

- Reloaded -

DEAD LANDS



LA MORT AUX TROUSSES





TABLE DES MATIÈRES

LE GUIDE DU JOUEUR	15	Potential	70
<i>Entrer dans la légende</i>	17	Prescott	73
Nouveau Handicap	17	Tombstone	74
Nouveaux Atouts	18	Tucson	78
No Man's Land	18	Yuma	81
Déterré	19	Le Commonwealth de Californie	82
Handicaps de Déterré	21	La vallée de la Mort	82
Atouts de Déterré	22	Railhead	82
Le Sortilero	30	Nevada	84
Nouveaux Pouvoirs	33	Cedar City	84
Nouvel Atout	35	Elko	84
		Fort 51	85
		Virginia City	85
LE TERRITOIRE DU MARSHAL	39	Le Territoire du Nouveau-Mexique	87
<i>Le Domaine de Mort</i>	41	Albuquerque	87
On l'appelle Stone	42	El Paso	88
Des Méchants & des tueurs	49	Roswell	89
Les Marchands de peur	51	Santa Fe	90
Alliés & compagnons	53		
<i>Règles d'univers</i>	56	<i>Aventures dans le Sud-Ouest sauvage</i>	91
Les Horreurs des champs de bataille	57	Rencontres dans le Sud-Ouest sauvage	92
Météo mortelle	57		
Gloire & notoriété	58	<i>La Mort aux trousses</i>	97
Chaleur mortelle	58	Résumé des Intrigues	98
Le Déterré, revisité	58	1. Règlement de comptes à OK Corral	99
Catastrophes naturelles	60	2. Chevauchée vengeresse!	102
<i>Lieux étranges</i>	62	3. Ces Collines deviennent rouges	107
Le Territoire d'Arizona	62	4. Un Truc sur des balles	111
Dead End	63	5. Fusillade à Diablo Crater	118
Désespoir	65	6. Si Stone te trouve, prie pour mourir	123
La Forêt pétrifiée	66	7. Face à face	127
Le Grand Canyon	67	8. Dieu pardonne, Stone flingue	132
Phoenix	69	9. La Mort aux trousses	134

Savage Tales

139

C'est un bon endroit pour mourir... Tout seul	139
Ceux qui tuent tout le monde	140
Conquistadores!	140
L'Amarante sanglante humaine	141
La Maison de la Bête	142
Le Peuple insecte	142
Le Salaire de la mort	143
Les As perdent	144
Les Dents de la montagne	148
Nuits tombales, nuits fatales, nuits d'amour	150
Sur La Corde raide	151
Sur La Plage ensanglantée...	152
Un Festin de cadavres	153
Une Bonne Bosse est une bosse morte	153

Mauvaises rencontres

155

Abominations	155
Humains	160
Personnages célèbres	161





ÉDITION SPÉCIALE DU TOMBSTONE EPITAPH : LES TERRITOIRES CONTESTÉS

Volume 6

Tombstone, Arizona - Dimanche 9 octobre 1881

No 20

LA LETTRE DU RÉDACTEUR EN CHEF

Loyaux lecteurs, bienvenue dans la toute dernière édition du *Tombstone Epitaph*. À n'en point douter, vous avez suivi avec attention les nombreux numéros de ces dernières années. Ils ont éclairé certains des recoins les plus sombres et les plus reculés de l'Ouest étrange. Ils vous ont parlé de catastrophes historiques, ils ont évoqué des champs de bataille dont la terre gorgée de sang est foulée par des machines de guerre à vapeur et ils ont porté à votre connaissance des événements apparemment miraculeux, au-delà de la compréhension humaine.

Dans ce numéro, nous retournons en quelque sorte au cœur du fief de *l'Epitaph*, dans les montagnes et les canyons gorgés

d'argent, d'or et de roche fantôme autour de Tombstone, en Arizona. Mais notre bien-aimé Territoire, et en particulier le comté de Cochise¹, est menacé de destruction par des Vandales et des Goths qui y sont pourtant nés, et qui sont bien décidés à fouler au pied les lois et la civilisation dans le seul but de s'enrichir.

Donnons à cette destruction le nom qu'elle mérite : anarchie. Car aucune loi, qu'elle soit locale, territoriale ou confédérée, n'a pu jusqu'à ce jour mettre un terme aux vols, aux meurtres et aux déprédations haineuses perpétrés contre les citoyens et les visiteurs de ce beau pays. Et ces exactions ne sont pas près de s'arrêter ! Des bandes de voleurs chevauchent en

toute impunité, alors que les gens ordinaires ne peuvent que prier et espérer que la Grande Faucheuse les épargne. Les honnêtes citoyens de ce territoire méritent certainement mieux que ça.

À *l'Epitaph*, nous donnons notre opinion en la matière de façon succincte et directe. Si les représentants de la loi ne peuvent faire appliquer cette loi, ils devraient s'en remettre à des gens de meilleure volonté. Mais jusqu'à ce jour, la racaille du comté de Lincoln en fera voir de toutes les couleurs aux habitants du comté de Cochise et la vraie justice demeurera une cruelle utopie.

— John Clum

Rédacteur en Chef,
Tombstone Epitaph



1. Cochise County, à l'extrémité sud-est de l'État d'Arizona, est situé à la frontière du Nouveau-Mexique au sud-ouest et du Mexique au nord-ouest. Il tire son nom du légendaire chef de guerre apache Chiricahua et Tombstone est restée sa capitale jusqu'en 1929. On sait, ça ne te dit rien comme ça, mais... Si l'on te parle d'O.K. Corral, ça devrait te parler. On en recause plus tard, amigo.





**LE GUIDE
DU JOUEUR**





ENTRER DANS LA LÉGENDE



Au début des années 1880, le Sud-Ouest était l'un des lieux les plus anarchiques et dangereux de tout l'Ouest étrange.

L'Arizona et le Nouveau-Mexique restent territoire de la Confédération. Étant donné la facilité déconcertante avec laquelle on peut disparaître au Mexique par la frontière méridionale, toute la région (et en particulier le «Bootheel» du Nouveau-Mexique) est une anabase pour les hors-la-loi, les fuyitifs et les paresseux de tout poil.

Dans ce pays de pistoleros au regard d'acier, de bandits impitoyables et de mal insidieux, être un héros n'est pas une sinécure. On ne serait pas assez cruel de les laisser se débrouiller avec leurs bottes et leur couteau. Ce chapitre offre aux personnages les cartouches dont ils ont besoin pour charger leur six-coups, enfourcher Jolly Jumper et ramener la justice dans l'enclume poussiéreuse et brûlée par le soleil du Sud-ouest sauvage.



NOUVEAU HANDICAP

Fétiche (Mineur/Majeur)

Seuls les personnages dotés de l'Atout Arcanes peuvent choisir ce Handicap, qui représente une dépendance mentale vis-à-vis d'un objet physique quand ils utilisent leurs Pouvoirs.

Ce peut être un jeu de cartes pour un huckster, un objet sacré pour un élu ou une arme particulière pour un maître du chi.

Quelle que soit sa nature, le personnage subit une pénalité de -1 à tous ses jets de Compétence magique s'il ne l'a pas sur lui. Cette pénalité passe à -2 pour un Handicap majeur. Un observateur un peu malin qui le verrait tripoter sa babiole avant de déclencher un Pouvoir est capable de dire qu'il est sacrément important pour l'homme.

S'il est assez poissard pour le perdre, il peut bien sûr le remplacer, mais il lui faudra deux séances de jeu pour s'habituer au nouveau. Il subira les pénalités correspondantes à son Handicap pendant ce laps de temps.

Note que les sortileros (décrits en page 30) et les savants fous doivent déjà choisir une arme de prédilection ou un gadget pour déclencher leurs Pouvoirs – et c'est une vraie dépendance qui n'a rien de psychologique. En toute logique, *amigo*, ces deux types de personnages ne peuvent pas choisir ce Handicap... Et il vaut mieux éviter de coller à ton *gringo* un désavantage si désavantageux dès le départ, si tu vois ce que l'on veut dire.





CELUI QUI NE VEUT PAS SE FAIRE DESCENDRE FERAIT MIEUX DE NE PAS
CHERCHER À DESCENDRE STONE. C'EST COMME ÇA QUE FINIT UN IMBÉCILE...
DANS UNE LOCOMOTIVE VERS L'ENFER SPÉCIALEMENT AFFRÉTÉE POUR L'ÂME
ÉTERNELLE DU PAUVRE IDIOT.



**LE TERRITOIRE
DU MARSHAL**





LE DOMAINE DE MORT



Les Quatre Cavaliers, appelés les Juges par les rares personnes qui connaissent leur existence, ont consacré leur énergie à «terreurformer» notre monde pour en faire un véritable Enfer sur Terre. Quand ils auront atteint leur but et que la Terre sera devenue une image des Deadlands, alors les Juges pourront prendre forme et parcourir notre monde en chair et en os.

Les Juges font de leur mieux pour semer la pagaille partout sur la planète, mais dans les années 1880, ils se concentrent sur l'Ouest américain, cette frontière anarchique particulièrement prometteuse quand il s'agit de transformer tout ça en un vaste Deadland.

Les ravages des Juges ne connaissent aucune limite. Chacun d'entre eux aime pourtant bien avoir son pré carré. *La Mort aux trousses* se concentre sur Mort, dont le royaume morbide couvre une sacrée surface. Il s'étend depuis les plaines de l'ouest du Texas jusqu'au plus profond de la sombre vallée de la Mort, sur la Californie, le Nouveau-Mexique et l'Arizona, et l'influence de sa poigne squelettique se fait sentir sur un bon paquet de kilomètres carrés au-delà de la frontière mexicaine. Sans oublier une grande partie du Nevada.

Le Seigneur du monde souterrain

Mort habite loin dans les Terres de chasse. Il récolte patiemment les âmes et travaille à allumer l'incendie purificateur du jugement dernier. Quand il consent à ce qu'on l'aperçoive, son visage est terrifiant, dans le sens premier du terme. Il apparaît sous la forme d'une haute silhouette squelettique revêtu de robes en lambeaux, et tient une vieille faux usée dans sa main droite osseuse.

Il chevauche Thanatos, un cheval blême à la robe blanche délavée et aux sabots auréolés de flammes, qui souffle des braises brûlantes et dont les naseaux laissent échapper un nuage de soufre asphyxiant.

Les Mourants et les morts

Pour la plupart, les gens qui vivent dans le Sud-Ouest sauvage ont bon cœur et sont des membres intègres de leur communauté. Mais le bras de la loi n'est pas si long quand on le compare aux vastes déserts et aux immenses plaines de la région. Les prédateurs qui, contre de l'argent ou pour le simple plaisir de tuer, s'en prennent à leur prochain, se livrent librement à leurs saines activités.

Qu'ils en soient conscients ou non... ces *hombres* sont les larbins de Mort, et font en sorte que Boot Hill ne tombe jamais à court de cadavres. En 1881, une kyrielle de ces citoyens-là ravagent le Boothell du Nouveau-Mexique et l'est de l'Arizona.

Au sommet de cette hiérarchie de brutes et de truands, dans son manteau poussiéreux brun comme la terre d'une tombe se tient la main droite et rouge de Mort. Le Tueur de Héros. Stone.

ON L'APPELLE STONE

Si Jasper Stone ornait avantageusement la couverture du tout premier livre de Deadlands, on n'a jamais révélé son histoire en totalité — ou du moins, jusqu'à maintenant. Cramponne-toi à tes rênes et à ton chapeau, *amigo*, parce que ce mustang est né pour battre des records de vitesse.

UNE JEUNESSE EN ALABAMA

Jasper Stone est né en 1833 et c'est le dernier-né d'une fratrie de cinq enfants. Sa mère morte en couche, le petit Jasper a été élevé par son père et quatre frères. Sa sœur Jasmine était mort-née quelques années auparavant et ils venaient à présent de perdre Ma. Malgré leur vif chagrin, la famille Stone s'en sortit plutôt bien pendant un temps dans leur ferme de l'Alabama.

Mais dès qu'il a commencé à marcher et à parler, les siens eux ont commencé à penser que quelque chose clochait avec ce gamin. Il était un petit peu trop précoce, un petit peu trop doué quand il s'agissait d'agacer avec subtilité les adultes à propos de leurs manies... et parfois, ils surprenaient Jasper qui les fixait. Ils se souviendraient plus tard d'une lueur froide, presque impie, qui brillait dans les yeux de ce gosse de deux ans.

Après avoir consciencieusement effrayé tous ses parents, le petit Jasper subit les pires sévices de la part de tous ceux qui vivaient à la ferme. Quand la chance du vieux Stone tourna et qu'il se réfugia dans la boisson, il devint un chien enragé qui passait ses nerfs sur tous ses fils, qui en retour faisaient subir les agressions dont ils étaient victimes à Jasper, le petit dernier. Ce qui ne signifie pas que le gamin ne méritait pas cette brutalité.

Bien au contraire. Jasper avait toujours été une petite crotte malfaisante. Il prenait un plaisir considérable à faire souffrir les animaux. Une fois, il avait commandé par la poste une loupe avec l'argent qu'il avait fauché dans les économies de son père en train de cuver ses deux jours de cuite, tout ça parce qu'il avait entendu dire qu'il pouvait s'en servir pour brûler des fourmis. Après s'être fait la main sur toutes sortes d'insectes, il s'en est pris à des animaux plus gros, comme les rats laveurs et les chats.

Au bout d'un certain temps, la cruauté envers les animaux ne fut plus aussi amusante et Jasper se rabattit sur les gens. Même si ses frères le bastonnaient sans pitié quand ils en avaient l'occasion, le gamin apprit vite à se venger. Après tout, le vieux Stone faisait travailler ses

garçons comme des bêtes du lever au coucher du soleil — il fallait bien qu'ils dorment de temps en temps. Alors le petit Jasper se glissait hors de son lit pieds nus et les faisait payer.

Le frère responsable se réveillait parfois et trouvait le petit dernier perché au pied de son lit, occupé à le regarder fixement... et peut-être à pointer vers son visage une carabine chargée. Il était plus courant qu'il inflige une punition plus cruelle. Il n'était pas rare qu'un fils Stone arrive pour le petit déjeuner, couvert de piqûres douloureuses à cause du nid de guêpes que le charmant bambin avait balancé dans son lit, ou avec des orteils contusionnés ou cassés parce qu'il avait marché dans un piège à rats quand il s'était levé. Quand Jasper fut assez grand pour rendre les coups, il colla à ses frangins quelques sévères peignées.

Après l'une de ces raclées, il siffla : « N'oublie jamais, espèce de fils de pute. J'ai tué Ma. Je veux bien être damné si je ne te tue pas ensuite. »

Ses frères n'ont plus jamais levé la main sur lui après ça.

LES ANNÉES DE GUERRE

Quand la Guerre de Sécession éclata, Jasper était devenu un jeune homme grand, costaud et solide comme un roc. Il rejoignit les rangs de l'Armée confédérée et découvrit ce qui allait devenir le boulot de sa vie : tuer. Et il était bon dans ce qu'il faisait, en plus. Quand ses deux Colt Walker crachaient le plomb, Jasper pouvait trouver un aigle doré confédéré à cent pas plus vite et plus précisément que n'importe quel soldat du 13^e Régiment d'Alabama. C'était l'Enfer incarné avec un fusil. Et avec son camarade de régiment et loyal allié « Marshal » Rex Tremendae à ses côtés, Stone n'avait aucun scrupule à utiliser ses talents pour mettre un terme à la vie des gens.

C'était plutôt le contraire. Il prenait un grand plaisir à envoyer un homme six pieds sous terre, mettant ainsi un terme à tout ce qu'il avait fait et annihilant du même coup tout ce qu'il aurait pu faire. Stone n'était jamais plus heureux que quand il avait ce pouvoir entre les mains.

Et l'ascension rapide du capitaine Jasper Stone n'était pas vraiment une surprise pour ses officiers supérieurs. Mais lorsque le 13^e Régiment d'Alabama arriva sur le site de la bataille de Gettysburg le 1^{er} juillet 1863, ses hommes savaient quel genre de tueur vicieux et sanguinaire il était devenu. Et Stone était loin de se douter que le Jugement était sur le point de coller une claque au monde - et dans le même temps, de l'élever au-dessus des abrutis de troisième zone qui l'entouraient.

Le 3 juillet, un feu nourri de l'Union près de Cemetery Ridge réduisait en charpie le 13^e, mais ses couleurs flottaient encore. Pire, des rumeurs parmi les soldats parlaient de morts qui parcouraient le champ de bataille, attaquaient leurs anciens alliés et dévoraient les blessés hurlants. Le capitaine Stone ne tint pas compte de ces



2

★
DEADLANDS