comme leurre. Son petit tour du crâne parlant im-  
pressionne en effet énormément ceux qui viennent se  
joindre à lui. Hung est plus ou moins ventriloque, et  
comme il est en plus capable de faire légèrement luire  
son ancienne boîte crânienne en se concentrant...



Mais si jamais quelqu'un venait à lui dérober le  
crâne ou même à le briser, Hung n'en subirait pas  
le moindre effet néfaste. Il est vraisemblable qu'il  
ne perdrait pas de temps à dégoter un nouveau  
crâne et à faire croire que c'est celui-là, le vrai.  
Quand tu joue le «Roi de l'Horizon», n'hésite pas à  
en rajouter des tonnes dans la méchanceté et dans  
la mégalomanie. Hung est dément et inhumain. Et  
comme si cela ne suffisait pas, il se prend pour dieu.

## Profil roi de l'Horizon

### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d10, Force : 3d12,  
Rapidité : 4d8, Vigueur : 3d6  
Combat : Mante Religieuse 6d10, lancer : balle  
4d6, lancer : guillotine volante 4d6,  
tirer : shotgun 4d6

### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme :  
2d6, Astuce : 2d6, Ame : 4d12  
Autorité 4d6, intimider 4d6, ki 4d12, langues : an-  
glais 2d6, tripes 4d12

**Atouts :**

arts martiaux, illumination

**Handicaps :**

cinglé, intolérance : chrétiens, sanguinaire

**Capacités spéciales :**

Kung fu : capture de la perle de mort 4, déflagration d'enfer 3, frappe à distance 4, guillotine volante 5, le singe part à la montagne 2

## Toque Blanche

Toque Blanche n'a rien d'un démon venu en droite ligne des Enfers. Par contre, c'est un très grand spécialiste des arts martiaux qui est également complètement amoral. Son vrai nom est Shen Wan. Il vivait autrefois dans un petit village du nord de la Chine avant d'être capturé par un brigand qui lui fit subir les pires outrages et lui enseigna le style de la Mante Religieuse. Wan se fit le serment de tuer son tourmenteur et le poursuivit jusqu'à Shan Fan.

Mais le combat héroïque dont il avait rêvé ne se matérialisa pas, car son ancien maître était devenu un vieil ivrogne et il n'eut aucun mal à l'éliminer. Wan ne savait rien faire d'autre que se servir de son don pour la violence, ce qui explique qu'il chercha alors à se joindre au Roi de l'Horizon, dont la réputation commençait à grandir au fil des raids qu'il menait dans les environs. Shen Wan déteste avoir un patron, mais il est incapable de vivre sans personne pour lui donner des ordres.

Wan craint le crâne parlant et ressent un mélange d'admiration et de mépris pour le Roi de l'Horizon. Il ignore que le crâne et le Roi ne sont en fait qu'une seule et même personne. Cela ne le dérange pas de se faire passer pour un démon (il lui suffit juste de porter un masque et une capuche). Bien au contraire, il commence à apprécier que son vrai nom ne soit pas connu de ceux qui savent qu'il est associé à la bande d'assassins les plus haïs de toute la Californie.

### Profil Toque Blanche

**Physique :**

Dextérité : 2d8, Agilité : 1d12, Force : 4d12,

Rapidité : 3d10, Vigueur : 2d6

Arc 4d8, combat : Mante Religieuse 5d12, lancer : croissant volant 4d6

**Mental :**

Perception : 2d4, Connaissances : 2d4, Charisme : 2d6, Astuce : 2d6, Ame : 2d10

Bluff 2d6, intimider 3d6, ki 4d10, langues : anglais 2d4, ridiculiser 4d6, tripes 4d10

**Atouts :**

arts martiaux, illumination

**Handicaps :**

ça va, les chevilles ?, cupide, hors-la-loi, méchant comme une teigne

**Capacités spéciales :**

Kung fu : coup de poing venimeux 3, croissant volant 4, fermeture du portail 4, le tonnerre frappe le tambourin 4, pas chassés du singe prudent 4, pince de la mante religieuse 4

## Kang

Dans une région où les durs à cuire ne manquent pas, Kang est sans doute le plus dur de tous. Compte tenu du fait qu'il est en permanence entouré par des tueurs extrêmement compétents à d'une loyauté irréprochable, mais aussi que sa maîtrise de la magie noire n'égale que son adresse au kung fu, tu peux raisonnablement t'attendre à ce qu'il soit nettement plus costaud que n'importe quel héros.

Kang ne manque pas de traits de caractère admirables : il est brave, déterminé et malin. Il n'aime pas particulièrement traîner ses adversaires dans la boue, n'a pas cet orgueil démesuré qui caractérise la majorité des pourris et est assez sûr de son fait pour ne pas se mettre dans une rage folle quand on se paye sa tête.

Mais cela ne signifie pas que c'est un petit joueur, bien au contraire. Pour lui, les droits des autres n'ont aucun sens. Il est déterminé à devenir l'homme le plus puissant au monde et ne tolère pas que quiconque ou quoi que ce soit se mette en travers de son chemin. Il se moque éperdument de ce que les autres pensent de lui tant qu'ils s'écartent de sa route. Nombreux sont ceux qui regrettent sans doute de ne pas l'avoir fait plus tôt, mais c'est un peu tard maintenant qu'ils ne respirent plus...

Comme d'autres personnalités particulièrement importantes du monde de Deadlands (par exemple Grimme et le Prospecteur), les caractéristiques de Kang ne sont pas fournies, pour la bonne et simple

raison qu'il n'est pas là pour être tué. Si tu veux que tes héros se le payent, pas de problème. Mais tu as intérêt à avoir quelqu'un de prêt à prendre sa place dès qu'il disparaît de ta campagne.

## Su Pétales Rouges

Les pirates de Kang sont davantage terrifiés par Su que par Kang lui-même, car ils savent très bien qu'elle est tout à fait capable de s'en prendre à eux sans la moindre provocation. Ils ont également la trouille de s'en aller vu qu'elle a la réputation de poursuivre les déserteurs jusqu'au bout du monde et de les éviscérer elle-même. En effet, elle prend la désertion de ses sbires comme une insulte personnelle. Pour elle, «perdre la face» n'est pas une expression dénuée de sens.

La relation qui l'unit à Kang est pour le moins particulière : elle l'aime et le hait à la fois (tu sais bien, dans le genre «il me court sur le haricot mais je ne peux pas vivre sans lui et, de toute façon, il est plus fort que moi en kung fu»). La vérité, c'est que ses facultés de planification sont trop réduites pour qu'elle puisse s'en sortir seule. Elle a besoin que Kang lui indique la stratégie à appliquer et lui donne les ordres qu'elle devra répercuter aux Tigres d'Argent. S'il n'était pas là pour lui dire ce qu'elle doit faire, elle bosserait sans doute dans un petit spectacle de rodéo minable où elle pourrait se défouler en bottant le train des pauvres types balancés à terre. Mais sous les ordres de Kang, elle est désormais la femme la plus redoutée de tout le Labyrinthe.

### Profil Su Pétales Rouges

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d8, Force : 4d6, Rapidité : 3d10, Vigueur : 2d8

Arc 4d6, combat : Griffes de l'Aigle 4d8, combat : griffe volante 3d8, dégainer 4d10, équitation 2d8, esquiver 4d8, tirer : pistolet 2d6

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 1d10, Charisme : 2d6, Astuce : 2d6, Ame : 2d8

Autorité 4d6, bluff 2d6, intimider 3d6, ki 3d8, langues (langue natale) : cantonais 2d10, langues : anglais 1d10, médecine : traditionnelle chinoise 1d10, pister 2d6, scruter 2d6, tripes 3d8

#### Atouts :

arts martiaux, illumination

#### Handicaps :

méchante comme une teigne, obligation : Kang, sanguinaire, têtue

#### Capacités spéciales :

Kung fu : arme de fortune 2, châtement vertueux 2, fermeture du portail 4, griffe volante 4, le héron guide la flèche 3

### Profil pirate typique

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d8, Force : 2d8, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d6

Combat : Griffes de l'Aigle 3d8, furtivité 2d8, tirer : fusil et pistolet 2d6

#### Mental :

Perception : 1d4, Connaissances : 1d4, Charisme : 1d4, Astuce : 1d6, Ame : 2d6

Connaissance de la rue 3d6, jeu 2d6, ridiculiser 2d6, scruter 2d8, tripes 3d6

#### Atouts :

piéd léger

#### Handicaps :

chaud lapin, revanchard



## Shaolin et roche fantôme

Chin-Hsueh Wong, l'incroyablement vertueux maître de la Trente-Septième Cellule, est arrivé à la conclusion que la roche fantôme déséquilibre la balance cosmique de l'univers. Tant que la roche fantôme continue d'exister dans le monde physique, le cycle de la mort et de la résurrection qui se trouve au cœur des croyances bouddhistes est en effet suspendu, ce qui a pour effet que l'âme des morts ne renaît pas mais part pour un lieu inconnu.

Wong a donc réuni les siens avant de partir avec eux en direction du Labyrinthe, c'est-à-dire le lieu où la roche fantôme est le plus fortement concentrée. Il a fait le serment de découvrir le secret de ce minéral maléfique et de le faire disparaître de notre monde avant que l'univers ne finisse de se désagréger.

A l'heure actuelle, la Trente-Septième Cellule en est encore au stade de l'étude du sujet, mais cela n'empêche pas les moines de faire tout leur possible pour que l'utilisation de la roche fantôme ne se généralise pas davantage. Tant qu'il ne sait pas exactement ce qui se passe, Chin-Hsueh Wong n'a pas l'intention de déclarer la guerre à qui que ce soit. Les moines Shaolin du Lac de l'Ours sont certes puissants, mais ils ne sont encore guère nombreux à l'heure actuelle. Wong pense que la réponse lui apparaîtra après qu'Ao-Sang ait affronté le serpent dont le Roi des Singes lui a parlé.

### De l'autre côté du voile

Les moines n'ont pas tout à fait tort, car il est vrai que le fonctionnement normal du monde des esprits souffre par la simple présence de la roche fantôme. En effet, ce minéral capture l'âme des morts. Quand un individu meurt et n'est pas choisi par un manitou (qui en fait alors un Déterré), il a de bonnes chances pour que son âme se fasse absorber par un proche gisement de roche fantôme.

Cette probabilité augmente avec la proximité et la quantité de roche fantôme, mais le déterminant principal reste la manière dont le mort a vécu. Les gens malfaisants et égoïstes ont da-

vantage de chances que les autres de finir dans un bout de caillou.

Mais pourquoi cela se produit-il ? La réponse à cette question devra attendre encore un peu.

## Ao-Sang Leung

La description que Sam Hellman fait d'Ao-Sang Leung est on ne peut plus exacte. Ce moine est si vertueux que la plupart des habitants du Labyrinthe qui le croisent pensent qu'il vient d'une autre planète. Si ton Gang vient à le rencontrer, joue-le comme un individu qui semble toujours joyeux et légèrement distrait, comme s'il était en communication permanente avec les dieux.

### Profil Ao-Sang Leung

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d12, Force : 4d6,

Rapidité : 3d8, Vigueur : 3d8

Arc 3d6, combat : Temple Shaolin 6d12

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d6, Astuce : 2d6, Ame : 4d10

Foi 5d10, intimider 3d6, ki 4d10, langues (langue natale) : cantonais 2d6, langues : anglais 2d6, médecine : traditionnelle chinoise 1d6, tripes 3d10, universalis : bouddhisme 2d6

#### Atouts :

arcane : croyant, arts martiaux, illumination

#### Handicaps :

héroïque, loyal : temple Shaolin, sifu ! sifu !

#### Capacités spéciales :

Miracles de croyant : exorcisme, force divine, protection, sacrifice, secourir

Kung fu : châtement vertueux 3, fermeture du portail 4, la main du pacifiste 4, les anneaux de l'anguille 4, le singe part à la montagne 2

## Les bandits

Les Mandchous n'apprécient pas ces individus qui se permettent de voler l'argent des autres (et donc de piquer leur boulot aux dirigeants chinois).

Le plupart des brigands qui officiaient en Chine sont venus dans le Grand Dédale dans l'espoir qu'ils y auraient la vie un peu plus facile. Et comme les lo-

calités sont très éparpillées dans la région et les mineurs riches plus nombreux qu'on ne le croit généralement, c'est vrai que les bandits ne sont pas trop à plaindre.

### T'ou-Chi Chow, le Dieu des Bandits

Le père de T'ou-Chi Chow s'était converti au christianisme et déménagea pour l'Allemagne afin de suivre le célèbre missionnaire aristocrate qu'il servait lorsque T'ou-Chi était encore tout jeune. Le petit T'ou-Chi avait l'habitude de se faire maltraiter par les enfants des missionnaires mais cela ne le rendit pas amer. Intelligent comme il l'était, il comprit bien vite comment la société était organisée pour tout le temps favoriser les riches.

T'ou-Chi se mit également à rêver au Far West américain qui était alors très à la mode en Europe, surtout par le truchement d'œuvres de fiction. Le jeune homme arriva dans le Labyrinthe au cours de son adolescence, fermement décidé à devenir un redresseur de torts et à porter un six-coups au côté. Depuis, T'ou-Chi a mûri, mais sans jamais renier ses idéaux. Il continue de communiquer avec quelques-uns de ses amis allemands. C'est d'ailleurs par leur truchement qu'il s'est procuré un obscur texte politique ayant pour titre *Das Kapital* et écrit par un illustre inconnu du nom de Karl Marx. Inspiré par Marx, T'ou-Chi a transformé une ville minière (L'Aisselle du Diable) en coopérative du prolétariat. A ses yeux, sa communauté est la première étape pouvant permettre de faire du Grand Dédale une terre de justice et de liberté.

T'ou-Chi a récemment subi un terrible drame personnel : son épouse, qui l'accompagnait lors de tous ses raids, a en effet été tuée par un garde de banque. T'ou-Chi a un instant pensé à la venger, mais il a préféré honorer sa mémoire en faisant de L'Aisselle du Diable un lieu où elle serait fière d'avoir été enterrée.

#### Profil T'ou-Chi Chow

**Physique :**

Dextérité : 1d12, Agilité : 2d6, Force : 2d6,

Rapidité : 4d10, Vigueur : 3d8

Combat : bagarre 2d6, dégainer 4d10, équitation 2d6, recharge rapide 2d12, tirer : pistolet et shotgun

6d12, ventilier 4d12

**Mental :**

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d12, Astuce : 2d6, Ame : 2d6

Autorité 4d12, bluff 2d6, connaissance de la rue 2d6, déguisement 2d6, démolition 2d6, éloquence 2d12, langues (langue natale) : mandarin 2d6, langue : allemand 2d6, langues : anglais 2d6, tripes 3d6, universalis : courants politiques extrémistes 4d6

**Atouts :**

cran 5, renommée 3

**Handicaps :**

héroïque, loyal : habitants de L'Aisselle du Diable, obligation : L'Aisselle du Diable

### Hao-T'e Zui, le Moine Fou

Hao-T'e Zui était autrefois un exorciste itinérant qui débarrassait les Chinois des esprits malfaisants en échange de l'hospitalité et d'une ou deux piécettes. Il finit un jour par rencontrer son maître en la «personne» du Roi aux Cheveux Bleus, un démon à trois yeux qui venait tout juste de s'échapper de l'Enfer chinois. Hao-T'e Zui se fit dévorer et le Roi aux Cheveux Bleus prit aussitôt son apparence.

Comme nombre d'autres esprits et démons chinois, le Roi aux Cheveux Bleus sentit que de grandes choses allaient bientôt se dérouler en Amérique du Nord. Il a donc traversé le Pacifique pour poursuivre la réalisation de son plan. En se faisant passer pour un bandit héroïque, il capture systématiquement les individus les plus influents du Labyrinthe et leur fait ingérer une portion de son énergie démoniaque. Quand ses victimes auront des enfants, ces rejetons seront à demi-démoniaques mais posséderont toute la grandeur de leurs parents. Le Moine Fou les réunira alors autour de lui et redescendra avec eux dans l'Enfer chinois pour conquérir le sous-monde grâce à leur aide. Une fois que l'Enfer sera sien, il lancera ses démons sur la Terre.

Le Roi aux Cheveux Bleus pratique la magie noire et les arts martiaux.

#### Profil Hao-T'e Zui

**Physique :**

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 4d12+4,

Rapidité : 4d12+4, Vigueur : 3d10



Arc 4d6, combat : Tan Tui 5d6, dégainer 2d12+4, équitation 2d6, esquiver 6d6, lancer : balle 3d6, lancer : éclairs du destin 3d6

**Mental :**

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 2d6, Astuce : 2d6, Ame : 3d12+2

Autorité 3d6, connaissance des territoires : Enfer chinois 5d6, ki 3d12+2, intimider 4d6, langues (langue natale) : démon 3d6, langues : anglais 1d6, langues : cantonais 2d6, ridiculiser 2d6, tripes 4d12+2, universalis : occultisme 2d6

**Atouts :**

arcane : démon, arts martiaux, illumination

**Handicaps :**

ça va, les chevilles ?, hors-la-loi, revancharde

**Capacités spéciales :**

Maléfices : éclairs du destin 3, étourdir 3, prémonition 2, surveillance 2

Régénération : les blessures du Moine Fou se referment au rythme d'un niveau par heure. Seule une blessure définitive à la caboche peut le tuer.

Kung fu : capture de la perle de mort 3, coup de poing venimeux 3, fermeture du portail 5, les crocs du serpent 5, le singe part à la montagne 4, pince de la mante religieuse



## Les Indiens

Le Grand Tremblement a été synonyme d'importants bouleversements pour les Indiens du Labyrinthe. La dévastation qu'il a causée a en effet rendu leur existence extrêmement difficile, mais tout en leur offrant la possibilité d'améliorer le lot de leur race à long terme.

## Née dans un Bol

L'évaluation que fait Sam Hellman quand il dit que Née dans un Bol est sincère et uniquement intéressée par le bien-être de son peuple est on ne peut plus correcte. Elle a compris que les Blancs resteraient en Californie mais est déterminée à ne pas céder davantage des terres ancestrales des Indiens. Et elle est prête à se battre s'il le faut.

## Profil Née dans un Bol

**Physique :**

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 1d6, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d6

Arc 2d6, combat : bagarre 2d6, équitation 3d6

**Mental :**

Perception : 3d6, Connaissances : 2d10, Charisme : 4d12, Astuce : 2d8, Ame : 2d10

Bluff 2d8, connaissance des territoires : le Labyrinthe 4d10, éloquence 2d12, foi 3d10, langues (langue natale) : lusieno 4d10, langues : anglais 2d10, langues : langue du dernier recours 3d10, médecine : générale 2d10, pister 2d6, scruter 3d6, survie 4d8, tripes 3d10

**Atouts :**

arcane : chaman, don des langues

**Handicaps :**

croulante, obligation : Alliance du Dernier Recours, sourde

**Capacités spéciales :**

Rituels : danse 4d6, jeûne 4d10, peintures sacrées 4d6, vœu 3d10

Faveurs : marche silencieuse, médecine, planer avec les aigles, vision mystique

## Coup d'Eventail

Coup d'Eventail est un grossier personnage, un ivrogne menteur et lubrique. C'est également l'une des incarnations de Coyote, l'esprit malicieux célébré, entre autres, dans les mythes des Maidus. Coyote est sacrément en rogne contre ce chaman qui se fait appeler Raven, surtout depuis qu'il a découvert que ce dernier a l'intention de faire assassiner le grand chef de la Confédération de Coyote et de prendre sa place.

Le vrai Coyote est peut-être stupide et poussé par ses désirs, mais il n'est pas maléfique et n'aide en rien les manitous. Il a décidé de donner une bonne leçon à Raven pour lui apprendre à ne pas vouloir voler le nom de ses supérieurs (non, mais !). Malheureusement, Coyote a toujours tendance à agir dans la plus grande confusion et sans jamais choisir l'option la plus directe. Pour le moment il n'a rien fait d'autre que se manifester dans le corps de Coup d'Eventail.

Dans toutes les légendes, Coyote finit par l'emporter quand son cœur se trouve enfin au bon endroit, mais il lui faut d'abord endurer de nombreuses humiliations avant que cela ne se produise. Quant à savoir si la Société Spirituelle et sa découverte de la magie taoïste lui permettra d'enlever la victoire, cela reste à voir...

Tai-Shou Ch'uan est souvent surpris par le comportement imprévisible de Coup d'Eventail, qu'il considère comme un avatar du Roi des Singes, un esprit malicieux des mythes chinois qui ressemble à s'y méprendre à Coyote.

Tant qu'il occupe le corps de Coup d'Eventail, Coyote ne possède qu'une partie de ses pouvoirs d'esprit.

### Profil Coup d'Eventail

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 3d8, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d8

Arc 1d6, combat : bagarre 1d6, dérober 4d6, équitation 1d6, esquiver 4d6, furtivité 4d6, grimper 2d6, passe passe 4d6

#### Mental :

Perception : 3d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 4d10, Astuce : 5d8, Ame : 4d12

Autorité 4d10, bluff 4d8, éloquence 4d10, foi 6d12,

langues (langue natale) : maidu 2d6, langues : anglais 1d6, langues : cantonais 1d6, ridiculiser 3d8, scruter 2d6, tripes 2d12

#### Atouts :

arcane : chaman, don des langues, veinard

#### Handicaps :

accoutumance : alcool, ça va, les chevilles ?, curieux

#### Capacités spéciales :

Rituels : danse 4d6, peintures sacrées 3d6, vœu 3d6

Faveurs : changeforme, médecine, rapide comme le loup, vision mystique

## Peur d'Aucune Chouette

La raison pour laquelle Peur d'Aucune Chouette refuse catégoriquement de divulguer à quiconque les détails de la catastrophe qui se prépare est fort simple : elle ne les connaît pas elle-même. Son animal-totem (la loutre) lui prodigue certes des renseignements intéressants, mais ceux-ci ne deviennent spécifiques que lorsqu'ils concernent son avenir immédiat.

Peur d'Aucune Chouette se voue corps et âme à sa cause, à tel point qu'elle en a même oublié toutes les marques de courtoisie élémentaires pour les Indiens. Si jamais ses alliés venaient à perdre confiance en ce que son animal-totem leur dit par le truchement de Peur d'Aucune Chouette, cette dernière serait vite abandonnée de tous, tant elle est déplaisante et hautaine.

### Profil Peur d'Aucune Chouette

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d6, Rapidité : 3d8, Vigueur : 2d6

Arc 2d6, combat : bagarre 2d6, équitation 1d6, passe passe 1d6

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 1d10, Charisme : 1d4, Astuce : 2d6, Ame : 3d12

Autorité 4d4, détecter 4d6, éloquence 2d4, foi 4d12, intimider 4d4, langues (langue natale) : coastanian 2d10, langues : anglais 1d10, langues : langue du dernier recours 2d10, médecine : générale 2d10, pister 4d6, scruter 4d6, survie 2d6, tripes 2d12

#### Atouts :

arcane : chaman

**Handicaps :**

*héroïque, serment : détruire le Clan du Crotale 5, têtue*

**Capacités spéciales :**

*Rituels : jeûne 5d12, mutilation 2d6, peintures sacrées 2d6, vœu 2d6*

*Faveurs : fort comme l'ours, la parole de la terre, marche silencieuse, pacte, vent favorable*

## Papa Crotale

Quand Raven est venu en Californie afin d'inciter les esprits de la terre à causer le Grand Tremblement, il a commencé par chercher à se faire aider par des sorciers tout aussi maléfiques que lui. L'un d'entre eux se nommait Chante sous la Lune ; c'était un Serrano dont le nom secret était Papa Crotale. Comme de bien entendu, son animal-totem était le très redouté crotale, ou serpent à sonnettes. Cet Indien avait autrefois été le mentor de Raven, et il lui avait d'ailleurs enseigné quelques secrets de magie noire d'une importance vitale.

Après avoir passé des pactes avec de nombreux manitous, Raven revint en Californie pour défier Papa Crotale. Un duel de magie noire s'ensuivit et Raven l'emporta, forçant par là-même le vieil Indien à le suivre. Bien que mécontent d'avoir vu son élève dépasser le maître, Papa Crotale retrouva toute sa joie quand Raven lui apprit ce qu'il comptait faire subir au pays. Depuis ce jour, Papa Crotale est tout entier voué à la cause de Raven, même s'il ne sert ce dernier que par obligation.

Papa Crotale a fondé un clan fort d'une trentaine de sorciers soutenus par des abominations, des manitous et divers serviteurs humains plus ou moins menés en bateau quant aux ambitions du groupe. Il prend bien soin à ce que son nom continue d'évoquer le mystère et la terreur partout où on l'évoque. La crainte du Clan du Crotale fait en effet davantage de mal que les actes perpétrés par le groupe vu qu'elle offre aux Justiciers un meilleur accès à notre monde.

Comme Hellman commence à s'en douter, le Clan n'a pas de quartier-général. Ses membres continuent de vivre dans leur tribu d'origine, en prenant bien garde à ne jamais se trahir.

Tant que Raven ne leur aura pas communiqué de

nouvelles instructions, les membres du Clan du Crotale ont pour mission de générer autant de terreur que possible chez les Indiens de la région, de réduire à néant l'Alliance du Dernier Recours et d'augmenter leurs pouvoirs magiques personnels. Papa Crotale et ses disciples se font une joie d'obéir à ces instructions.

## Profil Papa Crotale

**Physique :**

*Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d8, Rapidité : 4d8, Vigueur : 2d6*

*Combat : couteau 2d6, furtivité 2d6, lancer : éclairs du destin 4d6, tirer : pistolet et shotgun 2d6*

**Mental :**

*Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d10, Astuce : 3d6, Ame : 3d8*

*Autorité 4d10, déguisement 4d6, dénicher 2d6, foi 4d8, intimider 4d10, langues (langue natale) : serrano 2d6, langues : anglais 1d6, langues : langue du dernier recours 1d6, langues : espagnol 2d6, médecine : générale 2d6, ridiculiser 2d6, survie 2d6, tripes 4d8*

**Atouts :**

*arcane : magie noire, regard d'acier*

**Handicaps :**

*sanguinaire*

**Capacités spéciales :**

*Maléfices : armure d'ombre 3, éclairs du destin 4, pacte 4, zombi 3*

## Les peintures sur roche

Ce sont en effet les peintures sur roche qui ont permis à Raven d'expédier la moitié de la Californie au fond du Pacifique. Ces grands symboles furent tracés par la même race, aujourd'hui disparue, à laquelle on doit également le Crâne et Carrière. Toutes ces peintures jouaient un rôle important dans des rituels extrêmement élaborés (qui réunissaient fréquemment plusieurs villages) ayant pour fonction d'apaiser les esprits de la nature. Ceux qui ornaient toute la côte prenaient plus spécifiquement pour cible les esprits de la terre et visaient à faire cesser les tremblements de terre qui se succédaient sans relâche à l'époque. Une fois



l'ancienne civilisation disparue, les esprits de la terre firent en sorte que le sol se soulève afin que les symboles magiques disparaissent sous la surface. Raven abusa les esprits et les incita à remonter les peintures au niveau du sol, en leur promettant que lui et les siens les restaureraient et les garderaient. Evidemment, tout cela, c'était du vent et les esprits n'apprécient pas du tout la «plaisanterie». Leur mauvaise humeur se manifeste par une reprise de l'activité volcanique et par une succession de petits séismes tout le long de la côte californienne. Si les chamans ne se rendent pas rapidement compte de ce qui se passe (et surtout, si personne ne fait rien pour remédier à la situation dans les plus brefs délais), tout cela risque d'empirer dans très peu de temps.

## Les comptes de Grimme

Les Marshals qui ont lu *The Quick and the Dead* savent déjà ce que Sam Hellman ignore, à savoir que le révérend Ezekiah Grimme est mort au cours du Grand Tremblement pour être aussitôt dévoré par les survivants morts de faim auxquels il s'était joint.

Les Justiciers l'ont ramené à la vie en le remplaçant par une abomination cannibale dont le but est de faire naître la terreur dans le cœur de tous les habitants du Labyrinthe. Les mangeurs de chair humaine au milieu desquels il a été «ressuscité» sont devenus le noyau dur de sa secte. Quant aux autres survivants qui ont vite commencé à se rameuter autour de lui, leur rôle était tout trouvé : celui de garde-manger. La population de la Cité des Anges Perdus connaît actuellement une telle expansion que personne ne remarque l'important nombre de disparition que l'on recense chaque année.

Afin de pouvoir contrôler son «troupeau» à sa guise, Grimme organise lui-même le manque de nourriture permanent de la région de Lost Angels. Ses pouvoirs maléfiques empêchent les récoltes de pousser et rendent malades les têtes de bétail. S'il combat les compagnies de chemin de fer et les villages des triades, ce n'est pas par fanatisme religieux, mais parce qu'il a peur que ces nouveaux venus dans la région amènent de la nourriture avec eux et fassent ainsi diminuer ces souffrances généralisées qui plaisent tant aux Justiciers.

## La ville céleste

Grimme se fait passer pour un prêcheur chrétien. En réalité, il méprise toutes les religions et ceux qui les pratiquent avec sincérité.

Le tracé «mystique» de la ville permet à Grimme de cacher la véritable nature de ses pouvoirs tant qu'il ne sort pas de Lost Angels. Grâce à cela, ses facultés diaboliques (et celles de ses fidèles) semblent venir en droite ligne du Ciel. Ses éclairs du destin prendront la forme de rayons de lumière aveuglante, son armure d'ombre l'entoure d'une aura de blancheur et les Sanglants apparaissent sous forme d'anges.

Mais ces effets ne fonctionnent qu'à l'intérieur de la ville. Si jamais Grimme vient à mettre le pied hors du Sixième Cercle, ses pouvoirs apparaissent pour ce qu'ils sont : des maléfices de la pire espèce. Mais Grimme n'agit pas de sa propre initiative. C'est sur ordre qu'il a fait bâtir cette ville, sur ordre encore qu'il veille à ce qu'elle reste telle qu'elle est. La disposition des rues constitue un symbole mystique d'une importance cruciale pour l'aboutisse-

ment du plan des Justiciers. Il rassemble en effet toute la terreur du Labyrinthe et d'une bonne partie du Mexique avant de l'envoyer aux Justiciers. Le cadastre si particulier de la Cité des Anges Perdus et l'atmosphère qui y règne lui communiquent un Niveau de Terreur égal à 3.

### Au service de Grimme

Le révérend Grimme peut compter sur deux groupes de fidèles dévoués dans cette guerre qu'il livre pour conserver le contrôle de la plus importante ville du Labyrinthe.

### Les béats

Grimme a totalement subjugué tout un auditoire de fidèles béats qui se pâment à chaque niaiserie qu'il profère et passent leur temps à espérer qu'il daignera les montrer du doigt et leur demander de souffrir le martyre pour lui. Quand il souhaite faire cesser la progression d'une compagnie de chemin de fer, il lui suffit d'envoyer autant de fanatiques qu'il le souhaite faire sauter les rails.

Ces joyeux drilles aiment tout particulièrement attaquer leur objectif de tous côtés en portant plusieurs ceintures de cartouches de dynamites allumées. De cette manière, même si un seul d'entre eux parvient jusqu'au campement des ouvriers, il peut causer de terribles dégâts en se donnant la mort. Ces fanatiques sont des gens «normaux» qui ignorent que Grimme est une abomination cannibale. Le révérend surveille ses disciples avec une grande attention. A chaque fois qu'il en remarque un qui ferait un bon «fou de Dieu» (en l'occurrence, Grimme soi-même), il le fait entrer dans une secte d'illuminés du même genre. Comme il ne veut pas que les barons du rail puissent l'accuser d'être derrière les assauts dont les sites de construction font l'objet, il interdit à ses troupes d'élite de l'approcher en public (elles n'ont même pas le droit de se rendre à la cathédrale). Bien souvent, il les garde sous la main pendant des mois sans rien leur demander, de telle façon que plus personne ne peut faire le lien entre ces fanatiques et l'Eglise des Anges Perdus quand il leur ordonne d'agir. Comme presque tous les habitants de Lost Angels sont venus au moins une fois

à la messe dominicale dans l'espoir d'être nourris gratuitement, il n'éprouve guère de difficulté à poursuivre sa comédie en toute impunité.

### Le Cercle

A l'inverse, les hauts dignitaires de l'Eglise sont tous au courant de la véritable nature de Grimme et de ses ambitions. Et pour cause, étant donné qu'ils l'ont vu se transformer en abomination devant leurs yeux. Il leur a enseigné quelques leçons de base sur le mal et la méchanceté et, depuis ce jour, ils lui obéissent sans poser la moindre question.

Au fur et à mesure que son troupeau ne cesse de croître, le berger Grimme continue de chercher les éléments prometteurs méritant d'intégrer le Cercle. Lorsqu'on leur offre le choix, la plupart des fanatiques sacrifient leurs croyances sur l'autel de la soif de pouvoir. Quant aux autres, ils finissent dans la marmite.

La plupart des membres du Cercle occupent un poste au sein de l'Eglise et de la communauté. Ils mènent bien évidemment une existence exemplaire (okay, si l'on excepte le festin de chair humaine qu'ils se permettent chaque dimanche).



## Le bureau du marshal

Hellman a tout bon sur ce coup-là. Le marshal Dunston a bel et bien été envoyé dans la région, et par Ulysses Grant en personne, encore ! Grant a compris que, pour contrôler le Labyrinthe, l'Union devait commencer par s'emparer de Lost Angels. Dunston est là pour évaluer la situation et pour déterminer quels sont les groupes d'influence qui peuvent faire passer Grimme à la trappe (s'ils existent). Le révérend se doute bien que Dunston n'est pas ce qu'il semble être, mais il veut savoir qui est derrière le marshal avant de s'occuper de lui.

Quiconque se fait arrêter par Dunston finit devant le juge Scanlon, dont dépend le tribunal municipal. Depuis quelque temps, toutefois, Grimme fait pression sur le juge et ce dernier envoie de plus en plus de prisonniers devant la Cour des Anges.

Le marshal se sert de cette évolution de la situation pour augmenter ses revenus. Il offre désormais aux petits criminels de payer une amende s'ils souhaitent être relâchés sur le champ. De cette manière, ils évitent la Cour de l'Eglise.

## Les Anges Gardiens

Les Anges Gardiens sont pour Grimme l'une de ces ironies pour lesquelles la vie vaut bien d'être vécue (encore que, vu sa nature, cette phrase se discute certainement). Le révérend se moque en effet complètement de la morale publique, mais il s'est aperçu qu'il pouvait faire régner la terreur avec autant d'efficacité en dotant la ville d'un service d'ordre constitué de croisés vertueux que s'il lâchait une armée de Sanglants sur Lost Angels. En effet, comme les Anges Gardiens ont tendance à rendre la « justice » de manière pour le moins capricieuse, même les plus dévots des fidèles de Grimme sont bien forcés de vérifier à intervalle régulier que leur conscience est bien aussi pure qu'ils le pensent. Les Anges sont donc là pour inspirer la terreur, mais aussi pour débusquer tous ceux qui pourraient vouloir détruire Grimme. Quiconque possède le moindre pouvoir magique est instantanément suspect aux yeux du bon révérend. La Cité des Anges Perdus est donc une ville extrêmement dangereuse pour les hucksters, chamans et autres

croyants (les Anges Gardiens font toutefois attention de ne s'en prendre aux hommes d'Eglise que si ces derniers prennent publiquement fait et cause contre Grimme).

La plupart des Anges de base sont des fidèles comme les autres, persuadés qu'ils font ce qui est juste en obéissant au révérend. Mais il y a également quelques-uns d'entre eux qui voient les Anges comme une fantastique opportunité de glaner davantage de pouvoir ou de régler quelques comptes avec leurs voisins.

La plupart des nuées sont équipées d'un assortiment d'armes à feu. Certains des Anges Gardiens les plus tournés vers la Bible ont l'habitude de toujours avoir une épée avec eux (« l'épée de justice », évidemment). Par contre, les officiers font tous partie du Cercle cannibale de Grimme (y compris Michael et Gabriel, dont ce ne sont pas évidemment là les vrais noms). La plupart d'entre eux pratiquent la magie noire et, tout comme Grimme, ils peuvent utiliser leurs maléfices à l'intérieur des limites de la ville sans que personne ne se doute de rien.

## Profil Ange Gardien typique

### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d8, Force : 2d8, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d6

Combat : bagarre 3d8, furtivité 2d8, tirer : fusil, pistolet et shotgun 2d6

### Mental :

Perception : 2d8, Connaissances : 1d6, Charisme : 1d8, Astuce : 2d6, Ame : 2d6

Connaissance de la rue 3d6, détecter 2d8, foi 4d6, intimider 3d8, tripes 3d6

### Atouts :

homme de loi 1

### Handicaps :

fanatique

## L'Ange de la Mort

Il existe en effet un Ange à robe noire. Son nom est Garret Black, mais les autres Anges Gardiens font toujours référence à lui (en chuchotant) sous le titre d'Ange de la Mort. C'est un Déterré que Grimme est allé recruter dans les catacombes du Rocher.

Le révérend fait appel à Black dès qu'il a un pro-

blème (la plupart des problèmes de Grimme étant ces individus qui, pour une raison ou une autre, ne peuvent être traînés devant la Cour de l'Eglise puis expédiés à la prison de Rock Island au vu et au su de tous). Si jamais nos héros commencent à un peu trop taquiner Grimme, ils pourraient bien recevoir la visite de Black.

Ce dernier adore son rôle (parfois même un peu trop). Il est en concurrence acharnée avec son manitou personnel pour voir lequel des deux est le plus maléfique. Certains actes qu'il a commis en accomplissant son «devoir» auraient sans doute horrifié Grimme en personne.

### Profil Garret Black

#### Physique :

*Dextérité : 3d8, Agilité : 3d6, Force : 2d8, Rapidité : 3d10, Vigueur : 2d6*

*Combat : couteau 3d6, furtivité 5d6, lancer : éclairs du destin 4d6, tirer : pistolet 4d8*

#### Mental :

*Perception : 3d8, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d10, Astuce : 3d6, Ame : 3d10*

*Détecter 4d8, intimider 4d10, pister 4d8, tripes 4d10*

#### Atouts :

*regard d'acier*

#### Handicaps :

*dégénérescence 5, méchant comme une teigne, sanguinaire*

#### Capacités spéciales :

*Déterré*

*Maléfices : armure d'ombre 2, éclairs du destin 3, protection maléfique 2*

*Pouvoirs de Déterré : haleine pestilentielle 3, la marque de la mort 2, masque de la mort 2, oraison funèbre 4*

### La Cour de l'Eglise

Si les Anges Gardiens sont redoutés par tous les habitants de Lost Angels, la Cour de l'Eglise inspire une sainte terreur à tous ceux qui se retrouvent devant elle. Et il est vrai qu'à une unique exception près (celle qui est évoquée par Hellman dans son rapport), les trois juges qui composent la cour rendent toujours le même verdict : «coupable».

Les preuves matérielles ne servent pas à grand-

chose en ce lieu. Dans la plupart des cas, les juges «laissent à Dieu le soin de juger». Pour ce faire, la cour a remis au goût du jour quelques épreuves autrefois utilisées en Angleterre afin de déterminer la culpabilité d'un individu. Ces tests «s'expliquent» par le fait que, si l'accusé est innocent, Dieu le protégera et il ne souffrira aucunement. Dans le cas des gens particulièrement pieux, c'est en effet vrai. A toi de voir qui bénéficie de cette protection, Marshal, mais même les héros croyants ne devraient pas entrer dans cette catégorie, à moins qu'ils ne mènent véritablement une existence exemplaire.

L'épreuve de la glotonnerie : contrairement à ce que pense Hellman, l'accusé ne doit pas manger grand-chose... juste un morceau de pain auquel clous et bouts de verre ont été incorporés en cours de cuisson. Si l'homme peut mâcher et avaler le bout de pain sans se couper une seule fois, il est innocent. Pour un personnage, tire une carte. Il ne passe le test que si tu retournes le Joker rouge.

L'épreuve de la souffrance physique : une pierre chauffée au rouge est déposée dans la paume de l'accusé, ce qui lui inflige une blessure sérieuse que les Pépites ne peuvent empêcher. On enroule alors quelques bandages autour de la blessure, que l'on laisse telle quelle pendant plusieurs jours. Si elle ne s'infecte pas (ce qui nécessite de réussir un jet de Vigueur contre un SD de 15), l'accusé est innocent. L'épreuve du serment : on lit à l'accusé un long passage de la Bible et il doit le réciter sans oublier un seul mot, ce qui l'oblige à réussir un jet de Connaissances ou de théologie contre un SD de 15. Tous les coupables sont condamnés à mort en envoyés à la prison de Rock Island. Il n'existe aucune possibilité d'appel.

### Le Rocher

La Cour des Anges ne chôme pas. La forteresse accueille à l'heure actuelle plus de deux cents «pensionnaires». Des gardes en armes patrouillent les murailles et une petite flottille de chenaliers (lourdement armés, eux aussi) croisent dans les eaux de la baie tout autour de l'île. Quelques mitrailleuses Gatling et autres canons de dix et douze livres sont montés au sommet des murs.

Aucune visite n'est autorisée. Tout navire appro-

chant à moins de deux cents mètres de l'île reçoit un seul et unique avertissement, après quoi les gardes ouvrent le feu. Les conditions de détention sont telles à Rock Island qu'elles feraient passer les geôles de l'Inquisition espagnole pour un hôtel quatre étoiles. Tous les gardes et autres membres du personnel sont dévoués à Grimme.

La prison joue plusieurs rôles pour le révérend ; c'est en quelque sorte un lieu de retraite, un centre de recrutement et un abattoir. Grimme et quelques membres de son Cercle se rendent au Rocher par bateau au moins une fois par semaine. C'est là qu'ils exécutent les rites secrets de leur culte cannibale (les prisonniers leur servant bien évidemment de plat principal). Grimme apprécie tout particulièrement ces petits interludes qui lui permettent de laisser tomber le masque.

Le révérend interroge également en personne tout prisonnier présentant quelque talent et une certaine affinité pour le mal. Ceux qu'il juge dignes de le servir se voient proposer un choix cornélien : devenir ses sbires ou passer ce qui reste de leur brève existence à Rock Island. Les quelques individus qu'il a recrutés de cette manière sont devenus des membres influents des Anges Gardiens ou des agents spéciaux œuvrant dans le plus parfait anonymat pour maintenir l'ordre.

Les autres prisonniers ne sont que du bétail pour Grimme. Chaque semaine, il en choisit quelques-uns au hasard, ces malheureux étant par la suite massacrés (de même que les condamnés à mort) et débités en morceaux avant d'aller rejoindre le grand festin du prochain dimanche. L'abattoir est situé au plus bas niveau de la prison et tout est prévu pour que le sang s'écoule directement dans les eaux de la baie. Il y a de très nombreux requins dans le secteur des foies que quelqu'un chercherait à s'évader.

### Le Cadastre Alternatif

Voilà une organisation qui n'a pas grand-chose à cacher. Les membres du Cadastre Alternatif sont exactement ce qu'ils prétendent : des rebelles à l'esprit civique particulièrement développé et souhaitant faire tomber Grimme de son perchoir. Ils ne se doutent aucunement qu'ils puissent être une abomination cannibale.

Si le Gang découvre le secret de Grimme, une alliance avec le Cadastre Alternatif est tout à fait envisageable. Les membres de ce groupe étaient déjà, de toute manière, prêts à risquer leur vie pour venir à bout de leur ennemi. Ils sont actuellement une vingtaine et se cachent au sud de Lost Angels, à La Griffes de l'Ours pour être plus précis.

### Monsieur le maire

Miller est un type bien qui s'est retrouvé pris dans un engrenage infernal. Il ne sait rien pour ce qui est des tendances cannibales de nombre de ses administrés (ni du rôle que joue Grimme dans ces pratiques), mais il est par contre on ne peut plus conscient que le révérend n'est pas ce qu'il semble être et qu'il possède des pouvoirs surnaturels. En secret, Miller aimerait bien améliorer l'existence des habitants de Lost Angels, mais il n'ose rien faire sans ordre direct de Grimme.

La raison en est simple : Grimme a arraché un bout de l'âme de Miller, qu'il a ensuite caché quelque part dans la prison de Rock Island. «Monsieur le maire» n'ose pas aller rechercher ce qui lui appartient, de peur que le révérend le lui fasse payer très cher. Mais si jamais quelque aventurier de l'âme perdue lui ramenait cette portion de lui-même, Miller saurait se montrer reconnaissant. De cette manière, il pourrait agir contre Grimme (ou peut-être tout simplement s'échapper). Le maire de Lost Angels est peut-être un pantin, mais cela ne l'empêche de pouvoir user de son influence pour faciliter la tâche de ceux qui sont prêts à l'aider.

### L'esprit de la faim

Le monde a toujours accueilli des monstres en tout genre. L'un d'entre eux est l'incarnation même de la faim. L'énergie surnaturelle libérée suite au Jugement l'a rendu nettement plus fort qu'auparavant. Il s'est alors déchaîné en Chine et en Extrême-Orient, où il a causé des centaines de morts, ravageant des villages entiers.

Tout récemment, l'esprit de la faim a senti quelque chose dans un navire étranger, le Gien, qui était amarré dans une rade de la région de Canton. Cet



effluve lointain exprimait la famine, le mal et un pouvoir immense, bref, tout ce que l'entité apprécie. Le Gien venait en effet de la Cité des Anges Perdus. L'esprit de la faim posséda l'un des membres de l'équipage et partit en direction de l'Amérique. Tous les marins du Gien moururent de faim en cours de voyage et le navire devint un vaisseau fantôme. Il finit enfin par se fracasser contre les rochers au sud du Labyrinthe, à quelques encablures de Lost Angels.

L'esprit de la faim se remet à l'ouvrage sans plus attendre.

Cette entité réside toujours dans l'épave broyée du Gien, et plus particulièrement dans le corps desséché de l'un des marins, qui a depuis horriblement gonflé ; ses bras et ses jambes sont démesurément allongés et il arbore une bedaine véritablement monstrueuse. Son ventre est déformé par un visage agonissant à la bouche grande ouverte qui semble vouloir échapper à son estomac.

L'esprit de la faim n'a pas de plan à long terme. Il cherche juste à causer autant de souffrance que possible, utilisant pour ce faire ses fidèles serviteurs que sont les faminions (voir chapitre suivant).

### Profil esprit de la faim

#### Physique :

Dextérité : 1d4, Agilité : 2d10, Force : 3d12+2,

Rapidité : 3d10, Vigueur : 2d6

Combat : bagarre 5d10

#### Mental :

Perception : 3d10, Connaissances : 2d8,

Charisme : 3d12, Astuce : 3d10, Ame : 3d8

Intimider 4d12

Taille : 7 (pour ce qui est du membre d'équipage) ou 4 (pour les attaques visant directement l'esprit de la faim ou celles qui prennent les intestins pour cible). Les attaques frappant les autres parties du corps affectent également l'esprit, mais ce dernier ne peut être tué que si on lui fait (littéralement) exploser les tripes.

Terreur : 11

#### Capacités spéciales :

Poings : FOR

Faim dévorante : l'esprit communique une faim dévorante à ses victimes. Il est possible d'y résister en remportant un jet d'intimider opposé. L'esprit de la

faim attaque toutes les créatures distantes de moins de cinquante mètres et recommence à chaque round (il s'agit à chaque fois de sa première action ; ne joue qu'une fois les dés pour lui, même s'il s'en prend à plusieurs cibles). Quiconque se fait battre perd 1 point de Souffle par point de différence entre les deux jets d'intimider. Tout individu tombant à 0 de Souffle devient immédiatement un faminion.

Coup de grâce : un Déterré absorbant l'Ultime Essence de l'esprit de la faim peut par la suite tenter de se régénérer même s'il n'a rien à manger (mais il effectue alors son jet de dés à -4). Bizarrement, quand il n'essaye pas de soigner immédiatement ses blessures, le Déterré commence à avoir faim. Cette gêne permanente n'a pas la moindre répercussion sur ses facultés, mais sans doute aura-t-il intérêt à prendre un peu plus de viande séchée la prochaine fois qu'il partira dans le désert.

## L'effort de guerre

L'Union, la Confédération et le Mexique prétendent tous contrôler le Labyrinthe, mais la triste vérité est qu'aucun de ces trois groupes ne contrôle rien d'autre que l'endroit où il se trouve à l'heure actuelle. Le nombre de navires et de soldats dont dispose chaque faction est en effet bien trop faible pour s'emparer d'un territoire aussi éclaté que le Grand Dédale.

C'est donc la Grande Guerre du Rail qui devrait déterminer l'avenir de la région. Si les compagnies de chemin de fer relâchent leur effort, Santa Anna pourrait bien envahir le Labyrinthe avec l'aide des Français. Sinon, la première des deux nations américaines à posséder une véritable liaison ferroviaire avec la région disposera du même coup de l'infrastructure logistique nécessaire pour régler la question une bonne fois pour toutes.

## Les prix à Shannonsburg

Les marchandises ne voient pas leur coût gonfler à Shannonsburg, contrairement à ce qui se pratique dans le reste du Labyrinthe. Dans cette ville, les prix sont les mêmes que ceux indiqués dans le livre de règles.

### *Le réseau d'espionnage des Sudistes*

Sam Hellman a tout à fait raison quand il dit subodorer que les espions sudistes opèrent juste sous son nez. La cheftaine du réseau des Rebelles est en effet une certaine Eva Beaugrand, chapelière de son état et propriétaire d'un magasin situé dans le quartier marchand de Lost Angels.

Eva est une femme d'âge moyen au physique on ne peut plus banal. Elle semble calme et modeste, mais ses deux fils sont morts au combat contre le Nord et elle a juré de poursuivre la lutte en leur nom. Elle n'a jamais rencontré l'amiral Birmingham et ne communique avec lui qu'en glissant des messages dans les cartons à chapeaux que son usine envoie à Shannonsburg.

Eva cherche tellement à honorer la mémoire de ses fils qu'elle n'hésite pas à avoir recours au surnaturel. Elle passe ainsi par le biais d'intermédiaires afin de coordonner ses activités avec celles du Clan du Crotale. Dès qu'elle est prête à lancer une opération d'envergure, elle contacte le Clan, dont les membres mettent sur pied une espèce de menace occulte bidon ayant pour but de détourner l'attention des agents de la Pinkerton.

Hellman est en effet bien plus intéressé par le surnaturel que par une tâche aussi ingrate que l'espionnage politique et l'on peut s'attendre à ce qu'il se laisse à chaque fois embobiner par ce genre de ruse. Les détectives de l'Agence se dépêchent de se jeter dans les pièges tendus par le Clan du Crotale et les hommes d'Eva en profitent pour mener leurs missions à bien.

### *Santa Anna*

Comme tu t'en souviens sans doute si tu as lu le Guide du Marshal de *The Quick and the Dead*, l'armée de Santa Anna n'est pas à proprement parler l'Armée de la Mort, mais plutôt l'Armée des Morts, ses soldats étant en effet des zombis cannibales sous les ordres de Xitlan, une antique liche qui était un sorcier aztèque dans une autre vie. Ce bon vieux Xitlan a légèrement enrobé les choses pour Santa Anna, à qui il a prétendu être un chaman ayant un puissant sorcier parmi ses aïeux.

Santa Anna a également une armée humaine, mais

elle est uniquement là pour faire diversion. Il craint en effet que Maximilien le récuse ou que les Mexicains se dressent contre lui s'ils venaient à apprendre qu'il a constitué une armée de zombis avides de chair humaine et de matière grise.

Mais tout Gang de héros sensés qui se respecte voudra sans doute tout faire pour ne pas ébruiter ce secret s'il venait à le découvrir. L'Armée des Morts est en effet le genre «d'incident» surnaturel qui pourrait faire véritablement exploser le Niveau de Terreur du continent si son existence venait à être connue alors que ses déprédations n'ont pas été stoppées.

### *Le secret du plantagrato*

Cette version très spécifique du cola a été créée par Xitlan afin de régler un sérieux problème que commençait à lui poser son armée de morts-vivants. En effet, s'ils ne peuvent fréquemment manger des cerveaux humains, les zombis deviennent incontrôlables et se mettent à tout casser. Mais d'un autre côté, si on commence à les nourrir de manière convenable, les gens de la région ne devraient pas tarder à se demander pourquoi leurs voisins disparaissent si rapidement.

Le plantagrato est la solution idéale à ce problème. C'est en effet une drogue pour les zombis, et il suffit de leur en refiler (en la mélangeant à de la viande hachée) pour qu'ils oublient toutes leurs pulsions cannibales et deviennent extrêmement dociles. Xitlan a besoin d'être prévenu une semaine à l'avance quand il est nécessaire de lancer un assaut. Il diminue alors les doses de plantagrato que reçoivent ses «hommes», ce qui fait que ces derniers sont véritablement affamés quand vient enfin le moment de passer à l'action. Le plantagrato a également pour effet secondaire de conserver les zombis : ils pourrissent moins rapidement sur pied et l'odeur est donc un peu plus supportable (ce qui est tout bénéfice).

Le plantagrato pousse dans une gigantesque plantation très lourdement gardée en bordure de Mexico. Les apprentis de Xitlan synthétisent la drogue en ville et l'envoient par trains de marchandise à l'armée, qui est basée à la frontière californienne. Le plantagrato ne peut exister que dans le monde hautement surnaturel généré par le

Jugement et, oui, c'est bien vrai qu'il hurle quand on le plante.

Si nos héros découvrent le secret du plantagrito et empêchent l'approvisionnement de l'Armée des Morts, le résultat obtenu dépassera sans doute leurs espérances. Privés de leur drogue, les zombies se rebellent contre Xitlan et mettent la région à feu et à sang. Il y a de bonnes chances que la troisième et dernière chance de Santa Anna s'envole en fumée si cet événement se produit (et que de très nombreux Mexicains innocents passent du même coup à la casserole).

## Les pouvoirs ki

Comment expliquer la présence de ces tous nouveaux pouvoirs ki dans l'univers de Deadlands ? Très facilement. Tous les esprits (ce qui inclut l'âme humaine) peuvent aller chercher de l'énergie surnaturelle dans les Terres de Chasse et l'utiliser comme bon leur semble. Mais l'âme humaine est fortement limitée, du fait qu'elle est étroitement liée au monde physique. C'est pour cette raison que la plupart des hommes doivent passer par un intermédiaire, c'est-à-dire appeler un esprit et le forcer (ou le persuader) d'aller puiser l'énergie magique dont ils ont besoin dans les Terres de Chasse. Hucksters et chamans fonctionnent exactement de cette manière, tandis que les croyants reçoivent leur énergie en direct de leur dieu.

Cela explique d'ailleurs pourquoi le manitou piège l'âme d'un humain dans sa carcasse quand il veut devenir Déterré. C'est en manipulant l'âme de son hôte que le manitou peut contrôler le corps. Quand il a le Dominion, il se sert en fait de l'âme du Déterré comme le marionnettiste utilise les fils qui le relie à son pantin.

## Les « illuminés »

La discipline mentale et physique extrêmement sévère nécessaire pour parvenir à maîtriser (pas à apprendre, note bien) les arts martiaux permet aux âmes qui y parviennent d'aller piocher directement l'énergie souhaitée dans les Terres de Chasse. Bien que ces « illuminés » (comprendre « ceux qui

ont reçu l'illumination », nous ne parlons pas des savants fous, là) possèdent des pouvoirs supérieurs au commun des mortels, ils restent toutefois limités du fait du lien tangible qui les unit au monde physique. L'énergie des Terres de Chasse est extrêmement difficile à contrôler lorsqu'elle se trouve à l'état brut, surtout s'il faut la canaliser au travers d'un corps humain. Ceux qui ne maîtrisent pas parfaitement les techniques nécessaires ont davantage de chances de se blesser eux-mêmes que de faire du mal aux autres.

Les maîtres de kung fu d'antan sont parvenus à résoudre ce problème en mettant au point (et en les enseignant à leurs élèves) toute une série de mantras et de katas permettant de canaliser l'énergie dans le corps selon un mode connu. Chaque pouvoir ki est donc en quelque sorte un sort utilisant le corps tel une gigantesque antenne tournée vers les Terres de Chasse.

Est-ce que cela signifie qu'un huckster pratiquant également les arts martiaux peut utiliser ses Points de Ki pour jeter des sorts ? Non, pour la bonne et simple raison que les méthodes utilisées pour alimenter les pouvoirs ki et les sorts sont trop différentes pour être compatibles. L'art du huckster est bien trop imprévisible pour que le ki puisse l'alimenter. Peut-être existe-t-il quelques sorciers particulièrement expérimentés capables de réussir un tel tour (et encore), mais dans l'immense majorité des cas, manipuler de l'énergie magique à l'état brute sans avoir été formé à le faire est l'un des plus sûrs moyens de se suicider dans l'univers de Deadlands.



ABOMINATIONS



897



## CHAPITRE 10

# NOUVELLES ABOMINATIONS



Les humains aux dents longues sont loin d'être les seuls adversaires qu'il faut craindre dans le Grand Dédale. Nombre de sales bêtes surnaturelles résident également dans la région. Si le Weird West est en général étrange et terrifiant, on peut sans risque affirmer que c'est encore pire dans le Labyrinthe. En plus des abominations «normales» du reste du continent, on trouve dans le coin des créatures libérées par le Grand Tremblement. Et comme si cela ne suffisait pas, les monstruosité originaires de la Chine ont décidé de traverser le Pacifique en même temps que leurs concitoyens. Le résultat est que le Labyrinthe constitue sans le moindre doute la pire des ménageries.

### *Esprit des roches*

Les mineurs chuchotent avec effroi qu'il arrive parfois que des portions entières de canyon du Labyrinthe s'animent et tentent de les réduire en bouillie. S'il faut en croire les légendes qui circulent à ce sujet, les prospecteurs travaillant seuls et de nuit seraient de loin les plus vulnérables à ce type d'agression.

Certains mythes prétendent que ces monstres sont l'incarnation de la peur du noir qui hante tous les hommes, tandis que d'autres prétendent qu'il s'agit en fait d'esprits de la nature vénérés par les Indiens et cherchant à venger les dégâts que les Blancs provoquent avec leur dynamite. Quoi qu'il en soit, les histoires s'accordent pour dire que ces horreurs humanoïdes mais démesurées n'apparaissent que quelques instants avant de se fondre à nouveau dans la roche (dans l'espoir de surprendre leur prochaine victime, peut-être ?).

Les esprits des roches ne connaissent rien à la subtilité. Ils attaquent à grands coups de poings et tabassent leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci cesse de respirer. L'exception à cette règle concerne l'eau : un esprit des roches ne peut y pénétrer sous aucun prétexte, même afin de pourchasser une proie. La légende de l'esprit des roches n'est connue que dans le Labyrinthe.



## Faminion

Comme cela est mentionné dans le chapitre précédent, l'esprit de la faim (qui incarne la faim sur terre) a depuis peu décidé de s'installer dans le Labyrinthe.

Après que le navire qui l'avait amené de Chine soit venu se pulvériser contre les rochers acérés qui constituent la côte californienne, l'esprit de la faim n'a pas mis longtemps pour se trouver de nouvelles victimes. Celles-ci ont pris la forme d'une bande d'aventuriers qui ont exploré l'épave et se sont pour la peine retrouvés infectés par le monstre. L'unique survivant a réussi à se traîner jusqu'au plus proche campement de prospecteurs et il n'en fallait pas plus pour que l'épidémie se déclenche. Les victimes de la peste deviennent des faminions. Ces créatures pitoyables sont perpétuellement affamées et prêtes à manger n'importe quoi (la chair humaine fait partie des possibilités de menu, mais la plupart des faminions préfèrent les aliments normaux s'ils ont le choix). Malheureusement, quelle que soit la quantité de nourriture qu'ils ingèrent, ces monstres ne sont repus que pour un temps très bref. Quelle que soit l'extrémité à laquelle ils peuvent en être réduits, ils ne se dévorent jamais entre eux, bien que cela ne les dérange aucunement de grignoter un individu qu'ils viennent tout juste d'infecter (avant que ce dernier ne rejoigne leurs rangs).

En 1875, les Anges Gardiens de Grimme et de nombreux aventuriers ont traqué des dizaines de faminions lors d'une épidémie particulièrement virulente, mais il arrive encore de temps en temps que ces monstres se manifestent en grand nombre. La plupart du temps, les épidémies se déclarent dans une ville champignon isolée puis remontent en direction de Lost Angels.

Les faminions sont, du moins en partie, sous les ordres de l'esprit de la faim, mais il semblerait que ce dernier ne leur donne jamais la moindre instruction. Apparemment, le chaos que ses créatures génèrent d'elles-mêmes lui convient tout à fait.

### Profil esprit des roches

#### Physique :

Dextérité : 1d4, Agilité : 2d6, Force : 4d12+6,

Rapidité : 1d4, Vigueur : 4d12

Combat : bagarre 4

#### Mental :

Perception : 1d4, Connaissances : 1d4, Charisme :

1d4, Astuce : 1d4, Ame : 1d4

Tripes 6

Taille : 10

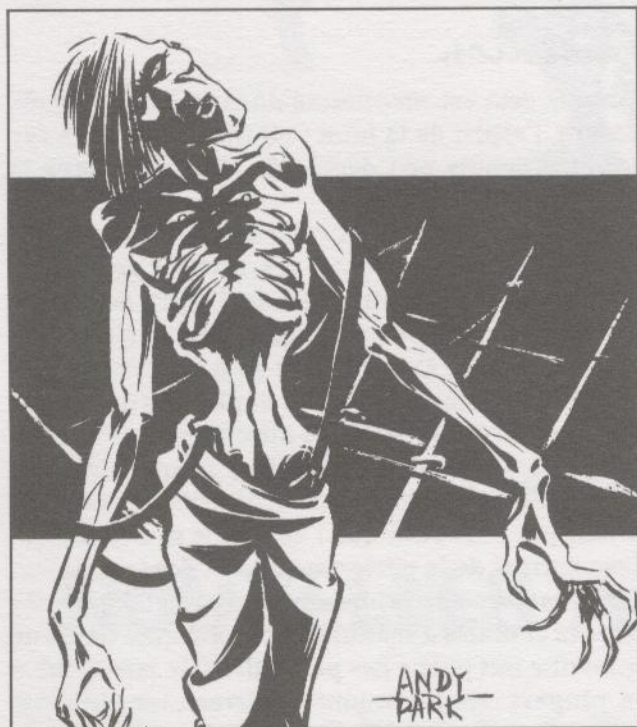
Terreur : 8

#### Capacités spéciales :

Protection : 2

Poings : FOR+2d6

*Sensibilité à l'eau : le premier problème des esprits des roches en ce qui concerne l'eau, c'est qu'ils sont tellement lourds qu'ils coulent comme une pierre (forcément). De plus, un esprit des roches totalement immergé dans l'eau commence à se dissoudre au bout de cinq minutes et perd un type de dés de Force toutes les cinq minutes suivantes. Si sa Force tombe en dessous de d4, il est irrévocablement détruit.*



*laps de temps, la victime devient de plus en plus maigre et commence à ressentir une faim dévorante. Ses ongles s'allongent et se transforment en griffes capables de véhiculer l'infection à leur tour. Seuls la mort ou le miracle imposition des mains peuvent faire cesser la progression du mal (si jamais le croyant réalisant l'imposition des mains rate son jet, c'est lui qui devient un faminion à la place de son patient).*

### Fantôme chinois

Les histoires de fantômes romantiques sont légion dans le folklore chinois. Selon les croyances chinoises, l'âme des morts est censée se réincarner dans un autre corps (mais après avoir passé quelque temps en Enfer, pour lui faire les pieds). Il arrive toutefois qu'un esprit reste bloqué dans cette vallée de larmes à cause d'une vendetta ou d'une affaire qu'il doit absolument régler avant de partir. Les désirs refoulés sont le plus sûr moyen de se transformer en fantôme. Il faut tout particulièrement se méfier des fantômes de sexe féminin qui pleurent leur amour perdu. Le fantôme chinois, ou fantôme triste comme on l'appelle parfois, s'accroche aux individus de sexe masculin et les vide de leur énergie vitale. L'amoureuse éplorée s'en prend en quelque sorte à tous les hommes pour se venger du goujat qui l'a larguée. Il arrive également parfois que l'on rencontre un fantôme chinois ayant juré de se suicider en même temps que son amant (avant de voir à son grand dam que le malotru en question a eu les chocottes et qu'il a finalement décidé de ne pas passer à l'acte).

Un tel spectre est en général une Chinoise à la beauté presque insoutenable (s'il y a des femmes dans le Gang, il est également possible d'imaginer un fantôme triste masculin bâti comme un Apollon). La «jeune femme» se fait passer pour une humaine et piège l'homme qu'elle a pris pour cible en l'incitant à tomber amoureux d'elle. C'est à ce moment qu'elle l'attaque, absorbe son énergie spirituelle et l'envoie pour un aller simple au plus profond du sous-monde (pas de réincarnation possible pour lui).

Certains fantômes chinois parviennent à s'adapter à la vie en communauté, mais ils préfèrent pour la plupart mener une existence d'ermites et de reclus

### Profil faminion

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 3d6, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d10

Combat : gourdin 2d6, furtivité 2d6, tirer (n'importe quelle arme à feu) 2d6

#### Mental :

Perception : 1d6, Connaissances : 1d4, Charisme : 2d4, Astuce : 1d4, Ame : 1d6

Points de coup : 25 (rachitique)

#### Équipement :

la plupart des faminions sont armés d'un gourdin (2d10+1d6), mais quelques-uns d'entre eux possèdent une arme à feu.

#### Capacités spéciales :

les faminions ressemblent à des humains affamés. Ils sont vivants mais affectés par une essence maléfique, ce qui les empêche de pénétrer dans la zone d'effet du miracle protection.

Infection : quiconque se fait toucher par un faminion (ce qui est représenté par la moindre perte de point de Souffle ou blessure causée par les griffes ou les dents de la créature) rejoint les rangs de ces monstres en vingt-quatre heures. Au cours de ce

en pleine nature. Les lieux de résidence qu'ils se choisissent sont bien souvent aussi beaux que la jeune femme dont ils prennent la forme (ils apprécient tout particulièrement les grottes nimbées de clarté lunaire).



### Profil fantôme chinois

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 3d6, Force : 2d6, Rapidité : 4d8, Vigueur : 2d6

Combat : bagarre 4, dérober 2, furtivité 5, lancer : dague 3

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 4d12, Astuce : 2d6, Ame : 3d8

Bluff 3, persuasion 4

Taille : 6

Terreur : 7

#### Capacités spéciales :

**Chevelure :** le fantôme chinois peut contrôler sa chevelure et s'en servir comme d'une arme. Cela lui permet d'attaquer jusqu'à quatre adversaires par action, même s'ils se trouvent à un maximum de quinze mètres de lui. L'entité utilise son Aptitude de combat : bagarre quand elle se bat à l'aide de ses

cheveux. Si elle touche, elle inflige 2d6 points de dégâts et sa mèche s'enroule autour de son adversaire. Elle se met alors à serrer et les dégâts augmentent de 1d6 par action du fantôme (3d6, 4d6 et, enfin, 5d6). Les dégâts cessent de progresser au-delà de 5d6. Il n'existe qu'une seule manière de se libérer : trancher la mèche responsable. Cela prend une action, et il n'est possible de le réussir qu'avec une arme tranchante (jet de combat), à condition d'infliger un minimum de 11 points de dégâts à la chevelure.

**Existence intangible :** les fantômes sont déjà morts, ce qui signifie qu'il est impossible de les tuer. A chaque fois que l'un d'entre eux tombe à 0 points de Souffle (ou encaisse suffisamment de points de dégâts pour qu'un individu normal y passe), il se dissipe pour réapparaître lors de la nuit de pleine lune suivante.

**Existence nocturne :** les fantômes chinois ne se manifestent sur terre que du crépuscule à l'aube.

**Vulnérabilité à la puissance divine :** un fantôme chinois est incapable de pénétrer dans un lieu sanctifié. De la même manière, un exorcisme réussi dans son antre le force à aller s'installer ailleurs.

**Annihilation de l'esprit :** un personnage tué par un fantôme chinois est M-O-R-T. Autrement dit, il est bien incapable de revenir sous quelque forme que ce soit (Déterré, fantôme, mouche, etc.). Son âme a été croquée tout cru. Pour lui, c'est la fin du grand voyage.

### Gardien mystique

Ces statues en céramique sont souvent créées par des sorciers chinois qui leur confient pour mission de garder un lieu qu'ils ne veulent pas voir dérangé. Une fois la statue enchantée, son créateur peut lui donner des instructions détaillées concernant les individus qui ont un droit d'accès au lieu qu'elle défend. Des qu'il voit quelqu'un qui ne correspond pas aux critères qu'il a en mémoire, le gardien mystique attaque. La plupart de ces statues ressemblent à d'étranges hybrides entre un cerf, un humain et un lézard. Elles ne sont pas assez intelligentes pour comprendre des ordres plus complexes que « Attaque quiconque cherche à entrer, à l'exception de mes assistants et de moi-même. »





placer qu'en effectuant des bonds vers l'avant). Quiconque se fait griffer par l'une de ces sales bestioles rejoint bien vite leurs rangs, à moins d'avoir la chance d'avoir parmi ses relations quelqu'un qui s'y connaît en médecine traditionnelle chinoise et qui pourra préparer les remèdes de grand-mère nécessaires.

Les vampires bondissants sont incapables de réfléchir. Ils n'obéissent qu'à une seule et unique pulsion : sauter sur tous les êtres vivants qu'ils aperçoivent et les déchiqeter à grands coups de griffes. Ils ne battent jamais en retraite.

Les gyonshées peuvent être contrôlés, enfin, plus ou moins. On peut ainsi stopper net un vampire bondissant en fixant sur son front un morceau de papier de riz jaune (à condition que soit rédigée sur ce papier la formule occulte spécifique, qui doit bien évidemment être formulée en idéogrammes chinois). Les sorciers chinois ont souvent un grand nombre de gyonshées en réserve. Dès qu'un ennemi se présente, ils ôtent le petit bout de papier qui orne le front de leurs serviteurs et les regardent s'éclater (et éclater l'adversaire du même coup). Le problème, c'est que les sorciers doivent mettre les

### Profil gardien mystique

#### Physique :

Dextérité : 1d4, Agilité : 2d10, Force : 2d6,

Rapidité : 4d10, Vigueur : 1d4

Combat : bagarre 4

#### Mental :

Perception : 1d4, Connaissances : 1d4, Charisme :

1d4, Astuce : 1d4, Ame : 1d4

Taille : 3

Terreur : 6

#### Capacités spéciales :

Bois : FOR+2d6

### Gyonshée

Cette variante chinoise du mort-vivant est plus connue sous le nom de vampire bondissant. Contrairement à son homologue occidental, le gyonshée ne pourrit pas sur pied et propage une terrible infection (comme points négatifs, on note également qu'il est bête comme plâtre et qu'il ne peut se dé-



bouts sans perdre de temps, car les vampires bondissants sont incapables de faire la moindre distinction entre un allié et un ennemi. Pour ces monstres, tout ce qui vit n'existe que pour être tué et transformé en gyonshee.

## Profil gyonshee

### Physique :

Dextérité : 1d4, Agilité : 2d6, Force : 4d6, Rapidité : 1d6, Vigueur : 2d6

Combat : bagarre 6

### Mental :

Perception : 1d4, Connaissances : 1d4, Charisme : 1d4, Astuce : 1d4, Ame : 1d4

Tripes 6

Taille : 6

Terreur : 6

### Capacités spéciales :

Griffes : FOR+3d6

*Immunité : les vampires bondissants sont immunisés contre les pertes de Souffle et la fatigue physique. Ils sont affectés par tous les autres types de dégâts de la même manière que les Déterrés.*

*Infection : quiconque se fait blesser par un gyonshee se transforme en vampire bondissant (ce qui prend 2d4 jours), à moins d'être soigné en accord avec les pratiques traditionnelles chinoises. Un personnage réussissant un jet d'universalis : occultisme Difficile (9) connaît l'un des remèdes permettant de soigner cette condition. Ce jet est seulement faisable (5) si le personnage est chinois ou spécialiste de l'occultisme chinois. En général, le patient doit rester assis au centre d'un cercle et avaler de grandes quantités de riz collant. Cela devrait forcément poser un problème à nos héros, vu que le riz nécessaire ne se trouve qu'à Shan Fan ou dans d'autres rares endroits où les Chinois sont installés en nombre (mais attention, hein, il faut que ce soit du bon riz bien collant, pas l'un de ces ersatz que proposent certains marchands peu scrupuleux). Des personnages prudents veilleront donc à se munir de plusieurs sacs de riz collant s'ils savent qu'ils risquent d'avoir à affronter des gyonshees. Il n'existe logiquement aucune méthode pour rendre son aspect normal à un individu transformé en vampire bondissant (il convient donc de le traiter comme s'il était mort). Mais tu peux, si tu le souhaites, décider*

*que le fait de retransformer un personnage infecté constitue une excellente base de départ pour un scénario. Dans ce cas, pas de problème, mais fais bien attention à ce que nos héros doivent vraiment se surpasser pour récupérer leur compagnon tel qu'il était avant. Et ne te laisse pas avoir à chaque fois, sans quoi ils n'apprendront jamais à craindre le légendaire vampire bondissant.*

## Ogre chinois

Les ogres chinois sont d'énormes brutes de forme humaine (le plus souvent) et d'une grande méchanceté (tout le temps). Ce sont de petits démons de l'Enfer chinois, une immense bureaucratie au sein de laquelle ils occupent à peu de choses près la place la plus infamante qui soit. Ils font office de soldats, de souffre-douleur et de forces de police dans le sous-monde. Le Jugement a permis à quelques-uns d'entre eux d'échapper à cet état de servitude permanente et de connaître enfin la liberté dans notre monde.

Même si les plus malins d'entre eux sont suffisamment intelligents pour connaître quelques maléficés, la plupart ont des raisonnements extrêmement simplistes et ne désirent rien d'autre que manger à leur faim, amasser des tas de richesses et se faire plaisir en flanquant une peur bleue aux faibles (et en massacrant les braves). Malgré leur souhait d'indépendance, ils finissent souvent au service d'une abomination ou d'un puissant sorcier. La force de l'habitude, quoi.

Les ogres font entre deux mètres quarante et trois mètres soixante de haut. Ils pèsent une demi-tonne et ont des traits faciaux pour le moins surprenants. Leurs cheveux sont le plus souvent bleus, rouges ou verts, et quant à leur peau, elle est généralement d'une pâleur cadavérique, sauf chez quelques individus ou elle prend au contraire une couleur très vive. La plupart d'entre eux ont un troisième œil au milieu du front (pour certains, cet œil-là est d'ailleurs le seul qu'ils possèdent). Leur bouche est très large et garnie de dents acérées.



## Profil ogre chinois

### Physique :

Dextérité : 2d4, Agilité : 3d10, Force : 4d12+2,

Rapidité : 1d8, Vigueur : 3d10

Combat : épée 4

### Mental :

Perception : 1d6, Connaissances : 1d4, Charisme : 1d6, Astuce : 1d6 (rarement 2d6), Ame : 2d6

Intimider 5, tripes 6

Taille : 8-10

Terreur : 5

### Capacités spéciales :

*Arme géante* : les ogres manient des épées ou des armes d'ast si volumineuses que les humains sont dans l'incapacité de les utiliser. Elles leur permettent de délivrer FOR+4d8 de dégâts à chaque coup (Vitesse 1).

*Maléfices* : les plus malins des ogres connaissent parfois quelques maléfices.

## Mâchenal

Le Jugement a réveillé les membres endormis de cette race aquatique millénaire. Peu de gens les ont vus pour le moment (et encore, toujours de loin). Ces monstres inconnus ont reçu le surnom de mâchenaux car ils se tapissent dans les chenaux et n'aiment rien de plus que de mâchouiller le crâne de leurs victimes.

Ces créatures vivent normalement dans les grands fonds de l'océan Pacifique, mais elles viennent dans le Labyrinthe afin de capturer des humains qu'elles sacrifient ensuite à leur dieu gigantesque et perpétuellement affamé. Les mâchenaux croient dur comme fer que ce dieu vit dans la fosse des îles Marianne et que, si on ne l'alimente pas constamment en chair humaine, il jaillira de son antre pour dévorer tous les poissons de l'océan.

Les griffes des mâchenaux injectent une substance chimique qui fait sombrer les humains dans le coma mais leur permet de rester vivants sous l'eau. De cette manière, ils peuvent survivre au long périple en direction des îles Marianne, qui se trouvent au sud de l'île de Guam (selon les légendes des mâchenaux, leur dieu réclame en effet des proies vivantes). Un individu capturé par ces monstres peut donc être ramené à la vie, même s'il a déjà passé plusieurs jours sous l'eau.

Les mâchenaux communiquent entre eux par le biais de vibrations (un peu à la manière d'un sonar) mais sont totalement incapables de se faire comprendre des humains. Un prospecteur brièvement capturé par ces créatures a affirmé avoir rêvé d'une grande cité de corail se dressant au fond des flots et d'une présence titanique, affamée et totalement inhumaine tapie dans les profondeurs de l'océan. Il a d'ailleurs rédigé un pamphlet racontant son étrange expérience, mais tout le monde le prend pour un fou. L'homme émet dans son texte plusieurs théories contradictoires afin d'essayer d'expliquer pourquoi les mâchenaux viennent capturer les humains du Labyrinthe.

Ces monstres sont principalement motivés par la terreur abjecte que leur inspire leur dieu et n'éprouvent guère de sentiments pour leurs congénères. Si l'un des leurs vient à se faire blesser ou capturer, les autres l'abandonnent sans le moindre remords.

Deux bubons de chair lumineuse se dressent sur le front des mâchenaux. Les créatures les utilisent afin d'attirer leurs proies à elles et de naviguer dans les profondeurs de l'océan. Elles ont également de grosses pattes griffues dont elles se servent assez mal, une queue de poisson et une grande gueule pleine de dents acérées.



## Profil mâchenal

### Physique :

Dextérité : 2d4, Agilité : 3d10, Force : 2d4,

Rapidité : 4d12, Vigueur : 2d6

Combat : bagarre 3

### Mental :

Perception : 1d6, Connaissances : 1d4, Charisme :

1d6, Astuce : 1d6, Ame : 2d6

Tripes 2

Taille : 6

Terreur : 7

### Capacités spéciales :

Griffes : FOR+2d4

Morsure : FOR+2d6

Venin : le venin du mâchenal maintient ses victimes en vie sous l'eau (mais dans un coma profond), et

ce, pour plusieurs semaines d'affilée. Si l'on récupère un corps de mâchenal en bon état, il est possible d'en extraire 1-3 doses de cette toxine en réussissant un jet de médecine Rude (7).

## Sanglant

L'Eglise des Anges Perdus maîtrise une variante étrange du sort de magie noire zombi, appelé «Ossements des Sanglants».

Afin de donner naissance à un Sanglant, l'adepte doit disposer d'un os enchanté dans ce but bien précis, os qu'il jette par terre. Un Sanglant se forme alors en 1d6 segments. Tant qu'il n'est pas pleinement constitué, il est incapable de se défendre.

Le Sanglant suit à la lettre les instructions de son créateur, à la condition expresse que ce dernier fasse partie de la secte de cannibales fondée par ce cher révérend Grimme. Une heure après avoir été formée, la créature fond sur pied pour laisser la place à un petit tas d'organes et de viscères fumants et sanguinolents.

Seuls les fidèles d'entre les fidèles de Grimme ont à tout moment sur eux ses ossements enchantés. Les adeptes de moindre envergure ne se les voient confiés que pour des missions très spéciales.

## Profil Sanglant

### Physique :

Dextérité : 3d6, Agilité : 3d10, Force : 3d8,

Rapidité : 3d10, Vigueur : 3d8

Combat : bagarre 4d10, esquiver 4d10, furtivité 4d10

### Mental :

Perception : 4d8, Connaissances : 1d4, Charisme :

2d8, Astuce : 2d8, Ame : 3d6

Détecter 4d8, intimider 4d8, pister 3d8 (à l'odeur), ridiculiser 4d8

Taille : 6

Terreur : 9

### Capacités spéciales :

Mort-vivant : ne peut être blessé que comme un Déterré.

Griffes : FOR+1d6

Morsure : FOR+1d6

Note : les Sanglants sont incapables de parler, mais ils peuvent parfois émettre un rire à vous glacer le sang (d'où leur score élevé en ridiculiser).

UN PEU DE SEL ?



AVENTURE 196



## UN PEU DE SEL ?



### *Aventure dans le Grand Labyrinthe*

Cette aventure convie le Gang à remonter une piste sanglante qui part de Lynchburg, fait un petit détour par Shan Fan avant de se diriger vers Lost Angels et de finir par se perdre au cœur du Labyrinthe. Tu peux l'utiliser afin de faire découvrir le Dédale à tes personnages, ou au contraire dans le cadre d'une campagne se déroulant déjà dans la région.

### *Introduction*

Le bon professeur Nikolaus Klauber était un savant fou persuadé de pouvoir résoudre le problème de manque de nourriture qui frappe si cruellement le Labyrinthe. Il inventa pour ce faire une machine à laquelle il donna le nom de Klaubérisateur. Cet énorme engin alimenté par la roche fantôme était conçu pour dessaler l'eau de mer afin que l'eau des

chenaux puisse être utilisée pour irriguer les champs. Mais Klauber commit l'erreur de ne pas se montrer suffisamment discret alors qu'il cherchait des investisseurs potentiels, et c'est ainsi que son plan parvint aux oreilles de Caroline DeCarlo. DeCarlo est une ancienne prostituée qui est désormais devenue missionnaire à Shan Fan, où elle tente de convaincre ses anciennes collègues de rejeter le manteau du péché et de chercher le réconfort dans les bras du Seigneur. Du moins, s'il faut se fier aux apparences... En réalité, elle fait partie de la Secte des Anges Perdus, ces cannibales voués corps et âme à ce cher révérend Grimme. Elle a pour instruction de surveiller ce qui se passe à Shan Fan. Bien évidemment, tout ce qui peut faciliter l'apport de nourriture dans le sud du Labyrinthe intéresse DeCarlo au plus haut point. Quand elle a entendu Klauber tenter de convaincre Hou le Dépeceur (l'un des patrons de la triade de Shan Fan) d'investir dans son Klaubérisateur, elle s'est dit qu'il fallait que le professeur disparaisse sans plus tarder. Elle a donc fait apparaître un quatuor de Sanglants, auxquels elle a donné l'ordre d'attaquer Klauber dans



sa chambre d'hôtel. Mais DeCarlo ignorait que le savant était protégé par deux porte-flingues. Ces derniers se sont certes fait déchiqueter par les Sanglants, mais non sans permettre à Klauber de filer.

Il a déguerpi en direction de Lynchburg, suivi comme son ombre par DeCarlo. Et comme plus aucun garde du corps n'assurait désormais sa protection, le second groupe de Sanglants n'a eu aucun mal à le démembrer et à le dévorer là où il logeait (à l'hôtel de Mariposa Lil).

Mais ce que DeCarlo ignore, c'est que Klauber avait un partenaire, avec lequel il a bâti un prototype du Klaubérisateur dans un hôtel désaffecté perdu au fin fond du Labyrinthe.

## Vue d'ensemble

Tu sais mieux que nous comment faire en sorte que ton Gang se retrouve embringué dans cette histoire. Il faut que les personnages aient une bonne raison de se rendre à Lynchburg, car c'est là que l'histoire commence. Une fois qu'ils s'y trouvent, tu n'as plus qu'à les encourager de mener l'enquête sur le meurtre atroce dont a été victime Nikolaus Klauber. Voici trois suggestions. Choisis celle qui te convient le mieux ou concocte l'introduction que tu préfères.

1) Mariposa Lil n'aime pas que l'on descende ses clients. Elle demande aux héros de mener l'enquête sur ce crime et de faire un exemple avec le meurtrier. Il se peut que Lil les paye en échange, à moins qu'elle ne détienne des renseignements dont ils pourraient avoir besoin plus avant dans la campagne.

2) Les personnages ont reçu des parts dans l'invention de Klauber (peut-être comme récompense pour avoir mené à bien leur dernière aventure en date), mais ils n'ont pas encore rencontré le professeur et ne savent pas ce que fait vraiment sa machine. Klauber les contacte et leur dit de le retrouver à Lynchburg, mais quand ils arrivent, le malheureux est mort et ses plans ont disparu.

3) Si nos héros sont alliés avec le Nord ou le Sud, leur officier de liaison a entendu parler du Klaubérisateur et considère qu'il s'agit là d'une ressource stratégique de tout premier ordre. Les personnages reçoivent comme instruction d'entrer en contact avec Klauber

et de ramener ses plans au gouvernement pour lequel ils travaillent.

## Personnages principaux

La plupart des acteurs principaux de cette histoire sont décrits dans les précédents chapitres de cet ouvrage. Les deux exceptions à cette règle sont Caroline DeCarlo (qui dirige les opérations de Grimme à Shan Fan) et Harmon Kelly (le partenaire secret de Klauber).

### Caroline DeCarlo

DeCarlo, née à Philadelphie en 1846, est issue d'une famille d'ivrognes et de criminels. Maltraitée, elle a quitté le foyer familial à l'âge de seize ans. Elle a travaillé pour un temps dans une maison close de Philadelphie, avant de se voir proposer de partir pour Los Angeles (où la demande en matière de jeunes femmes attirantes crevait des sommets). Elle est arrivée en Californie en 1864 et, comme l'on pouvait s'y attendre, a aussitôt été embauchée dans un saloon. Après le Grand Tremblement, elle s'est retrouvée en compagnie d'un groupe de survivants qui n'ont eu d'autre option que de recourir au cannibalisme pour s'en sortir. Caroline a tout d'abord résisté, mais la faim a fini par avoir raison d'elle. Afin de ne pas finir elle-même dans la marmite, elle n'a eu d'autre choix que d'offrir son corps à ses compagnons masculins.

C'est alors que le révérend Grimme est arrivé dans leur campement, à la tête d'un important groupe de survivants de Los Angeles. Les deux groupes se sont aussitôt joints et les disciples de Grimme se sont à leur tour mis au cannibalisme (bien que le révérend ait pour sa part refusé de se livrer à cette ignoble pratique). Caroline aimait bien Grimme, qui s'inquiétait de la jeune femme alors que lui-même était en train de mourir de faim. Contrairement à ses compagnons, Caroline n'a pas dévoré le révérend après qu'il ait rendu l'âme.

Mais elle a par contre assisté à sa résurrection sous forme d'abomination : les muscles et les veines de Grimme se sont mis à réapparaître sur ses os rongés et il a en quelque sorte été reconstitué en partant

de l'intérieur. Ce nouveau Grimme était un cannibale pratiquant la magie noire, même si Caroline voyait toujours en lui l'homme bon qui avait eu pitié d'elle. Quand il l'a encouragée à manger de la chair humaine, elle lui a donc obéi sans la moindre hésitation.

Alors que la Cité des Anges Perdus commençait à se construire, Caroline DeCarlo a fait la preuve qu'elle était l'un des membres les plus dévoués (et les plus intelligents) du Cercle de Grimme. L'abomination qui se fait passer pour le révérend n'est pas de nature à faire confiance aux autres, mais elle savait que Caroline continuerait de suivre ses instructions même si elle était envoyée au loin. Quand Grimme a compris que Shan Fan pouvait mettre ses plans en péril (en ravitaillant Lost Angels en nourriture), il a envoyé la jeune femme sur place en lui ordonnant de surveiller l'évolution de la situation.

Cela fait maintenant trois ans que DeCarlo réside à Shan Fan. Elle envoie ses messages à Grimme par le biais de chariots de ravitaillement et reçoit en retour l'argent dont elle a besoin. En public, elle se

fait passer pour une femme qui prêche la bonne parole et tente de convaincre les jeunes prostituées de changer de métier. Mais en privé, elle engage des brigands pour saboter tous les convois de nourriture en partance pour le sud du Labyrinthe.

Caroline voue une loyauté sans borne au révérend. Elle semble tout à fait normale mais a perdu toute notion de jugement moral lorsque Grimme s'est reconstitué sous ses yeux.

Quand nos héros font leur apparition, DeCarlo a déjà atteint l'objectif qu'elle s'était fixé. Elle désire juste servir Grimme du mieux qu'elle le peut. La machine de Klauber était dangereuse pour l'Eglise et elle s'est donc arrangée pour que le professeur disparaisse (définitivement) de la circulation. Elle aurait préféré faire appel à des tueurs professionnels pour l'abattre, mais comme Shan Fan est actuellement secouée par une guerre des triades, il est extrêmement difficile de trouver des régulateurs libres. En désespoir de cause, elle a donc dû avoir recours à des Sanglants.

Maintenant que Klauber est mort, elle pense qu'elle ne risque plus rien et que les choses vont reprendre leur cours normal. Elle est particulièrement prudente et ne mange de chair humaine que lorsqu'elle retourne à Lost Angels. Ce n'est pas une abomination ni une sorcière, juste une adepte particulièrement efficace.

### Profil Caroline DeCarlo

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d4, Rapidité : 3d6, Vigueur : 2d6

Combat : couteau 3d6, dégainer 4d6, esquiver 3d6, furtivité 2d6, tirer : pistolet 5d6

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d10, Astuce : 3d6, Ame : 4d6

Bluff 2d6, connaissance de la rue 2d6, connaissance des territoires : Shan Fan 4d6, détecter 2d6, persuasion 4d10, scruter 4d6, tripes 4d6

#### Atouts :

belle gueule, nerfs d'acier

#### Handicaps :

accoutumance : chair humaine, obligation : Grimme

#### Equipement :

Colt Peacemaker





## Harmon Kelly

Né à Chicago en 1843, Harmon Kelly est fils d'ouvriers. Très tôt, il a quitté ses parents dans l'espoir de se trouver une meilleure existence.

Il était naturellement doué pour la mécanique, ce qui lui assurait de trouver du travail partout où il allait, et il n'a cessé de voyager à la recherche d'un véritable défi à ses compétences techniques. Il est arrivé à Lost Angels il y a environ deux ans et s'est installé comme mécanicien à son compte. Cinq mois plus tard, il a fait la connaissance du professeur Klauber et tous deux ont construit le Klaubérisateur dans les ruines de l'hôtel Kirschner. Kelly avait découvert le bâtiment délabré alors qu'il se rendait sur le lieu d'un travail occasionnel, au plus profond du Labyrinthe.

Quand l'aventure commence, Kelly ignore totalement ce qui est arrivé à son partenaire.

Harmon est un homme bedonnant ayant depuis peu dépassé le cap de la trentaine. Ses cheveux noirs sont de moins en moins nombreux et il arbore un petit bouc. Ses doigts sont longs, souples et constamment en mouvement. Naturellement jovial, il voit toujours le bon côté des choses. Ce n'est pas le meilleur combattant qui soit, mais il est capable de se débrouiller en cas de coup dur.

### Profil Harmon Kelly

#### Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d4, Force : 2d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 2d6

Esquiver 3d6, furtivité 2d6, tirer : pistolet 2d6

#### Mental :

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d6, Astuce : 3d10, Ame : 2d10

Bidouiller 5d10, bluff 2d6, connaissance des territoires : Lost Angels 2d6, scruter 4d6, tripes 3d10

#### Atouts :

mécano

#### Handicaps :

aucun

#### Equipement :

trousse à outils, Colt Old-Line

## Chapitre Un : un professeur en morceaux

Ce chapitre se déroule à Lynchburg et s'achève après que les héros aient pris connaissance de tous les indices disponibles en ce lieu, indices qui devraient les convaincre de se rendre à Shan Fan afin de pousser plus avant leur enquête et de découvrir le lien qui unissait Klauber aux triades.

Le Niveau de Terreur de Lynchburg est en général égal à 2, mais il est temporairement passé à 3 suite au meurtre particulièrement atroce dont le professeur a été victime.

### Bienvenue à Lynchburg

Lynchburg est une ville minière tout ce qu'il y a de plus normale, si l'on considère qu'être perchée au sommet d'une mesa, en surplomb de l'océan, est une situation normale pour une bourgade, quelle qu'elle soit. Le seul point notable de la ville est sa grande rue, qui est en permanence boueuse et garnie de nombreux trous.

Ceci mis à part, il n'y a pas grand-chose à dire sur Lynchburg. A moins de posséder l'un des établissements locaux, personne n'a de raisons de vivre ici en permanence. Les prospecteurs de la région résident presque tous dans de petits campements disséminés dans la partie nord du Labyrinthe. Ils viennent à Lynchburg quand ils ont envie de s'éclater un bon coup.

Et le périple est suffisamment difficile pour que ceux qui l'entreprennent se préparent à faire la fête en ville aussi longtemps que leur portefeuille (et leur foie) le leur permet. Les mineurs doivent payer pour se faire hisser au niveau de Lynchburg, mais ils veillent toujours à bien emmener leur tente avec eux pour pouvoir s'installer sur un terrain réservé à cet effet, non loin du saloon de Mariposa Lil.

Une fois la journée écoulée, les prospecteurs retournent à leur tente (du moins, ceux qui sont encore capables de marcher), à moins qu'ils ne passent la nuit dans une chambre de l'un des deux saloons locaux. Ceux qui savent vraiment vivre en profitent même parfois pour prendre un bain.

Dès que la rumeur circule selon laquelle Lynchburg accueille actuellement une attraction particulière, la rue principale se remplit de mineurs. Par attraction, on peut comprendre tout ce qui va de la troupe de théâtre ambulante aux escrocs de passage (et leur sempiternelle huile de castor), sans oublier les jugements impromptus, bien sûr.

### Lieux touristiques

Lynchburg n'a pas grand-chose d'autre à offrir que ses deux saloons. Ces établissements font également office de mairie, de tribunal, de boutique du barbier et de casino.

Chez Mariposa Lil : contrairement à ce à quoi l'on pourrait s'attendre si l'on connaît un tant soit peu les habitudes de la région, la propriétaire de cet établissement se nomme... Mariposa Lil. Elle possède également une pension, ce qui lui permet de gérer sans encombre les nuits où le saloon affiche complet. La pension est moins chère, mais aussi moins propre. On peut ainsi dormir au saloon pour \$25 la nuit (le nombre de puces avec lesquelles on doit partager la chambre est raisonnable), contre \$18 à la pension (mais là, il faut s'attendre à se faire pomper tout son sang, ou presque).

L'Ours de Rasslin : cet établissement, rival du précédent, est géré par un certain Rico Palma. Ce dernier s'est installé à Lynchburg voici trois ans, mais Lil ne s'est pas encore réconciliée avec ce mécréant qui a osé venir lui piquer une partie de sa clientèle. Rico est l'un des rares Californios qui existent encore ; sa famille habitait déjà dans la région il y a un siècle de cela.

Pour Lil, cela n'empêche pas que Rico est et reste un «étranger», d'autant que, circonstance aggravante, il accueille les autres «étrangers» à bras ouverts. Il a en effet pour politique de servir tout le monde : Chilenos, Chinois, Français, Noirs et même Indiens. Si tu penses que ses clients sont plus à même que ceux de Lil de subir les foudres du comité de vigilance local, accorde-toi un bon point. Rico est le représentant des Rockeurs. Certains membres du conseil d'administration de l'AML se sont fait envoyer sur les roses par Lil. Ils ont donc décidé de se venger en offrant la direction du bureau d'enregistrement local à Rico, tout en faisant

bien comprendre à Lil que, si quelque chose de louche venait à arriver à leur protégé, ils se hâteraient de déménager leur bureau et de l'installer dans une autre ville (ce qui aurait pour conséquence directe de réduire l'affluence de prospecteurs à Lynchburg et donc de faire chuter les affaires des rares commerçants du coin).

Chez H.J. Kent : il s'agit là de l'épicerie générale de Lynchburg, dont le gérant n'est autre qu'H.J. Kent, un voleur patenté décrit plus longuement dans le chapitre 2.

### Entrée dans l'arène

Quand nos héros arrivent en ville, Klauber est déjà mort, mais ils ne le savent pas encore.

En fait, ils croisent même sa meurtrière alors qu'ils s'approchent de la machine élévatrice devant les amener au sommet de la mesa. Trois des miliciens de Mariposa Lil sont en effet en train d'escorter Caroline DeCarlo jusqu'au bateau. Les trois hommes se nomment Eggs, Woody et Pete. Le premier est chauve, le deuxième à une jambe de bois et le troisième pue la mousse humide.

«Et qu'on vous revoit plus par ici !» crie Eggs à l'attention de la jeune femme tandis que l'embarcation des personnages se rapproche de la berge. Fidèle à sa couverture, Caroline a tenté de convaincre les filles de Lil d'arrêter de vivre dans le pêché. Comme l'on pouvait s'y attendre, Lil n'a que modérément goûté la plaisanterie ; elle a donc demandé à ses potes du comité de vigilance d'escorter la fauteuse de troubles hors de la ville.

Si le Gang reste sans réaction, il ne se produit rien d'autre. Caroline est on ne peut plus contente d'avoir été expulsée, car elle sera d'autant moins suspecte si on l'a chassée de force que si elle avait dû prendre la poudre d'escampette en douce.

Si nos héros demandent ce qui se passe, Caroline et les trois miliciens fournissent chacun leur version de l'histoire. Selon ces derniers, DeCarlo gêne le commerce local et fait une mauvaise réputation à Lynchburg. Caroline explique quant à elle qu'elle est une missionnaire envoyée par le Seigneur et qu'elle essaye d'arracher de pauvres jeunes femmes égérées aux griffes de Satan.

Si les joueurs apprécient la scène et décident de s'en

mêler activement, n'hésite pas à la prolonger. Dans le cas où les personnages décident d'intercéder en faveur de DeCarlo, celle-ci répond que cela ne l'intéresse pas de rester en un lieu où elle n'est manifestement pas la bienvenue.

Joue-là comme une pimbêche et n'hésite pas à forcer la dose. Si tu arrives à faire rire tes joueurs grâce à elle, c'est encore mieux. De cette manière, ils penseront que Caroline est juste là pour faire couleur locale et pour bien leur montrer l'atmosphère de débauche qui règne à Lynchburg. Mais en fait, cette scène a pour but de «présenter» la méchante de l'histoire avant que les personnages n'aient de raisons de la suspecter.

### Le lieu du crime

Une fois que les héros arrivent à Lynchburg proprement dit, fais en sorte qu'ils se mettent aussi vite que possible à la recherche du meurtrier de Klauber. Que Lil les ait embauchés ou non, elle désire que ce crime soit résolu au plus vite. Personne, mais alors personne, n'a le droit de lui salir sa moquette de la sorte.



Parce que pour être sale... Lil n'a pas touché à la chambre du professeur. Ce dernier a été démembré et pratiquement réduit à l'état de squelette. La moquette est gorgée de sang, à tel point qu'une bonne partie du fluide vital du pauvre Klauber s'est même retrouvée à l'étage en dessous (par le biais des interstices qui séparent les lattes du plancher). Les murs ont également été redécorés avec un goût très sûr pour peu que l'on aime le style «blood and guts» (des bouts de viscères gisent ou pendent un peu partout, etc... tu vois le tableau, quoi). Les personnages désirant rester dans la pièce doivent surmonter une Terreur de 9.

Si les joueurs indiquent que leurs héros tentent de déceler des indices à l'aide des Aptitudes énumérées ci-dessous, fais-leur jouer le jet de dés nécessaire contre le SD indiqué. En cas de succès, donne-leur l'indice correspondant. S'ils tentent de procéder par une méthode non décrite ici, demande-leur d'effectuer tout de même un jet de dés, fais semblant de vérifier quelque chose et annonce-leur qu'ils n'ont rien trouvé.

**Jet de scruter Faisable (5) :** Lil ne tient pas en place. Elle semble vraiment horrifiée par le meurtre et sa colère n'est pas feinte.

**Jet de détecter Difficile (9) :** certains des morceaux de «viscères» sont en fait des bouts de tissus gorgés de sang et déchirés en lambeaux au cours de l'attaque. Un reste de poche contient encore un fragment de papier maculé de sang. Il est possible d'y distinguer des caractères chinois, mais l'encre détrempeée a bavé, à tel point que même un spécialiste ne parviendrait pas à les déchiffrer.

**Jet de médecine Faisable (5) :** les os de Klauber ont été broyés et toute la moelle en a disparu. Son crâne (qui gît dans la bassine faisant office de salle de bain) a quant à lui été fendu et son cerveau est également aux abonnés absents.

**Jet de médecine Rude (7) :** comme ci-dessus, plus le fait que les os semblent avoir été mâchouillés avec application par des dents humaines. Il suffit de reconstituer le crâne pour s'apercevoir qu'il montre quatre trous très nets, comme s'il avait été percé par quatre instruments de la largeur d'un doigt (il s'agit en effet bien de doigts : l'un des Sanglants a tué le professeur en lui transperçant le crâne et en allant chercher son cerveau à main nue).

Jet de médecine Incroyable (11) : comme ci-dessus, plus le fait que tout le sang visible ne provient pas d'un seul et même individu.

Un huckster faisant appel au sort intuition dans l'espoir d'apprendre ce qui s'est produit dans cette pièce reçoit la vision suivante : une main humaine jette un os par terre... deux zombis couverts de sang jouent aux osselets avec les membres du professeur Klauber, lequel ne cesse de hurler, tandis qu'un troisième agresseur tente de lui enfoncer un foulard crasseux au fond de la gorge... les trois morts-vivants arrachent lentement les bras du malheureux, puis tout devient noir. La vision est si horrible que le huckster doit effectuer un jet de tripes (SD égal à 9).

### Mets-toi à table, mec !

N'importe quel habitant de Lynchburg peut répondre aux questions qui suivent, et il va de soit que les personnages n'ont pas besoin de les formuler exactement de la manière indiquée pour qu'elles soient comprises. Tu peux même paraphraser la réponse, si tu juges que l'individu auquel nos héros s'adressent sait à peu près s'exprimer correctement. Mais le Gang doit toutefois interroger plusieurs témoins différents pour espérer recueillir toutes ces informations.

Le professeur Klauber était-il connu à Lynchburg ? «*Nan. Jamais vu ce mec avant qu'il arrive ici y'a deux ou trois jours.*»

Y-a-t-il eu d'autres meurtres de ce type récemment ? «*Non, mon gars. Sinon, j'm'en souviendrais, tu peux m'en croire.*»

A-t-on noté des phénomènes surnaturels dans la région ? «*Des phéno quoi ? Z'avez lu trop d'romans à quat'sous, vous.*»

Soupez-vous quelqu'un en particulier ? «*Y'en a qu'on peur d'H.J. Kent, le proprio de l'épicerie et du bureau d'évaluation des minerais. On dit qu'il aurait fait des trucs affreux, dans le temps. Et puis, y'a le forgeron, Nailly Jake Junior, qu'est pas bien dans sa tête, mais j'pense pas qu'y s'rait capable de faire un truc aussi moche. S'y fallait vraiment trouver un dingue qui pourrait massacrer un type com'ça, j'dirais qu'le Prêchreur est vot'homme.*»

Est-ce quelqu'un en voulait à Klauber ? «*Ben, ouais,*



*Manchester Andy. L'a dit à Klauber qu'y déteste les Allemands.»*

Est-ce que des gens intéressants sont arrivés en ville récemment ? «*Sûr, c't'Indien qu'y-z'appellent Nuage Rouge. Normalement, on a plus jamais d'Peau-Rouge par ici, depuis la grande pendaison de 1874.*» (Cet individu fait référence à un incident au cours duquel trois Indiens furent pendus pour vol. On découvrit plus tard que le coupable était en fait un Blanc. Les habitants de Lynchburg n'aiment pas trop parler de cette histoire, mais il est possible de la reconstituer à partir des déclarations de plusieurs témoins.)

Les personnages qui suivent connaissent également d'autres détails :

**Mariposa Lil** : Klauber est resté dans son établissement pendant deux jours avant qu'on ne le retrouve mort. Il passait le plus clair de son temps au saloon.

On l'a découvert il y a quelques heures seulement. Les gens ont la trouille. La moitié des clients de Lil ont déjà fait leurs valises pour repartir sous leur tente. Elle veut que le coupable pende au bout d'une corde sans perdre de temps.

Personne ne comprend comment le meurtre a pu

se dérouler dans un si grand silence. Il y a bien eu quelques bruits en provenance de cette chambre aux alentours de deux heures du matin, mais rien d'inhabituel (hé, n'oublie pas que Chez Mariposa Lil fait également office de maison close, Marshal). Klauber n'a poussé aucun cri et personne n'a entendu les bruits de scie auxquels on aurait pu s'attendre compte tenu de la boucherie résultante. (L'aspect des Sanglants a pétrifié le professeur. Celui-ci a bien essayé de hurler, mais en vain. Ses agresseurs l'ont partiellement dévoré pendant une heure puis ont fondu sur pied.)

**Bob Crocker, barman de Mariposa Lil :** Klauber restait toujours seul mais engloutissait de grandes quantités de bière. Les filles ne semblaient pas l'intéresser. Il avait l'accent allemand et prétendait être inventeur. Il paraissait nerveux et n'arrêtait pas de jeter des coups d'œil dans son dos. La nuit dernière, il a eu des mots avec Manchester Andy.

**Manchester Andy :** malgré son surnom, Andy ne vient pas de Manchester, mais de Liverpool. Il déteste les Allemands et se moque bien que cela se sache. Il a trouvé que ce Klauber était le pire Boche qui soit (gros plein de soupe et toujours à s'enfiler de la bière) et ne s'est pas gêné pour le lui faire savoir. L'autre lui a répondu qu'il ne venait pas d'Allemagne, mais de Vienne, comme si c'était une excuse. Andy a vu Klauber parler avec cet Indien, là, Nuage Rouge. Il jure ses grands dieux qu'il n'a pas tué le professeur. Il lui aurait bien mis son poing dans la gueule, ça oui, mais le tuer, jamais.

**Nuage Rouge :** tout excité, Klauber est venu trouver Nuage Rouge et lui a demandé s'il était un chaman. Le professeur prétendait avoir été attaqué par une meute de morts-vivants dégoulinant de sang dans son hôtel de Shan Fan et s'inquiétait que ses agresseurs aient pu le suivre jusqu'ici. Nuage Rouge lui a répondu que tous les Indiens n'étaient pas des chamans et qu'il avait d'autres chats à fouetter que de s'occuper des histoires à dormir debout d'un Visage Pâle qui avait manifestement perdu la raison.

(Si tes joueurs sont particulièrement affûtés et si tu veux les envoyer sur une fausse piste, Nuage Rouge n'est autre que Rôdeur Nocturne. Il est venu observer Lynchburg pour voir s'il lui serait possible d'y organiser un raid afin de venger la triple pen-

dition de 1874. Un jet de scruter réussi permet de déterminer qu'il cache quelque chose. Si tu vois par contre que ton groupe a du mal à progresser, Nuage Rouge est bel et bien ce qu'il prétend être, c'est-à-dire un Indien comme les autres.)

**Le Prêcheur :** cet individu extrêmement impopulaire est également digne d'intérêt. Le Prêcheur est un ancien savant fou qui a complètement perdu la boule après être parti en expédition jusqu'au Mont Shasta. Il prétend que des hommes-lézards qui existaient déjà avant les premiers hommes continuent de vivre dans les profondeurs de la montagne. A moins qu'on ne l'arrête, il décrit la manière atroce dont ces démons ont massacrés ses amis devant ses yeux. Il a réussi à leur échapper et est venu s'installer à Lynchburg car il est convaincu que les hommes-lézards ne viendront jamais le chercher ici (la distance à parcourir à la nage étant vraisemblablement bien trop importante pour eux).

Comme tu pouvais t'en douter compte tenu de la manière dont ce charmant personnage se fait désormais appeler, sa démence l'a transformé en fanatique des saintes écritures.

Le Prêcheur ne sait rien au sujet de Klauber. Si les personnages ne lui parlent pas abondamment du meurtre (avec force détails, de préférence), il part du principe qu'il se trouve en présence d'agents des



hommes-lézards et les évite autant que faire se peut (ce qui peut bien évidemment le transformer en suspect no 1 aux yeux de certains joueurs). Par contre, s'il a droit à la totale concernant le crime, il fait bénéficier à nos héros de son expérience concernant les hommes-lézards et leur apprend que ces monstres étaient sans doute venus le tuer, lui, mais qu'ils se sont trompés de cible et ont massacré le pauvre Klauber. Après tout, le Prêcheur est lui aussi un inventeur. Il encourage nos héros à partir pour le Mont Shasta afin d'y combattre les hommes-lézards, mais il s'agit bien évidemment d'une fausse piste.

H.J. Kent : Klauber est entré en contact avec Kent pour lui demander s'il souhaitait investir dans la dernière invention du professeur. Il en possédait les plans dans une malette en cuir qu'il gardait comme s'il s'agissait de son fils unique. L'invention se nommait Klaubérisateur. Apparemment, elle servait plus ou moins à ôter le sel de l'eau de mer.

Kent lui a répondu qu'il ne voyait pas pourquoi il dépenserait son argent à ces niaiseries. Il se demande bien pourquoi ce type cherchait à extraire le sel de l'eau de mer. Ce n'est quand même pas comme si le sel était difficile à trouver...

Klauber a donné à Kent sa carte de visite (H.J. la refile aux personnages en haussant les épaules). Si on lui demande pourquoi certains habitants de Lynchburg colportent d'étranges secrets à son égard, il répond de son air le plus faux que tout cela n'est que sornettes. Tout marchand appliquant les prix fixés par le marché devient en effet la cible des on-dit. Un jet de scruter réussi permet de déterminer qu'il ment comme un arracheur de dents, mais cela n'a rien à voir avec l'affaire qui précède

cupe nos héros. Kent cherche seulement à cacher le fait qu'il est aujourd'hui un huckster à la retraite. Rico Palma : Klauber est venu voir Rico afin de lui demander s'il y avait dans le coin des pistoleros dont il était possible de louer les services. Il prétendait avoir besoin de gardes du corps, mais est devenu extrêmement nerveux et a refusé de s'expliquer quand Rico lui a demandé pour quelle raison. Palma ajoute qu'il aurait peut-être pu arranger quelque chose si Klauber ne lui avait pas paru si soupçonneux et instable.

### *Furetons en choeur*

Une fois que nos héros accumulent suffisamment d'indices, ils devraient se rendre compte que Shan Fan est la prochaine étape de leur enquête.

Si tu leur donnes la carte de visite sous forme d'aide de jeu, tout cela sera peut-être un peu trop évident. Il vaut sans doute mieux gribouiller les indications fournies sur un bout de papier plutôt que d'effectuer une photocopie de cette page. Les aides de jeu, c'est bien, mais tu dois tout de même essayer de voir si tes joueurs arrivent à réfléchir un peu par eux-mêmes avant de leur mâcher le travail.

Si les personnages se retrouvent coincés et n'ont visiblement aucune envie d'aller tailler une bavette avec Kent, arrange-toi pour que quelqu'un d'autre leur refile la carte de visite de Klauber. S'ils continuent de rester à Lynchburg alors que tu n'as plus le moindre indice à leur donner, fais-leur comprendre qu'il serait peut-être temps qu'ils pensent à se bouger.

A moins que tu ne préfères leur faire avoir des ennuis sans rapport avec cette affaire, par exemple en les incitant à s'intéresser à Kent, à Nuage Rouge ou aux hommes-lézards qui taquinent tant le Prêcheur. Les aventures potentielles découlant de ces fausses pistes pourraient être au moins aussi intéressantes que celle que nous te présentons ici, alors ne te presse pas trop de remettre tes personnages dans le droit chemin.

### *Primes*


Le Gang fouille le lieu du crime	2 points
Les personnages obtiennent la carte de visite	2 points
Ils percent à jour le secret de Kent	5 points



PROFESSEUR NIKOLAS KLAUBER

*Machines Ingénieuses*

7A, King Wen Street  
Shan Fan, Californie



## Chapitre 2 : « Shan Fan, here we come ! »

A Shan Fan, l'enquête de nos héros devrait les mener à DeCarlo. Mais peu de temps après qu'ils l'aient aperçue, cette dernière leur échappe.

### En route pour Shan Fan

Le trajet est assez court entre Lynchburg et Shan Fan. A toi de voir s'il doit être mouvementé ou non. Si ton Gang est nouveau dans la région, voici peut-être le moment de lui faire découvrir quelques-uns des charmes si particuliers du Labyrinthe.

Quoi qu'il en soit, la fourmilière qu'est Shan Fan apparaît bien vite à l'horizon. Si tu désires davantage de renseignements au sujet de cette localité, va relire le chapitre 3.

### 7A, King Wen Street

Cette adresse est celle de l'Auberge des Huit Immortels, un hôtel situé au cœur du quartier de la Lanterne Rouge. Il s'agit d'un édifice branlant qui empeste la transpiration à toute heure de la journée.

### Bea Pine

La gérante de l'auberge peut répondre aux questions concernant les activités de Klauber à Shan Fan. Elle se nomme Bea Pine et c'est une petite vieille qui fume la pipe en permanence. Sois aussi boudeur que possible quand tu la joues ; elle s'intéresse davantage à quitter sa chaise le moins possible qu'à aider les étrangers.

Elle ne dit jamais rien de sa propre initiative, mais répond tout de même aux questions qu'on lui pose. Il suffit toutefois qu'on lui offre ne serait-ce qu'un dollar pour qu'elle vide son sac et divulgue sans qu'on le lui demande toutes les informations indiquées ci-dessous. Car c'est là le secret de Bea : son «cœur» est directement relié à son porte-monnaie. Il est également possible de la convaincre en rem-

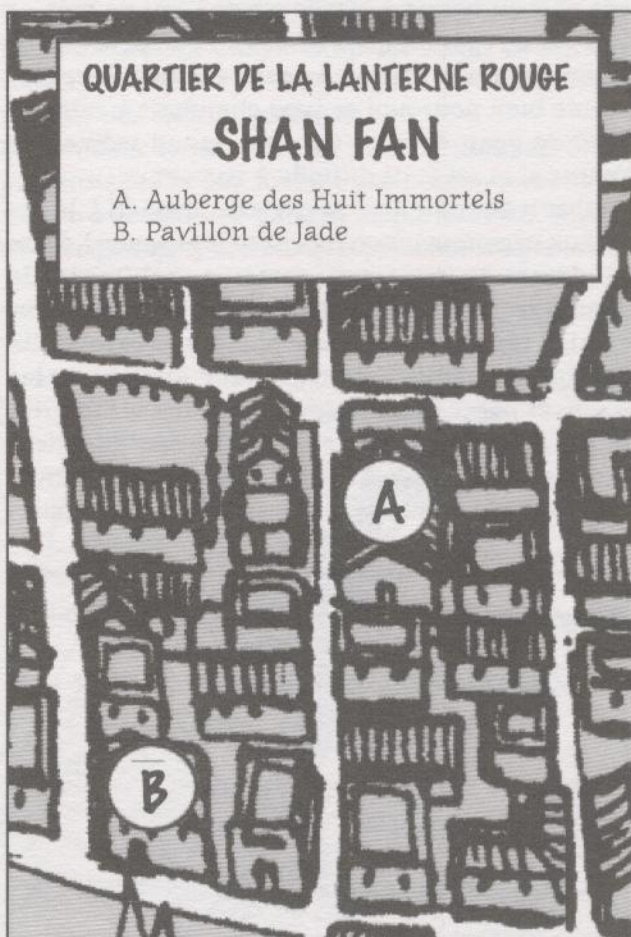
portant un jet de persuasion contre le score de scruter de la gérante (4d10).

Voici les réponses qu'elle fournit à certaines des questions que les personnages voudront sans doute lui poser :

Le professeur Nikolas Klauber vivait-il ici ? «Ouaip.»  
Savez-vous sur quelle invention il était en train de travailler ? «Pour sûr. Il arrêta pas d'en causer. Un truc qu'il appelait le Klaubérisateur et qui devait ex... ext... enfin, enlever le sel de l'eau de mer, comme ça elle aurait pu servir pour l'agriculture.»

Que faisait-il à Shan Fan ? «Ça fait seulement un ou deux mois qu'il est venu de Lost Angels. Il cherchait des investisseurs pour son invention. Du jour où il a su qui était le proprio de l'hôtel, il a pas arrêté de me demander de le présenter.»

Qui est le propriétaire des Huit Immortels ? «M'sieur Hou.»



Pouvez-vous nous en apprendre davantage à son sujet ? *«Allez pas le déranger, surtout. Et lui dites pas que c'est moi qui vous ai donné son nom.»*

Est-ce que Klauber avait des associés en ville ? *«Il a engagé deux gardes du corps juste avant de quitter la ville.»*

Le nom de ces deux individus ? *«Idaho Tonks et Daisy Flores.»*

Où peut-on les trouver ? *«Au cimetière. Profitez-en pour déposer quelques fleurs sur leur tombe.»*

Klauber a-t-il été attaqué dans cet établissement ? *«Ouaip.»*

Pouvez-vous nous dire comment l'attaque s'est produite ? *«C'est le réceptionniste de nuit, Amos Moscoe, qui tenait l'hôtel à ce moment. Si vous arrivez à l'arracher à sa pipe à opium, peut-être qu'il aura des choses à vous apprendre. Vous le trouverez juste à côté.»*

## La chambre

Pour cinq dollars de plus, Bea peut emmener nos héros jusqu'à la chambre où l'agression s'est produite. Celle-ci se trouve au premier, et elle est aujourd'hui occupée par une demi-douzaine de travailleurs cantonais qui dorment à même le sol quand la gérante ouvre la porte. Ils se plaignent dans leur langue natale, mais la petite vieille ne leur accorde pas la moindre attention.

La chambre n'a pas été réparée (ni même lavée) depuis la nuit de l'attaque. Il y a encore des impacts de balles aux murs et des taches de sang sur la moquette (deus d'entre elles, particulièrement étendues, ornent le couloir, juste devant la porte de la chambre).

Un jet de scruter Difficile (9) permet de découvrir quelques pages d'un journal scientifique traitant de l'agriculture dans le Labyrinthe (elles sont tombées derrière le tiroir de l'unique armoire de la pièce, un vieux meuble complètement usé). Cet article n'est pas de Klauber, mais il affirme que les problèmes de malnutrition de la région pourraient être résolus si quelqu'un trouvait le moyen d'obtenir une source d'eau douce fiable pour irriguer les cultures. Le journaliste se demande également pourquoi la production de nourriture est à l'heure actuelle aussi faible à Lost Angels, ajoutant que les champs qui entourent cette localité sont souvent

malades et qu'il est extrêmement difficile d'y importer des denrées comestibles.

Klauber a griffonné quelques notes en marge de l'article. Il suffit de réussir un jet de Perception Rude (7) pour repérer à plusieurs reprises les termes «voir avec Harmon». Toutes ces notes concernent la partie de l'article qui traite des différentes innovations dans le milieu de l'agriculture.

Si un personnage demande aux travailleurs qui est le propriétaire de l'hôtel (ce qui nécessite de réussir un jet de langues : cantonais contre un SD de 5), il s'entend répondre : *«Monsieur Hou est un homme important de la triade de Shan Fan. Certains l'appellent Hou le Dépeceur, mais ne le faites jamais en sa présence, sans quoi vous lui manqueriez de respect.»*

## Le réceptionniste de nuit

La nuit où Klauber a été attaqué par les Sanglants de DeCarlo dans sa chambre d'hôtel, Amos Moscoe a entendu des bruits de lutte. Il s'est alors saisi du six-coups qu'il conserve en permanence sous son comptoir et a monté les marches quatre à quatre afin de voir ce qui se passait. La porte de la chambre était ouverte et Moscoe a vu deux Sanglants dévorer calmement les restes de Tonks et de Flores, les gardes du corps de Klauber. Deux autres Sanglants étaient morts dans le couloir, chacun arborant un superbe impact de balle en plein front. Le professeur semblait pour sa part avoir disparu et la fenêtre était cassée.

Moscoe a ouvert le feu sur les Sanglants, qui se sont enfuis en bondissant par la fenêtre. Il leur a tiré dessus à plusieurs reprises alors qu'ils s'enfuyaient en courant, mais sans les atteindre. Il est alors parti chercher l'un des adjoints de Tony Longues-Mèches. Quand il est revenu, les Sanglants morts dans le couloir s'étaient transformés en deux belles mares de sangs et de viscères. Moscoe a bien vu que l'adjoint ne le prenait pas au sérieux.

Depuis, Moscoe fait tout ce qu'il peut pour oublier. Il fumait autrefois un peu d'opium et passe désormais tout son temps libre dans la fumerie sans nom qui jouxte l'Auberge des Huit Immortels.

Si nos héros pénètrent dans l'établissement et demandent poliment où se trouve Moscoe, le propriétaire des lieux, Lucky Chang, les conduit jusqu'à



lui. Il ne sert à rien d'essayer de faire pression sur les employés de la fumerie d'opium, car un tel commerce est on ne peut plus légal à Shan Fan. Moscoe n'a pas envie de parler de l'incident, mais un jet de profession : journalisme, intimider ou persuasion contre son score de scruter (2d6) le convainc de l'ouvrir. Quand il arrive à la description des Sanglants, il se ferme à nouveau comme une huitre et un second jet est nécessaire pour l'encourager à poursuivre.

Moscoe en sait encore moins que Bea Pine au sujet de Klauber. La seule chose dont il se souviennent, c'est que l'inventeur ne cessait de le tanner pour qu'il le présente à Hou le Dépeceur.

Moscoe explique qui est Hou, en ajoutant qu'il est totalement impensable qu'un misérable fumeur d'opium comme lui (surtout faisant partie des yeux ronds, autrement dit, un Occidental) ait la moindre chance de connaître un personnage aussi puissant que monsieur Hou.

La fumerie d'opium appartient elle aussi à Hou. Si on le questionne en faisant preuve de subtilité, Lucky Chang parle suffisamment anglais pour expliquer qui est son patron. Chang n'a pas plus envie que Bea Pine que nos héros aillent déranger le grand dai lo, surtout s'ils ont l'intention de lui apprendre qui les a mis sur sa piste.

### Les tribulations d'un Gang en Chine

Les personnages disposent de plusieurs moyens d'apprendre que Klauber cherchait à rencontrer Hou le Dépeceur. Assure-toi bien qu'ils finissent par obtenir cette information, sans quoi leur enquête ne pourra pas progresser plus avant.

L'inventeur a fini par approcher Hou après s'être acoquiné avec l'un des sous-fifres de ce dernier (qui lui a fait rencontrer un individu un peu plus haut placé dans la triade, ce dernier ayant servi d'intermédiaire avec Hou lui-même).

Les héros connaissant bien Shan Fan ont peut-être dans leur carnet d'adresse quelques membres de la triade qui pourront leur permettre d'approcher Hou. Si tel n'est pas le cas, tout personnage réussissant un jet de connaissance de la rue Difficile (9), de connaissance de la rue : triades chinoises Faisable (5) ou de

connaissance des territoires : Shan Fan Rude (7) comprend qu'il faudra passer par plusieurs intermédiaires s'ils veulent pouvoir entrer en contact avec un individu aussi haut placé.

Il faut commencer par impressionner un régulateur des rues, par exemple en réussissant un jet opposé de Charisme, de persuasion ou d'intimider. Si le premier maillon de la chaîne n'est pas un Chinois, il peut juste leur faire prendre contact avec un régulateur chinois.

Celui-ci peut servir d'intermédiaire entre le groupe et un sous-fifre direct de Hou, mais il faut pour cela réussir un nouveau jet de Charisme ou de persuasion (intimider ne fonctionne plus contre un brigand suffisamment haut placé dans l'organigramme de la triade : une telle tentative ne peut en effet que lui faire perdre la face si elle réussit, et il est alors impensable qu'il aide les personnages). En cas de succès, le sous-fifre pense pouvoir arranger une rencontre avec Hou. Elle aura lieu dans l'un des saloons du quartier de la Lanterne Rouge, le Pavillon de Jade.

### Noms chinois

Voici quelques noms chinois, des fois que tu en aies besoin pour les membres de la triade.

Lin le Tatillon  
Liu le Glorieux  
Liao Alcool-de-Riz  
Hsu le Monocle  
Cargo Lee  
Mei la Gargouille  
Mao Trois-Doigts

## Un thé au Pavillon de Jade

Hou ne sait pas grand-chose d'autre concernant Klauber, mais il est capable de rassembler toutes les pièces du puzzle si nos héros n'y sont pas parvenus tous seuls. Mais ce qui est plus important, c'est que le seul fait de rencontrer Hou force DeCarlo à se découvrir.

Le Grand Frère de la Hsieh Chia Jên raconte ce qui suit aux personnages. Klauber s'est débrouillé pour rencontrer Hou dans ce même établissement. Le professeur était très excité, à tel point que les deux hommes avaient du mal à se comprendre. Il n'avaient qu'une seule langue en commun, l'anglais, que Hou parle avec un accent cantonais à couper au couteau (et l'accent allemand de Klauber ne valait guère mieux). De plus, l'inventeur avait l'impression que le fait de parler le plus fort possible lui permettrait de surmonter la barrière du langage.

Klauber prétendait détenir le moyen de rendre un investisseur extrêmement riche. Le sud du Labyrinthe manque toujours de nourriture et le professeur affirmait avoir mis au point une invention permettant d'irriguer les terres agraires, ce qui mettrait un terme définitif à la famine. Il avait juste besoin de quelques milliers de dollars afin de pouvoir réaliser ses premiers modèles.

Si l'un des personnages réussit un jet de persuasion Rude (7), Hou ne s'arrête pas là. Il a revu Klauber par la suite, et le professeur lui a appris qu'il avait réalisé un prototype. Hou a répondu qu'il était intéressé mais qu'il lui faudrait voir la machine avant de se décider. Klauber a alors semblé un peu découragé, puis il a dit qu'il lui faudrait voir si cet arrangement convenait à son associé de Lost Angels, un certain monsieur Kelly. Les deux hommes se sont donc mis d'accord pour se revoir quelques jours plus tard.

Mais avant que leur nouvelle rencontre ne se produise, les deux gardes du corps de Klauber s'étaient fait massacrer et le professeur lui-même avait disparu. Si on lui raconte l'histoire d'Amos Moscoe, Hou paraît sceptique quand il entend parler des Sanglants.

Si on l'accuse d'avoir arrangé le meurtre de Klauber, Hou est extrêmement offensé. L'inventeur désirait plus que tout obtenir son soutien financier ; Hou

n'avait donc aucune raison de vouloir le tuer. Le Grand Frère défie sans plus attendre celui qui a souillé son honneur de la sorte. Ses sbires écartent quelques tables et un combat à mains nues s'ensuit. Si le personnage se rétracte, il sera par la suite connu comme une grande gueule et un lâche à Shan Fan, ce qui lui infligera un malus de -1 à tous les jets relatifs au Charisme qu'il pourrait avoir à effectuer dans cette ville.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux adversaires se retrouve à bout de souffle. Hou ne triche pas et sait reconnaître la défaite de bonne grâce (à condition que tout se soit déroulé dans les règles). Il est également grand seigneur s'il l'emporte. Par contre, si un autre membre du groupe intervient lors de cette « discussion à l'amiable », les régulateurs de Hou ne cherchent pas à comprendre et ouvrent le feu sur l'ensemble du Gang.

## Une cannibale à l'étage

Au moment où la discussion avec Hou touche à sa fin, Caroline DeCarlo descend l'escalier (elle réside en effet au Pavillon de Jade). Un personnage réussissant un jet de scruter contre le score de bluff de la jeune femme (2d6) s'aperçoit qu'elle semble stupéfaite en les voyant mais se reprend aussitôt.

Même si personne ne réussit le jet de scruter, nos héros devraient se montrer soupçonneux vu qu'ils se retrouvent en face d'une femme qu'ils ont vue quitter Lynchburg peu de temps après le meurtre de Klauber. Si jamais tu vois que tes joueurs patagent, sois sympa avec eux et décris-leur la réaction de cette chère Caroline même s'ils ont tous raté leur jet de scruter.

## La violence n'est jamais une solution

Mais les personnages n'ont pas l'opportunité de faire quoi que ce soit au sujet de DeCarlo, car c'est le moment que choisissent une bande de régulateurs de la triade pour faire irruption dans le Pavillon de Jade, l'arme au poing.

Ces hommes font partie de la bande du copain-en-nemi de Hou, Ma Longue-Nouille. Ils passaient dans le coin et ont vu Hou discuter avec un groupe

## UN PEU DE SEL ?

de types louches ; ils se sont donc dit que Hou cherchait à les engager. Ma leur a donné l'ordre de flanquer la trouille aux individus de ce genre, et la subtilité n'est pas leur point fort. Bien qu'ils tirent dans tous les sens, ils n'ont pas particulièrement l'intention de tuer qui que ce soit (ils veulent juste terroriser nos héros afin que ces derniers ne rejoignent pas la bande rivale). Comme ils tiennent à leur peau, ils font bien attention à ne pas blesser Hou, mais ce dernier, lui, ne se gêne pas pour essayer de les descendre (et ses hommes non plus, d'ailleurs). Si Hou tolérerait un tel comportement dans l'un de ses établissements (et en sa présence, en plus), il ne pourrait en effet que perdre la face. Le profil d'un membre de la triade typique est fourni dans le chapitre 9. Pas la peine de te fatiguer à dire à tes joueurs combien il y a de porte-flingues dans chaque camp. Ils sont plein, ça c'est sûr, et la mêlée est trop confuse pour qu'il soit possible de les dénombrer avec précision.

Hou et ses hommes renversent vite les tables du sa-

loon pour s'abriter derrière, ce qui leur confère 2 points de protection (nos héros peuvent également en bénéficier s'ils les rejoignent ou s'ils font de même de leur côté). Les hommes de Ma se replient derrière les fenêtres et dans l'encadrement de la porte de l'établissement. Eux aussi bénéficient de 2 points de protection.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des hommes de Ma encaisse une blessure sérieuse (ou pire) au corps ou à la tête. A ce moment, les agresseurs détalent sans demander leur reste. Ni Hou, ni ses régulateurs ne poursuivent les fuyards, car ce serait là une infraction aux règles officieuses qui régissent l'affrontement entre les deux Grands Frères (beaucoup de bruit et de plomb qui vole, mais très peu de morts de part et d'autre). Tout personnage réussissant un jet de connaissance de la rue Difficile (9), de connaissance de la rue : triades chinoises Faisable (5) ou de connaissance des territoires : Shan Fan Rude (7) comprend que le Gang n'est pas non plus censé poursuivre les assaillants.



Si jamais nos héros ne parviennent pas à se contenter et s'ils s'élancent aux trousses des hommes de Ma, ils ont tout intérêt à ne pas en tuer (ou en blesser grièvement), sans quoi ils se font un puissant ennemi et se font attaquer à nouveau par les membres de la Hsieh Chia Jên avant de quitter Shan Fan.

### Où est partie Caroline ?

Bien évidemment, DeCarlo a mis la confusion à profit pour tirer sa révérence. Elle est sortie par une porte dérobée et est déjà en route pour Lost Angels. Si les personnages demandent à Hou qui est cette jeune femme, il leur répond qu'elle réside dans son hôtel. Elle est toujours en train d'essayer de convaincre les prostituées qui travaillent ici de changer de profession, mais Hou paye trop bien ses filles pour qu'elle puisse espérer arriver à quelque chose. Il ne sait absolument pas pourquoi elle s'est rendue à Lynchburg ou pour quelle raison elle aurait pu en vouloir à Klauber.

Maintenant qu'il y pense, c'est vrai que Caroline est descendue manger alors qu'il rencontrait le professeur pour la première fois, et Klauber parlait suffisamment fort pour que tout le monde entende ce qu'il avait à dire.

Si le Gang demande à voir la chambre de DeCarlo, Hou hausse les épaules et ordonne au réceptionniste de leur donner la clé. Lui ne monte pas, et il ne permet pas non plus à ses régulateurs d'aller prêter main-forte aux personnages. En fait, l'arrestation du meurtrier de Klauber ne l'intéresse guère. Ce qui le préoccupe, c'est de rendre la monnaie de sa pièce à Ma Longue-Nouille.

Les héros peuvent découvrir quelques indices dans la chambre de Caroline. Une valise est cachée sous le lit. Elle renferme tout un tas de cartes de visite de Klauber et d'autres papiers ayant visiblement appartenu au scientifique, mais aucun plan du Klaubérisateur. Il suffit par contre de jeter un œil dans la poubelle pour voir que l'on y a brûlé des papiers. Parmi les cendres, on trouve juste suffisamment de bouts de papier rescapés pour comprendre qu'il s'agit là des plans manquants.

Une carte assez étrange de la Cité des Anges Perdus est clouée sur la porte de la chambre (vers l'intérieur de la pièce). Un jet de Connaissances Rude (7)

réussi permet de déterminer qu'il ne s'agit pas là d'un plan en vente dans le commerce. Il est plutôt du genre de ceux que réalisent les employés du cadastre avant de se livrer à la construction d'une ville (ou d'un quartier).

Autre détail pour le moins intéressant : Caroline a également laissé derrière elle une photo sur laquelle elle est vêtue de manière très conventionnelle et pose (l'air coincé) en compagnie d'une ravissante Eurasienne plus jeune qu'elle de quelques années.

### Primes

- Le Gang tire les vers du nez à Moscoe 2 points
- Les héros obtiennent un rendez-vous avec Hou 3 points
- Ils parviennent à repousser les hommes de Ma 2 points
- Ils décident de suivre DeCarlo jusqu'à Lost Angels 2 points

## Chapitre 3 : à table, mes Anges

Dans ce chapitre, l'enquête de nos héros se poursuit à Lost Angels. Ils peuvent y chercher Caroline DeCarlo, Harmon Kelly, ou les deux.

DeCarlo reste introuvable. Par contre, si les personnages parviennent à mettre la main sur Kelly, ce dernier acceptera peut-être de les mener au prototype qu'il a mis au point avec Klauber. Bien évidemment, Caroline et les sbires de Grimme ne perdent pas un instant le Gang de vue. Inutile de dire qu'ils seraient très intéressés de pouvoir mettre la main sur ce fameux prototype.

### Le trajet

Les personnages n'arrivent jamais à rattraper Caroline entre Shan Fan et la Cité des Anges Perdus. Elle voyage par bateau, à moins que tu ne préfères que le Gang fasse un petit tour à pied (ou à cheval) dans le Labyrinthe.

Si tes joueurs connaissent déjà bien la région, ne

t'attarde par sur le trajet (une phrase ou deux devraient suffire). Dans le cas contraire, tu peux te servir de cet interlude pour leur faire visiter un peu plus la région (arrêts pittoresques suggérés : Le Souffle du Dragon, Shannonsburg et Le Rugissement du Lion).

Au sud du Rugissement du Lion, la famine commence tout de suite à se faire sentir. Les champs sont dans un état pitoyable et les autochtones se plaignent du fait que des cavaliers mystérieux mettent le feu à leurs récoltes.

Et, tu l'auras deviné, plus on se rapproche de Lost Angels, plus la situation empire.

### L'arrivée à Lost Angels

Arrange-toi pour que le Gang arrive à la Cité des Anges Perdus un dimanche matin. A leur entrée en ville, les rues sont quasiment désertes, mais ils entendent des chants et des cloches qui résonnent au centre de la localité. Ils devraient logiquement se rendre dans cette direction afin de voir ce qui se passe.

Ils arrivent à la cathédrale de Grimme au moment même où ce dernier fait apparaître ses victuailles de nulle part. Devant leurs yeux, les gens affamés se rassemblent derrière les cordes qui les empêchent pour le moment de se jeter sur les tables.

Tes joueurs sont peut-être déjà au courant de la cérémonie dominicale à Lost Angels s'ils ont lu la partie de cet ouvrage qui leur est destinée, mais cette scène devrait servir à bien leur rappeler le rôle que le manque de nourriture joue dans cette ville... et comment l'influence de Grimme est basée sur le fait qu'il est le seul à pouvoir fournir de quoi manger à ses ouailles.

### Un petit bain de foule

Si les personnages montrent la photo de Caroline aux indivi-

us présents devant la cathédrale, ils peuvent apprendre qui est l'inconnue qui se tient au côté de DeCarlo.

Le disciple moyen a un score de connaissance des territoires : Lost Angels égal à 2d6. S'il réussit un jet de connaissance des territoires : Lost Angels Faisable (5), il reconnaît l'Eurasienne et affirme qu'elle s'appelle Marie Dubois. Cette dernière joue un rôle très actif dans l'Eglise des Anges Perdus, pour laquelle elle mène de nombreuses croisades morales. Elle prend souvent la parole afin de dénoncer les communautés dirigées par Kang dans la région et n'hésite pas à inciter ses concitoyens à prendre les armes pour aller éradiquer cette menace une bonne fois pour toutes.

Caroline DeCarlo est moins connue dans le coin, pour la bonne et simple raison que cela fait plusieurs années qu'elle est partie s'installer à Shan Fan. Un disciple ordinaire ne la reconnaît qu'en réussissant un jet de connaissance des territoires : Lost Angels Difficile (9). En cas de succès, l'homme (ou la femme) se rappelle juste le nom de DeCarlo, ainsi que le fait qu'elle occupait autrefois un poste important dans l'Eglise du révérend Grimme.

Quand tu sens que cette scène touche à sa fin, joue un jet de Perception pour chaque personnage (sans en parler aux joueurs). Ceux qui parviennent à at-



teindre un SD de 7 s'aperçoivent que la femme de la photo fait partie des assistants qui servent la nourriture.

## Marie Dubois

Marie est l'une des dernières recrues en date à avoir rejoint la secte cannibale qui constitue le Cercle de Grimme. Elle est tout aussi loyale que Caroline, mais son expérience est nettement plus limitée.

DeCarlo est arrivée en ville quelques heures plus tôt, ce qui lui a permis de prévenir Grimme que le Gang approchait. Le révérend a ensuite fait passer le mot à tous les membres du Cercle, ce qui fait que Marie n'est aucunement surprise par l'arrivée des personnages. Par contre, elle n'est absolument pas prête à se retrouver face à eux. Tout héros réussissant un jet de scruter contre le score de bluff de la jeune femme (2d6) remarque qu'elle a l'air stupéfaite et inquiète quand elle les voit s'avancer vers elle.

S'ils lui montrent la photo, Marie identifie Caroline. Elle prétend que ce cliché a été pris le jour où toutes les deux se sont retrouvées à la tête d'un comité de vigilance visant à «chasser l'engeance qui travaille pour Kang hors de notre belle ville».

Elle ajoute qu'elle n'a pas vu DeCarlo depuis trois ans, c'est-à-dire depuis que cette dernière est partie pour Shan Fan. Il s'agit bien évidemment d'un mensonge, et n'importe qui peut s'en apercevoir en réussissant un nouveau jet de scruter contre le bluff de Marie.

Si nos héros tentent de la menacer ou de faire pression sur elle, la jeune femme appelle à l'aide. Les milliers de fidèles présents se jettent alors sur les personnages et les immobilisent. Marie profite de la confusion pour s'éclipser.

## Approcher Grimme

Quels que soient les efforts que les personnages déploient pour approcher Grimme, ce dernier reste inaccessible.

Si nos héros emploient des méthodes pour le moins extrêmes afin de se faire recevoir par le «bon» révérend (comme par exemple s'ils pénètrent dans ses quartiers par effraction), n'hésite pas à le leur faire payer au prix fort par une succession d'ennuis et

d'incidents. Mais quoi qu'ils fassent, ils ne parviennent pas à approcher le cannibale en chef.

## A la recherche d'Harmon Kelly

Contre toute attente, Harmon Kelly est extrêmement facile à trouver. Si Caroline DeCarlo avait été au courant de son existence, il serait mort depuis longtemps, mais le fait qu'elle ne sache rien de lui permet à notre ami de continuer à couler des jours paisibles... du moins, jusqu'à ce que le Gang le retrouve. Kelly est bien connu sur le front de mer ; c'est en effet un mécanicien indépendant qui fréquente souvent les saloons du quartier. Un jet de connaissance de la rue Faisable (5) réussi permet d'apprendre que notre homme loge à l'hôtel Billings, dans le quartier des marchands.

L'emploi du temps de Kelly se décompose souvent de la façon suivante : en journée, il est introuvable car il travaille quelque part en ville et, le soir, il boit. Le réceptionniste de l'hôtel peut apprendre à nos héros que Kelly prend son dîner dans le restaurant de l'établissement, tous les soirs à six heures.

Si les personnages l'attendent, Kelly arrive bien à l'heure prévue. Il a la trentaine, est bien enrobé et finira bientôt chauve au rythme où ses cheveux disparaissent. Il se fait un plaisir de discuter avec nos héros, surtout si ces derniers mentionnent le professeur Klauber. Il les convie à faire quelques pas avec lui. Il répond sans détour à toutes les questions qu'on lui pose.

Klauber et Kelly ont fait connaissance lors d'un congrès local traitant de l'agriculture et de la famine qui frappe la région. Klauber a bien vite vu que Kelly avait un don pour la mécanique ; il l'a donc pris pour partenaire.

Par le plus grand des hasards, Kelly avait, peu de temps auparavant, découvert un vieil hôtel en ruine alors qu'il allait réparer une machine dans le Labyrinthe. Il a aussitôt suggéré au professeur que ce serait l'endroit rêvé pour construire un prototype du Klaubérisateur.

L'homme se laisse gagner par l'excitation quand il raconte comment l'inventeur et lui ont fabriqué l'engin, ce qui leur a pris plusieurs mois.

Cela fait plus de trois semaines que Kelly n'a plus reçu de nouvelles du professeur Klauber et il com-

mence à se faire du souci. Le dernier message que son associé lui a envoyé révélait que l'inventeur se croyait suivi, mais Kelly n'y a pas attaché aucune importance, pensant que Klauber laissait trop travailler son imagination.

Si on lui révèle que l'inventeur a été tué, Kelly est visiblement secoué, surtout si on lui décrit par le menu la manière dont son associé a été mis à mort.

### Une petite ballade bien tranquille

Alors que Kelly essaye de digérer la terrible nouvelle qu'il vient juste d'apprendre, une nouvelle distraction se fait jour, sous la forme d'une bande d'agresseurs masqués surgissant d'une étroite venelle.

Il y a un adversaire par membre du Gang. Tous sont armés de gourdins. Le lieu de ce combat dépend de la direction dans laquelle les personnages sont partis se promener.

Les agresseurs ne sont pas à proprement parler de fins stratèges. Ils attaquent de front et continuent de se battre jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient mis hors de combat, après quoi ils battent en retraite. Utilisez les caractéristiques fournies pour les régulateurs (non chinois) de la triade de Shan Fan (chapitre 9).

Si l'un d'entre eux est capturé, il prétend que ses compagnons et lui-même ont reçu une somme délirante d'un individu masqué afin de donner un «avertissement» au Gang (ce qui est la stricte vérité). Ces brutes sans cervelle ont en effet été envoyées par Grimme et DeCarlo, dans l'espoir qu'elles parviendraient à tuer les personnages. Si les héros persistent, le révérend décide qu'ils sont trop dangereux pour qu'il les laisse continuer à le taquiner en toute impunité.

### Primes

Les personnages retrouvent Harmon Kelly 3 points  
Ils repoussent l'assaut dont ils font l'objet 3 points



## Chapitre quatre : le cœur du problème

Si nos héros ont survécu à l'embuscade précédente, Harmon Kelly les emmène jusqu'à l'hôtel Kirshner, qui se trouve perdu au fin fond du Labyrinthe. Mais Grimme ne quitte pas le Gang des yeux.

### La gratitude de Kelly

Suite à l'assaut qu'ils ont subi, Kelly est tout prêt à croire ce que les personnages lui ont raconté. S'ils ne le mentionnent pas, il leur suggère de les conduire jusqu'au prototype dès le lendemain.

Si nos héros rechignent, Kelly est exaspéré mais propose de louer leurs services de manière à ce qu'ils le protègent. Qu'ils le suivent ou non, lui a de toute manière la ferme intention d'aller vérifier que le Klaubérisateur est toujours en bon état.

### Le labo de Klauber

Si les personnages acceptent, Kelly leur propose de partir assez tôt le lendemain matin.

Si nos héros possèdent une embarcation, tout est pour le mieux, sans quoi il leur faudra en affréter une (dans ce cas, réfère-toi au chapitre 7). Des fois qu'on lui demande son avis, Kelly connaît plusieurs bateaux à louer et peut se procurer un chenalier pour un prix raisonnable.

L'hôtel se trouve dans une grotte s'ouvrant au niveau de la mer et dont l'entrée ne fait pas tout à fait deux mètres cinquante de large. Il n'est donc possible d'y accéder qu'à l'aide d'un canot ou à la nage.

### L'hôtel Kirshner

L'hôtel Kirshner était un établissement très chic bâti à Los Angeles en 1860. Malheureusement, il a été englouti par le Grand Tremblement de 1868.

Quand le monstrueux séisme a frappé, le sol s'est ouvert juste sous l'hôtel, et ce dernier s'est enfoncé de plusieurs dizaines de mètres sous la roche. La plupart de ses pièces se sont retrouvées broyées sous des tonnes de débris.

La réception, la salle de bal, la moitié du bar, le bureau du directeur et deux chambres donnant sur le balcon du premier étage ont à peu près survécu au Tremblement.

**La grotte :** l'entrée de l'hôtel se trouve au fond de cette caverne étroite, ce qui fait que l'établissement est virtuellement invisible de l'extérieur.

**La réception :** cette grande salle arbore encore un balcon quasiment intact. Ce dernier se dresse à six mètres au-dessus du niveau du sol, et l'on y accède par un escalier majestueux. La salle de réception est meublée d'une paire de divans en état de pourrissement avancé, de quelques chaises longues et d'une ou deux tables qui ont vu de meilleurs jours. Bibliothèques et vitrines ornaient autrefois les murs de cette pièce, mais il n'en reste pas grand-chose. Quelqu'un a construit une fosse à feu (en pierre) au centre de la salle. Il y a des gravats un peu partout, mais le bureau du réceptionniste est à peu près dégagé.

**La salle de bal :** un important bassin alimenté par la marée occupe désormais la moitié de ce qui était autrefois la majestueuse salle de bal de l'hôtel. Le plan d'eau est très profond et relié à l'extérieur par une galerie sous-marine.

C'est ici que Klauber et Kelly ont installé leur prototype. Ce lieu fait manifestement office de laboratoire. On y trouve quelques bancs de travail ainsi qu'une ou deux vitrines dans lesquelles sont rangés de nombreux instruments.

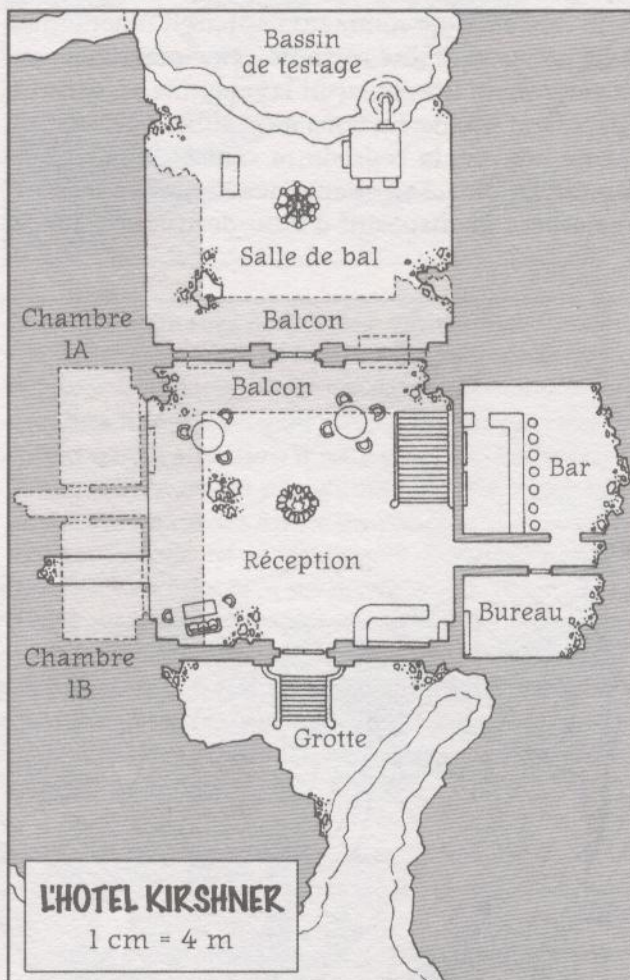
**Le balcon** qui faisait autrefois le tour de la salle de bal s'est en grande partie effondré (sauf pour ce qui concerne la portion représentée sur le plan). Il y a quelques piles de gravats dans la pièce. Le balcon est situé à quelque six mètres du niveau du sol. Une lourde porte à double battant permet de le quitter pour rejoindre le balcon qui fait le tour de la salle de réception. De l'autre côté du bassin, on ne trouve rien d'autre que la paroi rocheuse.

Le Klaubérisateur est une grosse boîte de métal noir dont tous les pans ont été soudés. Un gros tuyau plonge dans le bassin de testage tandis que, de l'autre côté de l'appareil, une grille s'ouvre afin de pouvoir accéder à son réservoir de roche fantôme.

**Le bar :** cette salle se trouve dans un état déplorable. Les meubles ont été réduits en pièces par le Tremblement et le sol est jonché de verrerie et de

vaisselle brisées. Le bar proprement dit est intact, mais le miroir fixé au mur a été brisé en mille morceaux. La moitié de la salle est emplie de gravats jusqu'au plafond.

**Le bureau du directeur** n'a rien à envier au bar. **Les chambres 1A et 1B :** les couloirs menant à la réception sont bloqués par les gravats et totalement infranchissables au bout de quelques mètres. Il en va de même du couloir du premier étage, bien que deux chambres restent tout de même accessibles. Leurs murs sont à peu près intacts, mais l'on y trouve tout de même de nombreux gravats et tous leurs meubles sont détruits.





### Le tour du propriétaire

Laisse au Gang le temps de fureter un peu dans l'hôtel. Nos héros ont en effet devant les yeux les restes de ce qui était autrefois un somptueux établissement.

Au bout de quelque temps, Kelly réunit tous les personnages dans le laboratoire et leur fait la démonstration du fonctionnement du Klaubérisateur. Il craque une allumette, met la machine en marche et se recule légèrement, apparemment fier comme un coq.

Et en effet, moins de dix minutes plus tard, toute l'eau salée du bassin de testage est devenue potable. Si on lui demande comment l'appareil fonctionne, Kelly avoue avec une certaine gêne qu'il ne le sait pas vraiment. Il a construit la machine en suivant fidèlement les instructions de Klauber et n'est pas sûr de pouvoir la reproduire sans l'aide du professeur. De plus, Kelly pense que Klauber a installé une espèce de dispositif d'auto-destruction sur le

prototype, afin que personne ne puisse aller farfouiller au fond de son invention. Kelly n'était pas là tout le temps, et il reconnaît que Klauber était fortement paranoïaque... même si les événements ont prouvé qu'il n'avait peut-être pas tout à fait tort.

### L'ultime confrontation

Malheureusement pour nos héros, leur embarcation a été suivie depuis Lost Angels, et Caroline DeCarlo est sur leurs talons, en compagnie d'un groupe d'Ange Gardiens de haut rang.

Les Anges ont déposé Caroline à distance de la grotte une fois qu'ils se sont assurés de l'endroit où se trouvait l'entrée. DeCarlo est entrée dans la caverne à la nage tandis que le navire des Anges manœuvrait pour interdire à l'embarcation du Gang de repartir. Grimme a donné à DeCarlo suffisamment d'ossements pour qu'elle puisse faire apparaître trois Sanglants pour deux héros.

Caroline utilise sa sorcellerie pour donner vie à ses



troupes alors qu'elle se trouve encore dans la grotte. Elle envoie ensuite ses Sanglants dans la salle de bal tandis qu'elle-même utilise son Aptitude de furtivité pour monter sur le balcon sans se faire remarquer. Elle met alors sa position dominante à profit pour tirer sur les personnages tandis que ceux-ci doivent se dépêtrer des Sanglants.

DeCarlo et ses serviteurs morts-vivants tentent d'abord et avant tout de tuer Harmon Kelly. Caroline sait en effet désormais que cet homme a joué un rôle dans la mise au point du Klaubérisateur. La priorité numéro un de la jeune femme est donc de l'abattre. DeCarlo est tout à fait prête à se sacrifier pour tuer Harmon.

Caroline et ses Sanglants luttent jusqu'à la mort. Le profil des morts-vivants est détaillé dans le chapitre 10. Quant à celui de DeCarlo, il apparaît au début de l'aventure.

## 22, v'la les Anges

Au moment où Caroline DeCarlo et ses derniers Sanglants finissent enfin par mordre la poussière, les Anges Gardiens font leur apparition.

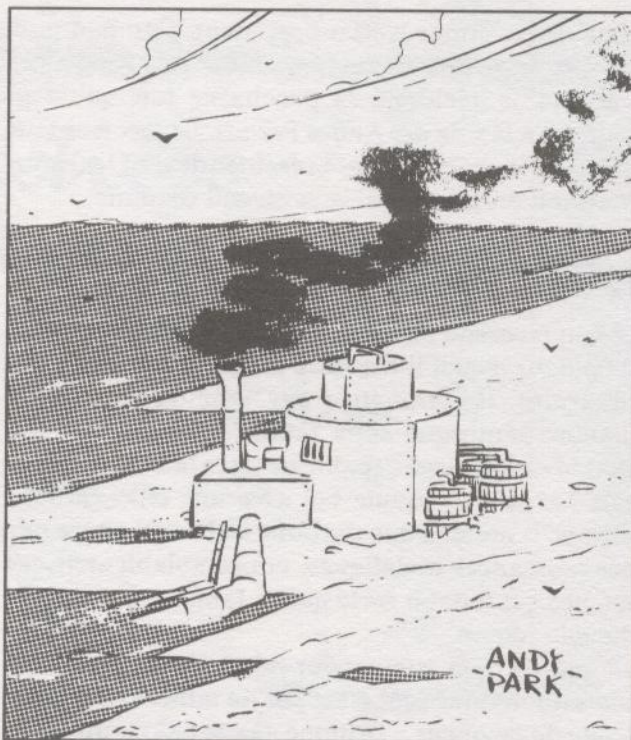
Ils sont très impressionnants alors qu'il font leur entrée dans la salle de bal (ils portent en effet leur robe de fonction et sont tous armés de fusils ou de shotguns). Il y a là deux nuées et un capitaine.

Les Anges inspectent le carnage sans réagir et un homme en rouge (le capitaine en question) s'avance et se présente sous le nom d'Ishmael.

*«Nous vous remercions du service que vous venez de rendre à l'Eglise des Anges Perdus, mes frères (et sœurs), car vous nous avez permis de nous apercevoir qu'il y avait une traîtresse dans nos rangs. Mais l'Eglise prend toujours soin des siens dans la mort, quoi qu'ils aient pu faire. Si vous voulez bien nous excuser...»*

Plusieurs Anges s'avancent vers la dépouille de DeCarlo. Si personne ne les en empêche, ils la soulèvent et la ramènent à leur bateau.

Bizarrement, Ishmael ne pose aucune question sur ce qui s'est passé ici et ne semble guère intéressé si les personnages tentent de lui expliquer. Il n'a qu'une seule envie : récupérer le corps de Caroline et retourner à Lost Angels. Il propose aux héros d'escorter leur embarcation jusqu'en ville s'ils le souhaitent, mais ne s'en fait pas outre mesure s'ils refusent.



Si les personnages sont assez sonnés pour vouloir échanger du plomb avec un important contingent d'Anges Gardiens, laissez-les faire. Ishmael et ses hommes luttent farouchement mais se replient s'ils voient que la situation n'est pas à leur avantage.

Si tu es un Marshal particulièrement magnanime, tu peux te servir des Anges Gardiens pour sauver les héros si DeCarlo est en train de les réduire en bouillie. Grimme a en effet dit à ses hommes que Caroline devait trouver la mort quoi qu'il arrive, ce qui permettrait de dédouaner l'Eglise dans cette affaire. D'ailleurs, si elle voit les Anges arriver et la prendre pour cible, DeCarlo se laisse abattre sans opposer la moindre résistance. Elle a en effet une confiance absolue en Grimme.

## Conclusion

Le navire des Anges (un chenalière lourdement armé) escorte l'embarcation des personnages jusqu'à Lost Angels si le Gang a accepté la proposition d'Ishmael. Dans le cas contraire, nos héros peuvent faire ce que bon leur semble. Peut-être souhaite-

ront-ils examiner le Klaubérisateur d'un peu plus près ou faire de leur mieux pour le protéger.

Quoi qu'ils décident, la prochaine fois qu'ils se rendent à la Cité des Anges Perdus, ils reçoivent un message les invitant à se présenter devant le Grand Manitou en personne, le révérend Grimme.

### Le conte de Grimme

Le bon révérend reçoit le Gang dans le bureau spartiate dans lequel il travaille (à l'intérieur de la cathédrale). Il commence par féliciter nos héros d'avoir démasqué cette fausse prophétesse. «Le Diable est lui aussi capable de citer la Bible lorsque cela l'arrange,» ajoute-t-il avec une tristesse manifeste. Il prétend que Caroline a été influencée par des puissances maléfiques, vraisemblablement les mêmes qui font en sorte que la famine se perpétue dans la région.

«Je fais de mon mieux pour nourrir tout le monde, mais un homme seul n'est pas de taille, même avec l'aide du Seigneur.» Grimme ajoute qu'il soupçonne le Roi de l'Horizon d'être responsable du manque de denrées comestibles dont souffre Lost Angels et ses environs. Il demande toutefois aux personnages de ne pas ébruiter cette nouvelle, car les gens sont souvent vulnérables à la vérité quand elle concerne directement les suppôts de Satan. Si nos héros le souhaitent, le révérend leur offre de les soutenir financièrement s'ils veulent partir en campagne contre le Roi de l'Horizon.

### To be continued ?

Tous ces mensonges éhontés sont soutenus par l'important score de bluff de Grimme (5d6) et il faut donc un excellent jet de scruter pour les percer à jour. Mais certaines coïncidences devraient continuer à perturber les joueurs. Qu'en est-il de l'ancienne alliée de Caroline, Marie Dubois ? Comment les Anges Gardiens ont-ils su où le groupe se trouvait lors du combat final ? Et surtout, est-ce que la famine qui sévit à Lost Angels n'arrange pas davantage Grimme que le roi de l'Horizon ?

Si les joueurs sont soupçonneux, cette aventure devrait permettre de lancer une campagne dans laquelle ils tenteront vraisemblablement de mettre la

duplicité de Grimme à jour et de faire cesser cette famine permanente qu'il impose à la région.

Et Caroline DeCarlo peut même se joindre aux festivités, si tu le souhaites. Ouais, d'accord, elle est morte, mais c'est du détail, tout ça. Grimme a la ferme intention de la ramener à la «vie» en la transformant en abomination, tout comme lui. Si tu croyais qu'il se débarrassait aussi facilement de ses meilleurs serviteurs...

Et qu'en est-il du Klaubérisateur ? Kelly est incapable de reproduire la machine sans bénéficier de l'aide de Klauber. De plus, le professeur a bel et bien installé un mécanisme d'auto-destruction dont il faut venir à bout (ce qui est quasiment impossible) si l'on souhaite découvrir ce que la bête a dans le ventre. Et Grimme est désormais au courant de l'existence de cette «abomination» (pour lui), du moins, si ses Anges Gardiens lui ont ramené le cadavre de Caroline. Connaissant le bon révérend, il ne serait pas surprenant qu'il envoie quelques autres fidèles faire en sorte que l'eau potable reste un luxe dans le Labyrinthe.

### Primes

Les personnages viennent à bout de DeCarlo  
5 points

Ils parviennent à sauver Kelly 2 points



# Cimetière

## Régulateurs de la triade

Attaque :  
Tirer 3d6/selon l'arme employée  
Wing Chun 3d8/2d8  
Défense :  
Wing Chun 3  
Points de coup : 30

## Agreneurs masqués

Attaque :  
Bagarre 3d6/2d8  
Tirer 3d6/selon l'arme employée  
Défense :  
Bagarre 3  
Points de coup : 30

## Caroline DeCarlo

Attaque :  
Couteau 3d6/2d4+1d6  
Pistolet 5d6/3d6  
Défense :  
Couteau 3  
Esquiver 3d6  
Points de coup : 30

## Sanglants

Attaque :  
Griffes 4d10/3d8+1d6  
Morsure 4d10/3d8+1d6  
Défense :  
Bagarre 2  
Terreur : 9  
Capacités spéciales :  
Morts-vivants : ne peuvent être blessés que  
comme les Déterrés.  
Points de coup : 30

## Anges Gardiens

Attaque :  
Bagarre 3d8/2d8  
Tirer 2d6/selon l'arme employée  
Défense :  
Bagarre 3  
Points de coup : 30

# LE GRAND LABYRINTHE

## DEADLANDS

Ah, la Californie...

D'aucuns l'appellent le Grand Dédale, d'autres le Labyrinthe, mais tout le monde rêve d'y faire fortune...

En 1868, un violent tremblement de terre fit disparaître la Californie, ne laissant derrière lui qu'un paysage d'îlots et de canaux plus ou moins étroits. Peu de temps après, les rares survivants découvrirent à flanc de falaise de gigantesques quantités d'or et de cet étrange minerai connu sous le nom de roche fantôme.

Aujourd'hui, tout le monde cherche à s'approprier le Dédale : les Nordistes, les Sudistes, les Mexicains, les Français et même les Chinois. Car l'enjeu est de taille, et quiconque contrôle le Labyrinthe pourrait bien finir par diriger l'ensemble du Weird West™.

Le Grand Dédale est une véritable mine d'information concernant cette terre dévastée, les gens qui y vivent et les terribles secrets qu'elle recèle. Promène-toi, si tu l'oses, dans les mortelles ruelles de Shan Fan, où les triades rivales se livrent une guerre sans merci pour s'emparer de la ville. Remonte les chenaux du Labyrinthe, où les mineurs prospectent jour et nuit dans l'espoir de finir un jour par trouver le bon filon. Parcours enfin les larges avenues de la Cité des Anges Perdus, cette ville qui semble dissimuler un mystère particulièrement abominable.

C'est chacun pour soi dans le Dédale. Ici, faire fortune est plus aisé que de conserver ce que l'on possède, car les valeurs telles que la bonté et la commisération sont plus rares que l'or et la roche fantôme.

Que tu sois joueur ou Marshal, cet important supplément t'apprendra tout ce que tu dois savoir sur les pirates des chenaux, Lost Angels, les triades et des tas d'autres choses encore. Tu y trouveras également une aventure à jouer dans la région, un chapitre complet dévoilant les secrets du kung fu et une carte en couleurs du Labyrinthe.

Prends ta boussole et ne perds jamais courage, moussaillon, car même dans le Grand Dédale, rien n'est jamais perdu... sauf toi.

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

Une publication MULTISIM sous licence PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP, Inc

ISBN 2-909934-96-9

220 FF

