

Richard Penwarden

La Loi de la Frontière féerique

(Gunsmoke Along the Fey Frontier)

traduit de l'anglais par Loi-Kymar

© Richard Penwarden 2015

Dans *La Loi de la Frontière féerique*, VOUS êtes un chasseur de primes endurci dans un univers de « western-fantasy ».

Règles de base

Au cours de votre aventure, vous devez tenir le compte d'un certain nombre de choses :

Tas-d'Points (dés supplémentaires) :

As :

Prime (pièces) :

Codes :

Si vous jouez suivant les règles de base, vous êtes un chasseur de primes humain. Vous commencez alors avec les données suivantes : **Tas-d'Points : 4 dés ; as : 2 ; Prime : 0 pièce ; aucun code**. À la suite de ces règles de base, vous trouverez les **Règles avancées** qui vous permettent de jouer un membre de tribu elfe, un mineur nain ou un fermier semigène. Vous pouvez même décider de jouer un desperado, avec une mauvaise réputation de base et en contrepartie un bonus de Dés dans votre Tas-d'Points.

Épreuves et Défis

Dans ce livre-jeu, les tests de compétences se résolvent sur la base d'un dé à six faces ordinaire ; ce dé unique est appelé « dé gratuit » car il sera toujours à votre disposition. Les tests prennent la forme soit d'**Épreuves**, soit de **Défis** (expliqués en détail plus loin). Fondamentalement, une Épreuve est un test de compétence en une seule fois : soit vous **réussissez**, soit vous **échouez**. C'est ainsi, par exemple, que l'on résoudra la recherche d'un indice caché. Un Défi est une série d'Épreuves appelées dans ce cas de figure **Tentatives** ; vous en sortirez soit **vainqueur**, soit **vaincu**. Les combats sont les meilleurs exemples de Défis.

Tas-d'Points

Pour vous aider dans ces Épreuves et Défis, vous avez à votre disposition votre Tas-d'Points. Il s'agit d'un nombre de dés à six faces supplémentaires que vous pouvez utiliser en les lançant en plus de votre « dé gratuit », mettant Dame Fortune de votre côté ! Vous pouvez dépenser tout ou partie

de ces dés d'appoint à chaque fois que le texte vous demande de résoudre une Épreuve ou un Défi. Ce n'est bien sûr pas une obligation, et vous pouvez préférer en conserver pour les tests que vous considérerez comme vraiment importants. Le Tas-d'Points représente un avantage que vous détenez dans une situation particulière et peut prendre la forme d'un objet utile que vous possédez, des connaissances ou de l'expérience se rappelant à vous dans les circonstances présentes, ou peut-être simplement une bouffée d'adrénaline, de confiance en vous ou de motivation pour vous en sortir. Peu importe d'où vous vient cet avantage : c'est l'affaire de votre imagination ! Notez qu'une fois dépensés, les dés du Tas-d'Points sont perdus, mais vous aurez la possibilité d'en trouver d'autres au cours de votre aventure.

Une note importante : quand vous dépensez des dés de votre Tas-d'Points dans un Défi, seule la Tentative où vous les avez utilisés en bénéficie, quel que soit le nombre dépensé. Vous avez évidemment le droit de dépenser d'autres dés à la Tentative suivante.

Vous pouvez accumuler autant de dés que vous voulez dans votre Tas-d'Points. Ceux-ci peuvent être comptabilisés soit en en prenant note, soit en gardant de vrais dés à portée de main ; dans ce dernier cas, pensez à les distinguer de votre « dé gratuit » de base pour éviter la confusion.

Jouer un as

Si vous échouez dans une Épreuve, vous pouvez « jouer un as » afin de transformer cet échec en succès, comme si vous tiriez un as de votre manche ou obteniez une victoire in extremis.

Si vous êtes vaincu dans un Défi, vous pouvez jouer un as pour chacun des succès manquants qui vous séparent de la victoire. Si vous ne possédez pas assez d'as pour cela, vous restez vaincu.

À aucun moment vous ne pourrez détenir plus de quatre as. Ceux-ci peuvent être comptabilisés soit en en prenant note, soit en gardant sous la main un nombre égal de cartes à jouer « as ».

Prime et Réputation

Votre **Prime** représente le prix placé sur votre tête ! Elle se mesure en pièces, mais ne correspond pas à une valeur en dollars : elle permet seulement de juger à quel degré vous êtes recherché par les autorités. Plus

vosre Prime est haute, plus vous rencontrerez de difficultés dans vos relations avec les citoyens honnêtes, mais inversement, plus il vous sera aisé de chercher de l'aide auprès de criminels. Agir honnêtement et déceamment améliorera votre réputation et réduira la Prime sur votre tête. Faire fi de la moralité – en volant, par exemple – augmentera votre Prime.

De temps à autre, il vous faudra « tester votre Réputation ». Pour ce faire, vous devrez tirer à pile ou face avec un nombre de pièces égal à votre Prime ; le nombre de côté face obtenu indiquera à quel point vous aurez été reconnu comme un individu recherché, et vos interlocuteurs réagiront en conséquence. Si vous n'avez pas de pièces de monnaie sous la main, vous pouvez lancer des dés en comptant les chiffres impairs comme des face et les pairs comme des pile.

Votre Prime peut être comptabilisée soit en en prenant note, soit en gardant sous la main un nombre égal de pièces de monnaie.

Codes

Un certain nombre de **codes** vous seront communiqués au gré de vos interactions avec le monde. Quelques-uns vous seront utiles. Ces codes peuvent correspondre à la découverte d'indices cruciaux, à des actions réalisées auparavant et susceptibles de vous aider dans la situation présente, ou encore à un équipement spécifique idéalement adapté à votre action du moment. Mais prudence ! Dans certaines circonstances, un code pourra avoir des conséquences moins heureuses. Veuillez toujours à peser attentivement vos décisions et les conséquences qu'elles peuvent avoir.

Quand vous rencontrerez une Épreuve ou un Défi, il pourra être mentionné un ou plusieurs codes ; si vous avez noté au moins un d'entre eux, la difficulté du test sera réduite d'un point (et d'un point seulement, même si vous détenez plusieurs de ces codes). Certaines Épreuves ou Défis tiendront compte de tels codes de façon différente (les codes concernés seront alors marqués d'un astérisque) ; dans une telle situation, au lieu de la réduction normale de la difficulté, appliquez la règle qui vous sera spécifiée à ce moment.

Détails des Épreuves et Défis

Comme expliqué plus haut, une **Épreuve** est un simple test de compétence. Vous avez une seule chance de réussir ou d'échouer. Voici comment se présente une Épreuve :

[Épreuve de déguisement : 4] (Manteau, Maquillage)

Le passage entre crochets se compose d'une désignation brève de la compétence en jeu (ici « déguisement ») et du **niveau de difficulté** (ici 4), qui est le chiffre que vous devrez égaler ou dépasser avec au moins un de vos dés lancés. Les parenthèses contiennent les codes dont la détention éventuelle réduira d'un point la difficulté de l'Épreuve. Ici, si nous avons le code **Manteau** ou **Maquillage** (ou même les deux), le Niveau de Difficulté passerait à 3.

Un **Défi** est une série d'Épreuves, appelées Tentatives, avec lesquelles vous devrez obtenir un certain nombre de succès. Voilà comme se présente un Défi :

[Défi d'escalade : 5] {3 succès} (Lasso, Elfe)

La présentation est similaire à celle d'une Épreuve, avec en plus le passage entre accolades qui indique le nombre de succès nécessaire pour être vainqueur.

Chaque Tentative est résolue de la même façon qu'une Épreuve normale, avec la possibilité d'utiliser des dés de votre Tas-d'Points. Cependant, à chaque Tentative réussie, vous obtenez un succès et *réduisez d'un point la difficulté de la Tentative suivante*. À l'inverse, à chaque échec, vous devez *augmenter d'un point la difficulté de la Tentative suivante*.

Le Défi se poursuit en enchaînant les Tentatives jusqu'à ce que vous atteigniez le nombre requis de succès, ou que le niveau de difficulté atteigne 7 ; dans ce dernier cas, le Défi devient impossible à remporter et vous êtes vaincu. Rappelez-vous que si vous êtes vaincu, vous pouvez jouer autant d'as qu'il vous manque de succès pour être vainqueur. Si jamais vous réduisez le niveau de difficulté à 1, en combinant les codes et les succès, félicitations ! Ne pouvant plus subir d'échec, vous êtes alors automatiquement et immédiatement vainqueur du Défi !

Une astuce : utiliser des dés de votre Tas-d'Points dès la première Tentative augmentera vos chances d'un premier succès et par conséquent celles de vos succès suivants.

Ce sont là toutes les règles dont vous avez besoin pour commencer à jouer. Vous trouverez ci-après un exemple de jeu comportant une Épreuve, un Défi et un test de Réputation, suivi des Règles avancées.

Quand vous serez prêt à commencer l'aventure, rendez-vous au [1](#).

Exemple de jeu

Le jeune nain Willie le Kid, ancien détenu, veut mettre la main sur Jedd Kelly, un hors-la-loi recherché. Willie a trois dés dans son Tas-d'Points, deux as et une Prime de deux pièces, ainsi que les codes **Nain** et **Fusil de chasse**. S'il remet Jedd à la justice, il sera totalement gracié. Il rencontre un marshall local, au cas où celui-ci saurait où se cache le hors-la-loi. Devant tester sa Réputation, il jette 2 pièces et obtient 2 pile : le marshall ne se rend même pas compte que Willie a une prime sur sa tête et coopère. Si Willie avait obtenu des face, il aurait pu être renvoyé en prison ! Il suit les indications du marshall pour trouver la planque du bandit.

[Épreuve de pistage : 3] (Elfe, Carte)

Willie n'est pas un elfe et ne s'est pas procuré de carte de la région ; la Difficulté reste donc de 3. Il décide d'augmenter ses chances en dépensant un Dé de son Tas-d'Points ; il lance donc deux dés (rappelez-vous que vous aurez toujours le « dé gratuit » à votre disposition). Hélas, il obtient un double 1, le pire résultat possible : c'est un échec. Willie joue un as et l'échec devient un succès. Il lui reste deux dés et un as.

Après de longues heures de traque, Willie finit par débusquer Jedd Kelly, et une fusillade acharnée s'ensuit.

[Défi de duel : 5] {3 succès} (Fusil de chasse, Nain)

Même si Willie a les deux codes **Nain** et **Fusil de chasse**, il ne peut réduire la difficulté qu'à 4. Confiant, il lance un seul dé pour sa première Tentative, mais obtient 3. La difficulté s'élève à 5 ; si elle atteint 7, le combat est perdu ! Pour sa Tentative suivante, Willie dépense les deux derniers dés de son Tas-d'Points ; il lance trois dés et obtient 2, 5 et 6. Le 5 et le 6 sont des succès,

mais ils ne comptent que comme un seul pour cette Tentative. Willie note un succès et réduit la difficulté à 4. Son Tas-d'Points étant vide, il lance son « dé gratuit » pour sa Tentative suivante et obtient 2 ; la difficulté remonte à 5. Puis, à la suivante, il tire un 1, et la difficulté atteint 6. Sueur au front, Willie relance... Comme par hasard, il tire cette fois un 6, ce qui lui octroie son deuxième succès et réduit la difficulté à 5 ! Le tirage qui suit donne un 1, remontant la difficulté à 6. Le suivant donne 4, ce sera le dernier : Willie devrait alors être vaincu, la difficulté ayant atteint 7, mais il joue alors un as, son dernier, pour obtenir son troisième succès ! Il sort vainqueur de la bataille. Jedd est battu et Willie obtiendra sa grâce totale, sous la forme d'une réduction de 2 pièces de sa Prime.

Règles avancées

Humain ou féérique

La Frontière Féérique n'est pas peuplée que d'êtres humains. À travers les plaines et les bois, les elfes discrets et conscients du monde vivent leurs existences nomades. Dans les montagnes, les courageux nains cherchent l'or dans des mines presque épuisées. Et partout où il y a un fourneau, on peut être sûr de sentir la merveilleuse cuisine d'un fermier « semi-humain », ou « semigène » comme on les appelle dans ces contrées. Si vous le désirez, vous pouvez jouer un chasseur de primes d'une de ces espèces peu communes plutôt qu'un être humain :

- Si vous choisissez de jouer un elfe, vous serez caractérisé par vos excellents réflexes : notez alors le code **Elfe**. De plus, vous commencez avec les données suivantes : **Tas-d'Points : 2 dés ; as : 2 ; Prime : 2 pièces** (les elfes n'entendent pas les lois des peuples plus civilisés, et les enfreignent sans même s'en rendre compte).
- Si vous choisissez de jouer un nain, votre petite taille n'aura d'égal que votre vaillance au combat : notez alors le code **Nain**. De plus, vous commencez avec les données suivantes : **Tas-d'Points : 3 dés ; as : 1 ; Prime : 1 pièce** (le tempérament des nains est redouté).
- Si vous choisissez de jouer un semigène, cela fera de vous un être petit par la taille et grand par la curiosité, très attentif aux manières d'autrui : notez alors le code **Semigène**. De plus, vous commencez avec les données suivantes : **Tas-d'Points : 2 dés ; as : 1 ; Prime : aucune pièce**.

Desperado

En plus du choix de votre espèce (humain ou autre), vous pouvez opter pour la voie du desperado : soit un chasseur de primes qui, dans le passé, n'a reculé devant aucune méthode pour parvenir à ses fins. Cela vous permet d'ajouter trois dés à votre Tas-d'Points ; en contrepartie, vous devrez ajouter deux pièces à votre Prime, et noter le code **Desperado**.

Quand vous serez prêt à jouer, rendez-vous au [1](#).

1

Une forte détonation, un éclair de poudre. Cinq.

Vous vous baissez d'un mouvement réflexe, et la balle rate votre tête d'un cheveu. D'une main vous vous cramponnez au train, de l'autre vous retenez votre chapeau de tomber dans le canal du Fleuve à Sonnette, loin en contrebas. Tout en sautant entre deux voitures pour vous mettre en sécurité, vous vous demandez, comme souvent, comment vous vous êtes retrouvé dans cette situation.

Vous êtes un chasseur de primes de métier, et un sacrément bon. Vous ne comptez plus le nombre de fois où vous vous êtes accroché à la vie sur le toit d'un train pendant qu'un criminel recherché vous tirait dessus. Rien d'inédit dans cette confrontation avec votre dernière proie en date, un type vicieux connu sous le nom de « Gator » Stele.

Même pour un hors-la-loi, Gator a une tête à faire peur. Les gens disent que c'est un demi-orque. Sa mère était une humaine de Snakewater, mais son père, à ce qu'on suppose, était un orque des badlands du nord. En dépit de ses dents anormalement courbées, Gator ne tire pas son surnom de son apparence. Non, il semblerait qu'à chaque fois qu'il tue quelqu'un, il pleure ensuite. Les alligators versent-ils des larmes de crocodile ? En tout cas, vous ne l'avez pas encore vu faire, et vous ne comptez pas le laisser pleurer sur votre cadavre.

Tandis qu'un vent froid vous fouette le visage, le train émet un sifflement strident. Vous sortez prudemment la tête de votre abri pour constater ce qui vient de se produire. Gator est à l'arrière du train, hors de votre vue, mais c'est dans la direction opposée que votre regard se tourne pour voir ce qui vous attend. La locomotive a atteint le bout du viaduc sur lequel elle a franchi le canal nouvellement construit, mais le moment est mal choisi pour admirer le paysage. Un mauvais pressentiment vous gagne quand vous comprenez pourquoi le train a sifflé.

Devant vous se dressent les monts Heurtecuivre, territoire des chercheurs d'or nains. La voie ferrée serpente entre ces grands pitons rocheux à travers une enfilade de tunnels savamment creusés, dont le premier n'est qu'à quelques centaines de mètres devant vous.

Vous vous retournez juste à temps pour apercevoir la sale trogne de Gator un bref instant avant qu'un nouveau coup de feu n'éclate. Le projectile frappe le train en crachant une gerbe d'étincelles. Gator Stele lâche un juron.

Six ! Son barillet est vide, il doit recharger !

Vif comme l'éclair, vous êtes remonté sur le toit de la voiture, déterminé à vous rapprocher de Gator. Vous prenez votre élan et, alors que le train siffle à nouveau, bondissez vers la voiture suivante. Mais juste au moment où vous sautez, le vent rabat la fumée de la locomotive pile sur votre trajectoire, jetant un voile sombre sur votre atterrissage...

[Épreuve de saut : 4] (Elfe)

Si vous réussissez, rendez-vous au [76](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [37](#).

2

« ... Mais c'est Gator Stele ! Vous cherchez la prime ! Mais il fallait le dire ! Passez-moi ma trousse de secours, dans le tiroir, là-bas. »

Heureux qu'il vous vienne en aide, vous ouvrez le tiroir qu'il vous indique, mais êtes surpris de ne pas y trouver de sac. Au moment où vous allez lui demander si c'est le bon tiroir, deux coups de feu étouffés se font entendre...

Le semigène glousse tout seul, debout au-dessus de votre corps paralysé, ses deux pistolets pointés sur votre visage.

« Jolie prime. Dommage pour le chasseur ! » commente-t-il avant de faire feu une nouvelle fois.

C'est la fin de votre aventure.

3

Vous n'êtes pas assez vif : le crotale enfonce ses crocs dans votre poignet et vous injecte une virulente toxine.

Gator vous trouve en train de vous tordre de douleur sur le sol. En un geste de miséricorde, il prend votre revolver et met un terme à vos souffrances, tout en versant des larmes.

C'est la fin de votre aventure !

C'est à travers des rues désertes que vous cheminez vers l'étable. D'après la pancarte craquelée par le soleil à l'extérieur, c'est la résidence officielle du shérif, mais tous ceux qui connaissent Dirkson savent qu'il est marié à sa fonction : quand il est en ville, c'est pour passer le plus clair de son temps à la prison.

L'intérieur ressemble plus à un musée ou une galerie qu'à une maison. Constat inhabituel chez un nain, Dirkson ne semble pas du genre à fuir les prises de vue, à en juger par le nombre de photographies de lui-même décorant les lieux : il doit y en avoir au moins une centaine ! Chacune d'elles le représente avec un énorme fusil de chasse, presque aussi grand que lui, avec lequel il prend ici une pose impressionnante, reçoit là les remerciements de quelque dignitaire local, etc. D'après les légendes des photos, l'arme a même un nom : « Bessie ». Vous ne trouvez aucune trace de photos d'une épouse ou d'une famille.

Quelques lettres personnelles tirées du bureau de Dirkson vous apprennent qu'il est originaire de la Croisée des Sauteurs. Cette commune est réputée pour ses problèmes de lièvres, d'où son nom. En entrant, vous avez vu de nombreuses photos de Dirkson portant des lapins en trophée. Sur les murs, vous trouvez aussi des certificats, des actes de reconnaissance de ses compétences au tir dans le cadre du contrôle des nuisibles, pour le compte de compagnies ferroviaires ou autres. D'après les lettres encore, c'est la réputation acquise par Dirkson avec Bessie qui lui a valu l'insigne de shérif de Snakewater ces dernières années.

Soudain, il vous vient à l'esprit que de toutes les photos que vous avez vues, aucune ne montre le shérif avec une arme de poing. Après une fouille rapide du reste de la propriété, vous trouvez des pelletées de cartouches de fusil de chasse, mais pas une seule de revolver ni de pistolet. Vos soupçons se confirment : Dirkson ne possède pas d'arme de poing ; et pourquoi lui en faudrait-il une, puisqu'il a Bessie ? Ce n'est donc pas lui qui a tué Eric. Notez le code **Chevrotine**.

Alors que vous complétez votre fouille, vous entendez des voix et des cris qui s'élèvent au dehors...

Rendez-vous au [20](#).

5

Gator s'assied à côté de Big Al et vous lance quelques mots d'encouragement de son cru : « Tombe pas ! »

Serena vous montre la file où les participants attendent leur tour. Jessie est déjà monté, avec un bon temps d'avance sur son plus proche concurrent. À peine avez-vous commencé à vous demander ce qui vous a pris d'accepter cette proposition que vous voilà déjà en selle sur le cheval du concours. L'animal a pour nom « Cuir Brut », et il n'est pas difficile de comprendre pourquoi !

[Défi de rodéo : 4] {4 succès} (Elfe)

Si vous êtes vainqueur, vous remportez le rodéo. Rendez-vous alors au [89](#).

Si vous êtes vaincu, vous perdez **un dé** de votre Tas-d'Points. Après avoir massé votre postérieur endolori, vous pourrez aller attendre la diligence (rendez-vous au [82](#)) ou tenter de voler des chevaux, ce qui sera beaucoup plus ardu à présent que le rodéo ne fait plus diversion (rendez-vous au [29](#)).

6

Les événements de la journée ont fait de vous un héros aux yeux des habitants, et votre voix est entendue. C'est armés de fourches, de cordes et de pots de fleurs qu'ils se joignent à vous pour libérer le shérif, et le nombre suffit à accélérer l'issue de la bataille. En un rien de temps, les six vauriens sont maîtrisés et prêts à être renvoyés en cellule, laissant vos pensées revenir au sujet le plus urgent.

Si vous vous assurez que Dirkson va bien, rendez-vous au [23](#).

Si vous vous lancez sans plus tarder à la poursuite de Délice, rendez-vous au [39](#).

7

Vous tombez sur une étrange construction : une termitière géante à laquelle on a ajouté des fenêtres à la rondeur douillette et une porte peinte de couleurs vives. Et ronde, bien sûr.

À peine avez-vous fini de frapper à la porte qu'elle est grande ouverte par une semigène enjouée d'un certain âge, qui vous accueille comme si vous étiez des parents perdus de vue depuis longtemps ! Petunia Petitpois, que tout le monde appelle Poulette, vous fait entrer dans son humble demeure, et insiste pour vous servir à tous deux de délicieuses tartes et sucreries faites maison.

Vous apprenez qu'elle a assisté à votre refoulement à la porte de la ville. Pour sa part, elle n'approuve pas le couvre-feu et pense que les gens devraient s'entraider davantage. Elle a veillé tard à son fourneau, à cause des fêtes qui auront lieu en ville demain. Le bateau à aubes *Belle du Sud* va repartir pour Varmin Sud, embarquant le maire Rifferd Banton et son épouse Dominique comme invités d'honneur.

La nourriture est délicieuse, mais vous commettez tous deux l'erreur de finir vos assiettes, si bien que Poulette vous ressert ! Vous réalisez bientôt que le seul moyen de mettre fin au cycle des services est de laisser une bonne quantité de restes. Le repas terminé, Poulette vous prête des couvertures et vous laisse sécher vos vêtements au coin du feu, avant que vous ne vous abandonniez à un profond sommeil. Ajoutez **deux dés** à votre Tas-d'Points.

Le lendemain, vous vous levez tôt et Poulette, déjà debout, vous gratifie d'un copieux petit-déjeuner qui vous met d'humeur à présager d'une belle journée.

Rendez-vous au [25](#).

8

Vous dévalez la passerelle aussi vite que vous le pouvez avant que le croupier ne se ravise.

La caisse de légumes larguée au premier coin de rue, vous vous enfoncez dans la ville. Vous apercevez devant vous M. Mauden, le croque-mort, marchant à grands pas résolu vers le *Belle du Sud*, accompagné de membres de l'équipage rivalisant de théories de plus en plus folles sur le meurtrier du maire. Plutôt que de risquer une confrontation embarrassante et un déluge de questions, vous décidez de vous engouffrer dans une rue latérale.

Si vous prenez le Chemin du Débardeur à droite, une rue large bordée de plusieurs entrepôts, rendez-vous au [68](#).

Si vous préférez prendre une rue anonyme très étroite à gauche, rendez-vous au [32](#).

9

Leevan étouffe un bâillement quand vous commencez à l'interroger sur Snakewater. En s'excusant, il vous répond qu'en effet, il est passé à plusieurs reprises par cette petite ville, la dernière fois il n'y a pas si longtemps. Pendant qu'il parle, sa tête commence à basculer sur le côté. Il s'efforce de la redresser, mais le geste est futile : rapidement, il tombe endormi.

« C'est trop d'agitation pour lui », commente Kat, son épouse.

Elle retire doucement le fusil des bras où Leevan le berce avec amour, pour le poser sur ses propres genoux, prête au cas où Gator tenterait quelque chose. Vous n'avez aucun doute sur sa capacité à s'en servir.

Sur ce, elle vous fait face et vous interroge sur vous-même. Elle a cette étrange manière qu'ont les petites vieilles de vous faire lâcher un peu plus d'information que vous ne le voudriez, et votre langue finit par se délier tout à fait face à elle.

Si vous avez le code **Desperado**, elle mettra fin à la conversation. Rendez-vous alors au [13](#).

Sinon, testez votre Réputation. Si vous obtenez au moins un *face*, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

10

Vous soupirez de soulagement quand, après vous être fauflés jusqu'au feu, vous réalisez qu'il n'y a personne autour. Une cafetière rouge fraîchement remplie s'avère trop tentante pour que vous puissiez y résister, et vous en prenez tous deux une bonne gorgée tout en examinant ce camp de fortune.

Vous trouvez deux paquets contenant des fournitures et des armes, ainsi que de l'équipement plus ordinaire comme des sacs de couchage et des gamelles. Il vous vient l'idée de vous autoriser un petit butin avant de continuer.

Si vous voulez quelques-unes de ces affaires, rendez-vous au [54](#).

Si vous préférez quitter le camp, rendez-vous au [99](#).

11

Le toit s'arrête pas loin de la roue à aubes. Ce ne devrait pas être compliqué de descendre sur le pont sans vous faire entendre.

À cet endroit, les flots sombres du Fleuve à Sonnette semblent glacés et peu engageants. Vous pourriez vous y débarrasser du couteau. Si vous étiez pris en possession de l'arme qui a tué le maire Banton, il serait difficile de prouver votre innocence. D'un autre côté, il pourrait vous fournir un indice essentiel pour démasquer le vrai meurtrier..

Si vous jetez le couteau dans le fleuve, rendez-vous au [69](#).

Sinon, rendez-vous au [77](#).

12

Vous n'en croyez pas vos yeux en découvrant une perruque : cet homme est le juge de la ville, et il est saoul comme une barricade ! Il est arrivé en ville hier à bord du *Belle du Sud*. Quand il vous demande de l'aide, vous tentez de le soulever, mais il proteste : ce qu'il veut, c'est que vous lui trouviez à boire !

Si vous avez le code **Bourbon**, et si vous acceptez de le satisfaire en lui cédant une bouteille, rendez-vous au [35](#).

Autrement, vous vous excusez et poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [79](#).

13

Vous essayez la buée de la petite vitre crasseuse de la voiture. La vue est époustouflante. Les pics acérés des monts Heurtecuivre sont progressivement remplacés par les ondulations des collines qui forment la limite nord de Varmin Sud. Du bétail pâture à proximité des rails, parfaitement indifférent au train qui passe à toute allure. Des tertres solides se dressent fièrement à divers endroits de la périphérie, telles des sentinelles dressées face à d'hypothétiques envahisseurs venus du nord, avant de céder la place, au sud, à des plaines inondables fertiles et des systèmes d'assolement.

Enfin, le train s'arrête dans la gare richement décorée de Varmin Sud, annonçant son arrivée par un long coup de sifflet.

Le quai, ainsi qu'une bonne partie de la ville, ont été ornés de rubans aux couleurs vives qui claquent vigoureusement sous la forte brise, couleurs gaies contrastant de façon frappante avec les nuages noirs qui se forment dans le ciel. Une tempête se prépare, mais peu parmi les habitants semblent l'avoir remarqué.

C'est sur un appontement, là où le Fleuve à Sonnette traverse la ville à une allure paresseuse, que la concentration de population est la plus grande. Une fanfare enthousiaste joue des airs populaires et fait chanter les gens d'ici.

Les Northwood vous ont appris pendant le voyage que la grande cérémonie d'inauguration du canal Banton se tenait aujourd'hui. Le maire de Snakewater a financé à grands frais la construction de la voie navigable reliant Varmin Sud à son hameau. Par le passé, il était impossible de naviguer sur le Fleuve à Sonnette entre les deux villes en raison d'un long segment de rapides. Les habitants de Snakewater espèrent que le canal favorisera le commerce dans leur ville, non seulement avec les gens de Varmin Sud en aval mais aussi avec ceux de la Croisée des Sauteurs et plus loin en amont. Ce progrès ne fait pas que des heureux. Les compagnies ferroviaires ont tenté d'interrompre la construction : même si elles tiennent la principale voie commerciale de la région, leurs trains ne s'arrêtent pas entre la Croisée des Sauteurs et Varmin Sud, et c'est une source potentielle de profit qu'elles s'inquiètent de voir leur échapper. Les saloons du coin se sont eux aussi récriés après l'annonce de la mise en service du *Belle du Sud*, un bateau à roue à aubes et deux cheminées, commandé pour parcourir le canal en proposant aux voyageurs de se divertir avec de l'alcool et des jeux d'argent.

Sur la jetée, vous abordez un jeune homme vêtu de tweed sombre, nommé Wayne, qui se tient debout à écouter la fanfare en tapant du pied sur la musique entraînante de leur dernière chanson. Il vous apprend que le *Belle du Sud* est parti pour Snakewater il y a près d'une heure.

Maudissant votre malchance, vous vous passez la main sur le menton et scrutez en amont, priant pour que le bateau fasse demi-tour et vienne vous

chercher, mais en vain. Gator s'assied sur des caisses à proximité en se riant de votre infortune. C'est une longue marche pour se rendre à Snakewater.

Wayne vous conseille d'aller trouver quelqu'un qui puisse vous aider au saloon de la ville, le Baril Vide. Mais vous pourriez aussi, si cela ne vous dérangeait pas de patienter jusqu'à l'après-midi, attendre le passage d'une diligence qui vous conduirait à votre destination.

Les réponses de Wayne deviennent difficiles à entendre. La fanfare a fini de jouer, mais soudain de grands cris et des acclamations signalent un nouvel événement. Aux abords de la ville, un rodéo vient tout juste de commencer pour marquer la fin des festivités d'inauguration.

Que faites-vous ?

Attendre la diligence ? Rendez-vous au [82](#).

Vous diriger vers le saloon ? Rendez-vous au [33](#).

Assister voire participer au rodéo ? Rendez-vous au [61](#).

Voler des chevaux pour gagner Snakewater sur leur dos ? Rendez-vous au [46](#).

14

C'est en héros conquérant que vous regagnez le ranch, accompagné de tous les bovins qui restaient, à la grande joie du cow-boy. Notez les codes **Rassemblement** et **Lasso** si vous ne les avez pas déjà. Si vous avez le code **Desperado**, vous pouvez choisir de l'effacer. Vous gagnez aussi **un as** (toujours dans la limite de 4).

Les fermiers, ravis que leur précieux bétail ait été sauvé, le parquent dans des enclos en vue de l'envoyer par le train demain. Ils proposent de vous héberger pour la nuit, mais vous préférez vous rendre à Snakewater sans plus tarder.

Rendez-vous au [43](#).

15

Le timing de votre saut est parfait, et vous atterrissez entre deux aubes de la roue juste au moment où celles-ci émergent de l'eau. Vous apercevez alors l'éclair d'un coup de feu muet, et l'aube devant vous vous protège des deux balles qui viennent la frapper.

Tandis que le dépit déforme les traits de Délice et lui décroche la mâchoire, vous vous servez du mouvement de la roue à aubes pour vous propulser sur le pont. Aussitôt atterri, vous vous jetez derrière une pile de caisses où vous restez immobile, préparé à vous faire tirer dessus à tout instant. Mais rien n'arrive.

Risquant un coup d'œil vers le toit et les cheminées, vous êtes surpris de ne pas y trouver Délice. C'est alors que retentit un fort coup de sifflet ; vous l'attribuez d'abord au bateau à vapeur, avant de comprendre qu'il vient de beaucoup plus loin et plus haut. Levant les yeux, vous reconnaissez l'endroit que vous découvrez. Votre voyage vous a ramené près de là où l'aventure a vraiment commencé : la section de chemin de fer où vous avez affronté Gator pour la première fois. Et le train approche.

Si vous avez le code **Fusil**, rendez-vous au [34](#).

Sinon, rendez-vous au [72](#).

16

Par chance, le capitaine est retourné dans la cabine de Banton et ne vous voit pas revenir sur le bateau. Vous vous faufilez jusqu'à la cuisine, vous baissant sous un plan de travail pour éviter un chef plutôt consciencieux, qui se lave les mains à chaque fois qu'il touche un aliment.

Sur votre passage, vous ne pouvez que remarquer les ustensiles alentour. Le couteau qui a tué le maire est d'un modèle similaire à ceux employés ici ; il devait en faire partie.

Au fond de la cuisine se trouvent les quartiers de l'équipage, de toutes petites cabines. Dans l'une d'elles, vous trouvez une armoire contenant une chemise de bagagiste, propre et juste à votre taille.

Après avoir remplacé votre propre chemise imbibée de sang, vous cherchez un endroit où vous en débarrasser. De la chaufferie, sort un ingénieur partant satisfaire un besoin naturel. Vous le saluez d'un signe de tête ; il vous rend votre salut avec un air de reconnaissance perplexe et passe son chemin.

Lui parti, vous entrez dans la chaufferie et fourrez votre chemise dans une des chaudières, détruisant par le feu cet indice compromettant.

Déduisez **une pièce** de votre Prime. N'ayant rien d'autre à faire ici, vous repartez avant que d'autres ne commencent à se poser trop de questions.

Rendez-vous au [40](#).

17

Vif comme l'éclair, vous bondissez de votre siège, ouvrez la porte d'un coup de pied, attrapez le rail extérieur et vous hissez sur le siège du conducteur, prêt à prendre les rênes. Malheureusement, celles-ci ne sont plus là : vous constatez qu'elles sont tombées entre les chevaux et se font traîner dans la poussière. Vous pouvez tenter de les attraper, mais la manœuvre est très risquée.

Si vous y renoncez, rendez-vous au [50](#).

Si vous comptez toujours vous baisser pour les récupérer...

[Épreuve de réflexes : 5] (Elfe)

Si vous réussissez, rendez-vous au [74](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [50](#).

18

Vous passez entre les tertres jumeaux et la campagne s'ouvre devant vous. La scène est époustouflante de beauté inviolée.

Sur votre droite, les majestueux monts Heurtecuivre s'élèvent si haut que leurs pics disparaissent dans les nuages noirs d'orage au-dessus d'eux. Quelque part entre ces montagnes passe la ligne de chemin de fer sur laquelle vous avez affronté Gator. Devant vous, des plaines sans reliefs s'étendent à perte de vue, et sur votre gauche, des bosquets boisés parsèment le paysage ici et là. En observant les bois, vous distinguez une haute clôture grillagée, limite révélatrice entre le monde dit civilisé et une réserve elfique. Vous êtes à présent au cœur de la zone que l'on appelle par ici la « Frontière Féérique ».

Sous le choc de cette vue impressionnante, Gator lâche : « Quoi qu'y t'payent, chasseur, c'est pas assez. Tu m'as sauvé la vie et j'l'oublierai pas. »

Il vous tend la main en promettant de ne plus chercher à s'enfuir : il a déjà fait une demi-douzaine de tentatives depuis votre départ de Varmin Sud, mais vous avez toujours su anticiper ses plans pour les déjouer.

Néanmoins, quelque chose a changé en l'homme. Dans son geste et sa promesse, vous ne subodorez cette fois aucune ruse, pressentant au contraire qu'il tiendra parole. Quand vous vous serrez la main, il vous révèle que son vrai nom est Eric, mais que personne ne l'appelle jamais ainsi. Vous commencez à penser qu'il n'est peut-être pas si mauvais, au fond.

Quand vous lui demandez la meilleure route à suivre, il répond par un haussement d'épaules.

Quel chemin allez-vous prendre pour atteindre Snakewater ?

Par votre gauche, le long de la réserve elfique clôturée ? Rendez-vous au [49](#).

Tout droit, à travers les plaines rases ? Rendez-vous au [67](#).

Sur votre droite, en vous approchant des monts Heurtecuivre ? Rendez-vous au [31](#).

19

La cabine ne porte aucune trace de lutte. Qui que ce soit, l'assassin du maire devait bien le connaître pour pouvoir l'approcher de si près.

« Rifferd ? Tout va bien ? » demande une voix du couloir, tandis qu'on tente d'ouvrir la porte.

Au moment de prendre la fuite, vous remarquez un détail étrange. Un gros tas de terre a été répandu sur le tapis, là où une fougère en pot a été renversée dans les derniers instants du maire. Dans la terre a été tracée, semble-t-il par la main de Banton, une inscription : votre nom ! Vous vous empressiez de l'effacer. Déduisez **une pièce** de votre Prime.

Si vous avez le code **Insigne**, rendez-vous au [64](#).

Sinon, vous vous éclipsez en vous rendant au [88](#).

20

Un grand rassemblement d'habitants de Snakewater se tient sur la place du marché. Beaucoup sont armés de fourches, de cordes et d'autres outils. Ayant du mal à distinguer ce qui se passe, vous décidez de grimper sur le toit du magasin général pour avoir une meilleure vue.

Au milieu de la foule se dresse un chariot attelé à un puissant étalon blanc. À l'arrière de celui-ci sont assises deux silhouettes de petite taille. Vous reconnaissez l'une comme le shérif adjoint semigène aux pieds nus, Fidelio Tracedorteils. Il porte un stetson ridiculement grand qui lui engloutit presque la tête. L'autre est un nain, violemment tabassé, et portant un insigne qui l'identifie comme nul autre que le shérif Dirkson. Une troisième personne, une femme bien habillée, est assise auprès de l'adjoint. Pleurant dans son mouchoir de dentelle, elle tente d'appeler au calme, mais la foule dans l'ensemble fait mine de l'ignorer.

« Vous d'vriez nous r'mercier, Dominique, crie quelqu'un dans la masse, on tient l'tueur d'vot' mari ! On va faire justice ! »

La mairesse Dominique Banton n'en pleure que plus encore.

Le reste de la foule appelle à pendre Dirkson. Il semble que personne parmi eux n'ait de doute sur le coupable des meurtres qui viennent d'ensanglanter la ville.

Près du toit où vous êtes posté, se dresse un bâtiment à deux étages utilisé pour stocker le blé et les céréales. Une grande barre en bois dépasse de la porte du premier étage, muni à son extrémité d'une poulie servant normalement à charger les charrettes. Mais à cette heure, une demi-douzaine d'hommes encapuchonnés sont en train d'installer sur cette poulie un nœud coulant, préparant semble-t-il la pendaison du nain.

Soudain, l'un de ces hommes vous aperçoit et avertit les autres. Les mots « chasseur de primes » se propagent dans la foule comme une traînée de poudre ; avant que vous n'ayez pu réagir, des voix vous ordonnent de descendre et des armes à feu se braquent sur vous. Vous réalisez que le magasin est cerné et que vos options sont limitées. Après vous avoir traîné jusqu'au chariot, les lyncheurs commencent à débattre entre eux pour savoir qui pendre en premier, vous ou le nain !

C'est alors que le silence se fait soudainement. Dans la cohue est apparu M. Mauden, le croque-mort. Il y a quelque chose dans sa profession qui subjugue les gens ordinaires. Vous saisissez l'occasion pour le héler, lui rappeler que vous étiez avec lui à l'heure où le maire a été tué, et que vous marchiez avec Gator dans une rue bondée quand celui-ci a été abattu.

Mauden se caresse le menton d'un air pensif, puis hoche la tête, convaincu par votre plaidoirie. Les lyncheurs vous libèrent.

« Alors, qui a tué Gator et Rifferd ? » fait une voix, et les autres se font écho de l'interrogation.

« Une idée ? » demande Mauden en se tournant vers vous.

Vous vous remémorez le moment de la mort d'Eric. « D-d-d-d... » articulait-il en pointant cet abreuvoir. Vous comprenez soudain qu'il tentait de nommer son assassin !

Qui allez-vous accuser de ces crimes ?

La mairesse Dominique Banton (impossible si vous avez le code **Histoire**) ? Rendez-vous au [59](#).

Le shérif Dirkson (impossible si vous avez le code **Chevrotine**) ? Rendez-vous au [91](#).

L'adjoint Fidelio Tracedorteils (impossible si vous avez le code **Bottes**) ? Rendez-vous au [47](#).

Aucun des trois (soit parce que vous avez ces trois codes, soit parce que vous ne pouvez pas trancher) ? Rendez-vous au [75](#).

21

Vous et Eric êtes conduits à la chambre d'amis où vous pourrez passer la nuit. Il n'y a qu'un lit simple.

Vous fermez la porte, et votre nuit est bercée par toutes sortes de bruits étranges, alors que les contrebandiers préparent leur puissante liqueur artisanale. Tandis que dehors, un coup de vent hurle et que la pluie éclabousse la vitre, vous êtes reconnaissant pour le petit confort qu'on vous offre et parvenez à dormir au moins quelques heures. Ajoutez **un dé** à votre Tas-d'Points.

Le lendemain, vous vous levez tôt, et parvenez à vous faire offrir un café par un de vos hôtes déjà debout avant de partir.

Rendez-vous au [25](#).

22

Le passage est serré, mais vous parvenez à vous infiltrer dans une petite cavité. Quelque part devant vous, vous pouvez entendre un faible appel à l'aide. Malgré la pénombre, vous n'avez aucun mal à secourir la victime dont les jambes se sont retrouvées coincées sous des chutes de pierres.

Il s'avère que vous avez sauvé un chercheur d'or nain du nom de Shaemusson. L'épuisement des filons de minerai l'ont poussé à emmener ses outils dans des mines plus anciennes et plus instables. Vous proposez de l'aider à sortir d'ici, mais il ne veut rien entendre. Il y a tant de travail à faire pour remettre le matériel en place !

Avant votre départ, il vous offre son arme de secours en remerciement. Notez le code **Fusil de chasse** si vous voulez la prendre. De plus, il s'engage à faire savoir à sa famille élargie que vous l'avez sorti du pétrin. Vous pouvez déduire **une pièce** de votre Prime si vous en avez.

Vous reprenez votre route, en vous rendant au [99](#).

23

« Ne vous en faites pas pour moi ! tempête le shérif au regard noir. Ça, nom de Dieu, vous feriez un bon mari ! Eh bien, ne restez pas là, allez attraper ce traître propre à rien que j'ai eu pour adjoint ! »

De toute évidence, il va bien ! Vous filez à la poursuite de Délice.

Rendez-vous au [51](#).

24

Le doux mouvement du train ressemble à celui d'une mère berçant son bébé pour l'endormir. Satisfait que Gator soit solidement attaché et sous la surveillance vigilante de Leevan, vous vous laissez dériver dans un sommeil sans rêve (ajoutez **deux dés** à votre Tas-d'Points).

Vous avez l'impression de n'avoir dormi que cinq minutes quand un grand coup de sifflet retentit. Vous vous réveillez pour voir Leevan sortir lui aussi du sommeil et, soudain pris de panique, vous cherchez Gator. Mais vous n'avez pas à vous inquiéter : la femme de Leevan ne quitte pas le hors-la-loi de son regard d'acier, le fusil chargé de son mari posé sur les genoux.

« Avez-vous bien dormi, mon cher ? » demande-t-elle d'une voix où la sollicitude des mots ne transparait guère.

Vous et Leevan répondez « Oui » à l'unisson, faute de savoir au juste à qui elle s'adresse. Avec elle, mieux vaut couvrir toutes les options.

Rendez-vous au [13](#).

Au lever du soleil, vous et Eric vous tenez aux portes de la ville, contemplant les virevoltants poussés par la brise en attendant que le gardien vous laisse entrer.

Tandis que vous patientez, Eric se met à commenter la stupidité de son surnom « Gator » : d'abord, le diction parle bien de larmes de crocodile et non d'alligator ; et puis, ses larmes à lui sont sincères. Il a une famille avec des jeunes enfants à nourrir, et n'a pas eu d'autre choix que de tremper dans le crime.

En temps normal, Snakewater est une ville rustique et tranquille, mais aujourd'hui ses bâtiments sont ornés des mêmes rubans colorés que vous avez vus à Varmin Sud. Peut-être les décorations sont-elles un peu moins grandioses que là-bas, mais ce n'est un secret pour personne que les finances de la ville sont en berne, conséquence du coût du canal et du manque de rentrées fiscales dû à l'épuisement des mines d'or. Vous descendez de vos chevaux et marchez le long de la rue principale. Eric en profite pour vous désigner deux ou trois bâtiments remarquables qu'il connaît, comme le petit cottage propre du shérif adjoint ou la banque victime de son premier crime.

Malgré la crise, les habitants font de leur mieux, et vous observez de petits enfants sautillant le long de la route en portant chacun un panier de tartes. Même à cette heure, on trouve dans le coin plusieurs jeunes en train de se préparer à une fête de rue.

« Ça m'appelle mes go... » commence Eric, mais il s'interrompt pour faire le geste de chasser une mouche de son cou.

Vous réalisez soudain que quelque chose ne va pas. Eric retire sa main, révélant du sang frais sur ses doigts. Une balle s'est logée dans son cou... Pourtant, vous n'avez rien entendu ! Alors même qu'il s'effondre à genoux, le hors-la-loi pointe le doigt vers un abreuvoir à quelques mètres... La position du tireur embusqué ?

« D-d-d-d... tente-t-il d'articuler, d-d-d-d... »

Les yeux d'Eric roulent dans ses orbites et son corps s'immobilise, inerte. Abasourdi par la tournure brutale des événements, vous regardez alentour, cherchant de l'aide, ou des indices...

[Épreuve de recherche : 6] (Elfe)

Si vous réussissez, rendez-vous au [97](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [84](#).

26

Vous n'avez aucun mal à crocheter l'une des serrures et entrer dans la maison.

À l'intérieur, vous ne repérez rien que vous n'avez déjà aperçu par la fenêtre, si ce n'est un chat roux ronronnant dans son sommeil près de lâtre de la cuisine. Et aussi, sous la table de cette cuisine, la seule tache dans ce tableau domestique enchanteur : une paire de bottes cloutées boueuses sommairement jetées là.

D'une pointure dans la moyenne d'un adulte semigène ou d'un enfant humain, ces bottes attirent brièvement votre curiosité, non seulement parce qu'elles sont l'unique élément de malpropreté des lieux, mais aussi parce que c'est pieds nus que Fidelio Tracedorteils s'est présenté à vous, comme il sied à nombre de ses congénères. En outre, la boue sur les bottes n'a pas encore séché : elles ont dû servir récemment. Effacez le code **Bottes** si vous l'avez.

Vous ne découvrez rien de plus intéressant. Allez-vous maintenant vous rendre chez Mme Banton (rendez-vous au [98](#)) ou chez le shérif Dirkson (rendez-vous au [4](#)) ?

27

Expert comme vous l'êtes en grimpette sur les voies ferrées, vous parvenez de justesse à attraper la dernière voiture du train sur son passage. Heureusement, la locomotive roule encore assez lentement, sans quoi tenter ainsi de sauter sur un train en marche serait une autre histoire.

Un fort coup de sifflet venant de la locomotive attire votre attention. Le conducteur essaie de vous avertir de la série de tunnels vers laquelle le train se dirige ; mais vous êtes déjà au courant, vous rappelant votre affrontement avec le malheureux Gator. En un rien de temps, vous vous retrouvez à courir sur les toits des voitures, pour le plus grand plaisir des passagers assistant à la scène. À un moment, votre chapeau manque de s'envoler, mais

avec les réflexes d'un serpent, vous parvenez par miracle à le maintenir en place d'une main.

Frappé par Délice d'un coup de pelle à charbon derrière la tête, le conducteur s'effondre inconscient. Le train commence à accélérer de façon d'autant plus alarmante qu'il approche d'un virage, mais le semigène ne réagit à ce danger qu'en riant. La jovialité de son espèce peut être si exaspérante !

Vous avez juste le temps d'atteindre le wagon voisin du tender à charbon lorsque la locomotive entre dans le premier tunnel.

« Tu ne me prendras jamais vivant ! » crie le semigène de sa voie aiguë tout en ouvrant le feu sur vous.

[Défi de duel : 6] {4* succès} (Fusil)

* Si vous avez le code **Demi**, il ne vous faut que **3 succès**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#).

Si vous êtes vaincu, cet ultime duel met fin à votre aventure !

28

« ... Je vous connais ! Le gardien à la porte m'a parlé de vous. C'est Gator Stele ! Vous cherchez la prime ! Cent cinquante dollars mort, cinq cents vivant. Eh ben... »

Il se présente : Fidelio Tracedorteils. Adjoint, géôlier, employé au bureau du maire, armurier et ancien conducteur de train : il a beaucoup de cordes à son arc, ou comme on dit chez les semigènes, « beaucoup de tartes au four », ce qui est impressionnant pour quelqu'un de son espèce ! Il regarde de nouveau le hors-la-loi. Plus de doute, Gator Stele est mort. Dans ses derniers instants, une larme unique a roulé sur sa joue.

L'adjoint présente ses excuses pour Gator, mais affirme qu'il sera impossible de vous régler l'intégralité de la prime. Vous protestez : Eric était en vie quand vous avez franchi la porte de Snakewater. Tracedorteils émet quelques sons pour marquer sa sympathie, mais vous sentez que cette ville à court d'argent aurait du mal à trouver cinq cents dollars à vous payer.

« Voilà ce qu'on va faire, propose l'adjoint, vous surveillez les prisonniers, pendant que moi, je vais chercher le shérif. Il est avec le maire pour l'ouverture de ce fichu canal. J'enverrai chercher le croque-mort aussi. »

Vous n'avez guère d'autre choix. L'adjoint parti, qu'allez-vous faire ?
Passer le temps à parler avec les prisonniers ? Rendez-vous au [86](#).
Ramasser les livres que vous avez jetés de la table ? Rendez-vous au [90](#).
Chercher des indices sur le corps d'Eric ? Rendez-vous au [41](#).

29

Il ne sera pas facile de voler deux chevaux. La foule est en train de quitter le rodéo pour rentrer chacun chez soi. Vous trouvez un corral boisé dans un coin tranquille de la ville et donnez vos instructions à Gator ; cependant, le hors-la-loi roublard traîne des pieds, ce qui ne vous facilite pas la tâche.

[Épreuve de vol de bêtes : 6] (Desperado)

Si vous réussissez, rendez-vous au [95](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [66](#).

30

C'est en fin d'après-midi que vous découvrez un grand ranch. On y voit beaucoup d'activité, plusieurs cow-boys conduisant le bétail dans des enclos de fortune.

Vous arrêtez un cow-boy pour lui demander ce qui se passe, et apprenez qu'une tornade a détruit la plupart des clôtures, tout en épargnant la ferme. Il y a tout un troupeau de bétail qui doit partir pour la Croisée des Sauteurs par le train demain, à condition que l'homme puisse attraper toutes les bêtes à temps !

Si vous lui demandez la direction de Snakewater, il vous répond volontiers. Rendez-vous alors au [43](#).

Si vous lui proposez votre aide pour rassembler les bouvillons, rendez-vous au [83](#).

31

Votre route vous rapproche de quelques piémonts. Vous pouvez distinguer dans la terre des empreintes de sabots, sans doute ceux d'une mule utilisée par un mineur ou un prospecteur.

Quelques mètres plus loin, vous entendez sur votre droite une explosion étouffée. Des corbeaux à proximité s'envolent en croassant bruyamment.

Si vous allez inspecter le lieu de l'explosion, rendez-vous au [65](#).

Si vous préférez ne pas perdre de temps pour atteindre Snakewater, rendez-vous au [99](#).

32

L'allée que vous empruntez convient parfaitement à votre dessein : les grands bâtiments qui la bordent plongent la majeure partie de la voie dans l'ombre même à midi. Malheureusement, elle convient aussi parfaitement aux voleurs. Vous avez à peine fait la moitié du chemin quand une paire de mains surgit d'une porte ouverte et vous attrape sans ménagement. Avant que vous ne puissiez crier, une paume moite se plaque sur votre bouche et vous bâillonne.

« File ton fric et tout se passera bien », ordonne une voix d'homme dans l'ombre.

Vous hochez lentement la tête et faites mine de tenter de dire quelque chose à votre agresseur, en désignant votre poche de la tête. À la seconde où il relâche sa prise pour mieux vous comprendre, vous lui expédiez un violent coup de poing à la gorge. Il recule en toussant, peu habitué à rencontrer de la résistance. Vous en profitez pour vous mettre en garde, poings levés : une arme à feu attirerait trop l'attention.

[Défi de duel : 4] {3 succès} (Nain, Lasso)

Si vous êtes vainqueur, vous le mettez hors de combat. Ne trouvant rien d'utile sur lui, vous repartez. Rendez-vous au [68](#).

Si vous êtes vaincu, c'est lui qui vous envoie au tapis. Quand vous reprenez connaissance un peu plus tard, l'homme a disparu en vous délestant de ce qui avait le plus de valeur. Effacez les codes que vous avez notés parmi **Fusil**, **Fusil de chasse** et **Montre**, ainsi que **tous vos as** et **tous les dés** de votre Tas-d'Points. Fort contrarié, vous repartez vers le centre de la ville, d'où s'élève le bruit d'une agitation grandissante...

Rendez-vous au [20](#).

Une enseigne rouillée se balance dans la brise qui forçait. Elle représente un fût de bière couché sur le flanc, une poignée sortant d'une extrémité et une mire de l'autre, formant une caricature de revolver.

« Le Barillet Vide, observez-vous sèchement, bien connu pour ses coups ! »

Gator ne rit pas : sans doute n'a-t-il pas compris la blague.

L'endroit porte assurément bien son nom : il est vide, si ce n'est deux nains jouant aux cartes dans le coin du fond. Le barman se précipite pour vous accueillir en se présentant sous le nom de Doc. Il jette un regard peu rassuré à Gator et ses mains toujours liées, mais vous vous portez garant de la prime qu'il vaut pour vous et, en un geste de bonne volonté, proposez de payer une tournée pour vous trois. Vous déliez les mains de Gator et glissez les liens à votre ceinture, remettant vos munitions en évidence pour rappeler à votre prisonnier à quel point vous êtes armé.

Doc verse une concoction à l'odeur forte dans des verres apparus comme par enchantement, démontrant son enthousiasme à la perspective de faire des affaires.

« Ouais, m'sieur, c'est bien calme aujourd'hui, avec mes clients habituels qui n'viennent pas à cause du Belle qui fait son premier voyage et des Chasse-poussières. »

Tandis que Gator est le premier à vider son verre, vous demandez à Doc qui sont ces « Chasse-poussières ». Le barman vous apprend que c'est un gang de bandits locaux ayant menacé de détrousser les voyageurs qui viendraient à l'inauguration du canal. Ils tirent leur nom des grands nuages de poussière que leurs chevaux au galop laissent échapper, à cause de leur nombre. Jusqu'à présent, aucun incident n'a été signalé. Puis, Doc se lance dans une lamentation sur le canal, se plaignant de l'effet néfaste de celui-ci sur ses affaires.

Vous avalez une gorgée de votre verre, pour réprimer une toux quand le liquide vous brûle les poumons. Doc et Gator s'esclaffent tous deux à vos dépens, puis Doc reprend ses plaintes tandis que votre visage retrouve une couleur normale.

Peu désireux d'écouter ce barman toute la journée, vous décidez de prendre congé... à moins que vous ne préfériez, avant de partir, vous asseoir à la table des nains et jouer quelques mains dans leur partie de Varmin Draw. Pour ce faire, vous devez posséder au moins un as à miser.

[Défi de Jeu de cartes : 4] {3 succès} (Desperado*)

* Si vous avez le code **Desperado**, vous pouvez, sans obligation, l'utiliser pour tricher. La Difficulté sera alors réduite d'un point comme prévu, mais en contrepartie vous ajouterez **une pièce** à votre Prime, car après coup les nains réaliseront votre tricherie !

Si vous êtes vainqueur, vous gagnez **deux as** (sans dépasser la limite de 4). Si vous êtes vaincu, vous perdez **un as**.

Une fois vos affaires au Baril Vide terminées, vous pouvez aller attendre la diligence pour Snakewater (rendez-vous au [82](#)), assister voire participer au rodéo (rendez-vous au [61](#)) ou voler des chevaux pour en faire vos montures (rendez-vous au [46](#)).

34

Enjambant le canal pour se prolonger sur une courte section parallèle, un viaduc de bois et de métal soutient la voie ferrée. Vous pouvez voir Délice perché juste sous le rebord de la voie, attendant le train. Surpris de la rapidité avec laquelle il est passé sur l'autre rive du canal et a escaladé le pont, vous vous résolvez à faire de même quand la prochaine prise entre les travées passera près de vous.

Délice lève une petite flasque argentée dans votre direction en riant, avant de se désaltérer d'une gorgée. C'est le moment que vous choisissiez pour saisir d'un mouvement fluide le fusil que vous portiez à l'épaule et mettre en joue le semigène, sachant qu'il se trouve juste à portée.

[Épreuve de tir de précision : 3]

Si vous réussissez, Délice pousse un hurlement quand la balle lui arrache un doigt et fait sauter la flasque de sa main ; notez alors le code **Demi**.

Si vous échouez, il se rit du projectile qui siffle à ses oreilles et s'envoie une autre gorgée !

Dans l'un et l'autre cas, rendez-vous au [87](#).

35

Effacez le code **Bourbon**.

Le juge est ravi de votre choix de liqueur, qu'il qualifie d'encore meilleure que ce que boit le shérif du coin. Vous n'avez pas le cœur à lui dire la vérité et le laissez à sa dégustation.

Après quelques gorgées, il n'a plus la moindre idée de la date d'aujourd'hui, et à la moitié de la bouteille, il s'est convaincu que vous et lui êtes des amis de longue date. Quand il vous cherche de nouveau du regard, vous avez disparu, mais il racontera à tous ceux qu'il croisera à quel point vous êtes irréprochable.

Vous pouvez effacer le code **Desperado** si vous l'avez. De plus, s'il vous reste au moins une Pièce dans votre Prime, tirez à pile ou face. Si vous obtenez *face*, réduisez votre Prime à **une pièce**. Si vous obtenez *pile*, votre Prime est **totalemment annulée**.

Rendez-vous au [79](#).

36

Vous finissez par trouver une porte grinçante tout juste entrouverte par deux trafiquants d'alcool, pratiquement les seules personnes debout à cette heure, qui vous demandent ce que vous leur voulez. Vous expliquez que vous ne cherchez qu'un endroit où passer la nuit, sans poser de questions, et aussi vous sécher si c'est possible. La porte se referme en claquant, et pendant quelques instants on entend des chuchotements agités ; puis elle se rouvre, les gonds crissant en guise de protestation.

« Entrez », fait un de ces hommes barbus, avec une curieuse étincelle dans le regard.

Si vous entrez, rendez-vous au [62](#) si votre Prime est de cinq pièces ou plus, ou au [21](#) si elle est de quatre pièces ou moins.

Si vous préférez chercher refuge ailleurs, rendez-vous au [85](#).

37

« Tu m'prendras jamais vivant ! » crie Gator, alors que ses gros doigts peinent à charger ses munitions.

Vous atterrissez sur un côté de la voiture où il se trouve et manquez de tomber du train.

« Faux, répliquez-vous en vous rétablissant. Tu vauX cinq cents dollars vivant et seulement cent cinquante mort. Je ne sais pas pourquoi les braves gens de Snakewater pensent que tu vauX autant, mais je ne vais pas laisser passer trois cent cinquante billets. »

Son front se ride sous l'effort pour comprendre ce que vous dites.

« Je te veux vivant ! » résumez-vous en criant. À cet instant, la fumée vient une nouvelle fois obscurcir votre vision.

Le nuage se dissipe aussi vite qu'il est venu et Gator réapparaît, le visage strié de larmes à cause de la fumée. Il s'apprête à dire quelque chose, mais se ravise, et sa bouche se fend d'un hideux sourire à pleines dents, dans l'attente de quelque chose qu'il vient d'apercevoir derrière vous...

Le tunnel ! Vous en souvenant à la dernière seconde, vous vous aplatissez sur le toit de la voiture, et la gueule rocheuse vous passe au-dessus de la tête sans dommage. Pendant plusieurs secondes, c'est le noir total, puis le train ressurgit en plein soleil.

Gator a su profiter de ce contretemps. Il pointe vers vous son revolver qu'il a pu complètement recharger, mais les derniers mots qu'il vous lance sont étouffés par un nouveau sifflement du train. D'autres tunnels bas de plafond vous attendent. Il est temps d'en finir, tout de suite.

[Défi de duel : 5] {3 succès} (Rattrapage, Nain, Semigène)

Si vous réussissez, rendez-vous au [92](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [56](#).

38

Alors que le tourbillon est presque sur vous, vous dirigez votre monture dans un ravin étroit et hurlez à Gator de vous suivre. Un cactus volant arrive sur vous par le flanc, mais vos talents de cavalier ne vous font pas défaut. En une manœuvre audacieuse, vous glissez sur le flanc du cheval et esquivez la plante épineuse qui vous passe au-dessus de la tête. Profitant de votre élan, vous donnez un grand coup de pied dans le sol pour vous remettre dans votre position initiale. Votre chapeau s'envole, comme à son habitude, et vous êtes contraint de terminer votre numéro d'acrobatie d'une seule main,

pendant que l'autre arrache le couvre-chef à la menace de l'étreinte mortelle de la tornade !

Gator, à la peine pour maîtriser sa propre monture, est stupéfié par vos talents. Bouche bée, il manque de tomber de son cheval mais, vous rabattant sur son flanc, vous le saisissez et le soutenez sans faiblir face au tourbillon.

Celui-ci finit par changer de direction pour filer vers Snakewater, vous libérant de ses assauts. Vous pouvez reprendre votre route en chevauchant vers un col entre deux tertres, d'un pas bien moins éprouvant, soulagés de laisser derrière vous le « ravin à la tornade ».

Rendez-vous au [18](#).

39

Vous courez le long de la rue principale en direction des docks, suivant le parcours du chariot et de son attelage. Vous connaissez la destination de Délice avant même qu'il ne l'ait atteinte.

Tandis que le *Belle du Sud* émet un coup de corne de triomphe, le semigène siffle trois coups forts. Il a pris le capitaine et l'équipage en otage, et compte s'échapper en descendant le canal.

Sans perdre un instant, vous dételez le bel étalon blanc du chariot et le montez à cru. L'animal, qui n'a pas l'habitude d'être monté, se cabre. Votre chapeau manque de tomber, mais vous le rattrapez de votre main libre tandis que de l'autre vous vous cramponnez à la crinière du cheval. Les témoins de la scène acclament et applaudissent votre prouesse, pensant assister à une démonstration d'équitation ! Dès que les quatre sabots retrouvent le sol, vous talonnez les flancs de l'étalon qui répond en partant en trombe, comme s'il avait été monté toute sa vie.

Par chance, le bateau ne peut pas encore atteindre sa pleine vitesse, et Fidelio Tracedorteils ne peut que constater depuis le pont, consterné, à quel point votre écart avec lui se réduit. Dégainant ses deux pistolets silencieux à crosse de nacre, il monte sur le toit du *Belle du Sud* pour obtenir une meilleure vue, alors que le bateau est en train de quitter le Fleuve à Sonnette pour s'engager dans le canal Banton. Prochain arrêt : Varmin Sud.

Tandis que vous gagnez du terrain, le shérif adjoint se met à vous tirer dessus au jugé. Le bateau arrive à un passage où le canal s'étrécit assez pour permettre de sauter à bord depuis la rive, mais il vous sera impossible de vous rapprocher suffisamment pour pouvoir atterrir sur le pont. C'est le moment ou jamais : vous mettez pied à terre en un éclair et, prenant à peine votre élan, bondissez de la rive en direction de... la roue à aubes !

[Épreuve de saut : 3] (Elfe)

Si vous réussissez, rendez-vous au [15](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [96](#).

40

Le croupier se tient en haut de la passerelle, jouant avec sa pièce en vous tournant le dos. Il n'y a aucun moyen de passer sans qu'il ne s'en aperçoive, ni d'autre moyen de quitter le navire sans éveiller les soupçons.

Une idée audacieuse vous vient à l'esprit. Vous prenez l'une des caisses de produits maraîchers posées sur le pont.

« Pardon, il faut que je passe, dites-vous à l'homme en avançant sans même vous arrêter devant lui. Le chef dit que ces légumes sont gâtés, et si je ne lui en ramène pas des frais, ce sera ma tête sur sa planche à découper ! »

Le croupier plisse le front.

Testez votre Réputation.

Si vous n'obtenez aucun *face*, rendez-vous au [8](#).

Si vous tirez un ou deux *face*, rendez-vous au [81](#).

Si vous vous retrouvez avec trois *face* ou plus, rendez-vous au [53](#).

41

Pour autant que vous puissiez en juger, Eric a été tué par une balle d'arme de poing, mais le fait que vous n'avez même pas entendu la détonation vous perturbe. Pour quelle raison quelqu'un pourrait-il vouloir tuer le hors-la-loi ? Après tout, vous étiez sur le point de le remettre à la justice ; ce n'est pas comme s'il essayait de s'enfuir.

Le reste du corps ne révèle aucune surprise : les seuls effets personnels que vous trouvez sont ceux que vous avez autorisé Eric à garder sur lui. Tout cela n'a pas le moindre sens.

Au bout d'un moment, vous entendez quelqu'un s'approcher, mais ce n'est ni le shérif ni son adjoint.

Rendez-vous au [73](#).

42

La jeune demi-elfe secoue la tête. « Maîtresse Dominique n'est pas ici, et Maître Rifferd... Maître Rifferd... »

Elle s'effondre en sanglots. D'instinct, vous faites un pas et la prenez dans vos bras pour la consoler. Elle commence par se figer et s'écarter, mais comprenant que vous ne lui voulez aucun mal, elle se laisse aller à votre étreinte pour donner libre cours à ses larmes.

« Ça va aller, la consolez-vous du mieux que vous pouvez. Je suis au courant pour Rifferd. »

Elle s'appelle Hazel. Vous lui rapportez que des gens en ville répandent des rumeurs malveillantes sur Maîtresse Dominique, insinuant qu'elle aurait pu tuer son mari.

Elle hoche la tête, elle connaît ces médisances. Selon elle, c'est un étranger, un chasseur de primes qui a fait le coup, mais il se pourrait que ce soit plutôt le shérif Dirkson. C'est un nain, et les nains sont connus pour la violence de leurs caractères. Le shérif, son adjoint et le maire se sont tous brouillés les uns avec les autres à plusieurs reprises au sujet du coût du canal pour les contribuables de la ville.

Hazel vous apprend que Dominique et Rifferd se sont disputés au sujet du *Belle du Sud* et du genre de divertissement qu'il offrira sur le nouveau canal. La mairesse ne semble pas apprécier les jeux d'argent, mais Rifferd lui a promis, en guise de concession si elle soutenait le projet, que sa prochaine action en tant que maire serait d'améliorer les relations de la ville avec les elfes de la Frontière Féerique. Il est même allé jusqu'à déclarer qu'il ferait retirer la clôture grillagée séparant les deux populations.

Vous remerciez Hazel et prenez congé pour vous rendre, soit chez le shérif Dirkson (rendez-vous au [4](#)), soit vers le centre de la ville d'où s'élève le bruit d'une agitation grandissante (rendez-vous au [20](#)).

La nuit est tombée quand vous finissez par atteindre les abords de Snakewater. Vous peinez à croire que vous êtes enfin arrivés à destination après un voyage si mouvementé, dont la dernière heure a été marquée par une pluie incessante. Vous et votre compagnon êtes trempés jusqu'aux os. Si vous avez le code **Dessellé**, vous pouvez maintenant l'effacer.

Quand vous atteignez la porte principale de la ville fortifiée, une mauvaise surprise vous attend : un vieillard pédant dont c'est le tour de garde vous refuse le passage. Il semble que la loi à Snakewater impose que les portes soient fermées au coucher du soleil et le restent jusqu'à l'aube. Un couvre-feu a été instauré après que des bandits locaux appelés Chasse-poussières aient été aperçus à plusieurs reprises la semaine précédente entre ici et Varmin Sud.

« Mais j'amène Eric... enfin, Gator Stele. Il y a une prime sur sa tête ! » protestez-vous.

Le gardien ne veut rien entendre et vous dit de revenir demain matin.

Observant les quelques habitations périphériques alentour, vous décidez de frapper aux portes dans l'espoir que quelqu'un vous donne asile pour la nuit. Eric vous propose son aide, et vous étudiez sa proposition : il a peut-être des relations utiles dans le coin, mais il est peu probable que ce soit des citoyens honnêtes et fréquentables.

Testez votre Réputation. Si vous acceptez l'aide de Gator, ajoutez quatre pièces pour cette tentative seulement. Si vous obtenez :

Un ou aucun *face* : rendez-vous au [7](#).

Deux ou trois *face* : rendez-vous au [85](#).

Quatre *face* ou plus : rendez-vous au [36](#).

Expert comme vous l'êtes en grimpette sur les voies ferrées, vous ne tardez pas à vous agripper à l'une des voitures du milieu. Heureusement, la locomotive roule encore assez lentement, sans quoi tenter ainsi de sauter sur un train en marche serait une autre histoire.

Un fort coup de sifflet venant de la locomotive attire votre attention. Le conducteur essaie de vous avertir de la série de tunnels vers laquelle le train

se dirige ; mais vous êtes déjà au courant, vous rappelant votre affrontement avec le malheureux Gator. En un rien de temps, vous vous retrouvez à courir sur les toits des voitures, pour le plus grand plaisir des passagers assistant à la scène. À un moment, votre chapeau manque de s'envoler, mais avec les réflexes d'un serpent, vous parvenez par miracle à le maintenir en place d'une main.

Frappé par Délice d'un coup de pelle à charbon derrière la tête, le conducteur s'effondre inconscient. Le train commence à accélérer de façon d'autant plus alarmante qu'il approche d'un virage, mais le semigène ne réagit à ce danger qu'en riant. La jovialité de son espèce peut être si exaspérante !

Vous avez juste le temps d'atteindre l'arrière du tender à charbon lorsque la locomotive entre dans le premier tunnel.

« Tu ne me prendras jamais vivant ! » crie le semigène de sa voie aiguë tout en ouvrant le feu sur vous.

[Défi de duel : 5] {4* succès} (Fusil, Fusil de chasse)

* Si vous avez le code **Demi**, il ne vous faut que **3 succès**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [100](#).

Si vous êtes vaincu, cet ultime duel met fin à votre aventure !

45

Dent-Perdue chuchote à l'oreille de Voix-de-Feu. Le sage elfe hoche la tête en signe d'approbation et frappe dans ses mains. Des elfes mâles et femelles apparaissent comme par magie en apportant de grands plateaux de nourriture, servant ainsi un festin impromptu. Vous êtes incapable d'identifier la moitié de ce que vous mangez et buvez, mais le tout est délicieux. Ajoutez **deux dés** à votre Tas-d'Points.

Voix-de-Feu vous fait un autre don pour vous remercier d'avoir sauvé son fils : un superbe lasso en fil de soie de cactus. Ajoutez le code **Lasso** si vous ne l'avez pas déjà.

Le moment de poursuivre votre route finit par arriver. Dent-Perdue vous révèle un raccourci caché qui vous fera gagner plusieurs heures de voyage, en traversant la clôture là où l'enfant a taillé une autre brèche il y a quelques

jours. Pour cette information, vous lui avez promis de ne rien dire à Voix-de-Feu !

Vous quittez la réserve, en vous rendant au [99](#).

46

Voler deux chevaux ne sera pas chose aisée, mais au moins, la foule assistant au rodéo vous offre une forme de diversion. Vous trouvez un corral boisé dans un coin tranquille de la ville et donnez vos instructions à Gator ; cependant, le hors-la-loi roublard traîne des pieds, ce qui ne vous facilite pas la tâche.

[Épreuve de vol de bêtes : 4] (Desperado)

Si vous réussissez, rendez-vous au [95](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [66](#).

47

« Je pense que c'est Fidelio Tracedorteils », lancez-vous.

Certains dans la foule s'esclaffent, pensant que vous plaisantez.

« C'est possible... » répond Dominique.

La mairesse se dresse au-dessus de la foule et déclare que Dirkson était avec elle toute la matinée. Ils étaient partis inspecter le canal. Dominique avait aperçu quelque chose dans la voie navigable pendant que le *Belle du Sud* remontait en amont, et souhaitait la confirmation de Dirkson avant de le signaler publiquement. Ils ne se sont pas quittés de tout ce temps. Cependant, Fidelio, ou « Délice » comme les habitants l'appellent, était, lui, en ville toute la matinée.

Comme Dominique, Dirkson vous suit dans votre accusation. Si vous avez le code **Chevrotine**, ajoutez **un dé** à votre Tas-d'Points. Faites de même si vous avez le code **Histoire**.

Fidelio Tracedorteils, qui est resté coi pendant les débats, choisit ce moment pour éclater d'un rire diabolique qui détourne l'attention de l'assemblée !

Rendez-vous au [80](#).

48

Au moment où vous sortez de la prison, la lumière du petit matin vous aveugle pour un instant. Quand vous retrouvez la vue, vous constatez que la vie a repris son cours normal après le meurtre. Les tables ont été remises en place et les enfants sont occupés à transporter des tartes fraîches dans leurs paniers d'osier, bien que celles-ci paraissent un peu moins riches que tout à l'heure.

À mi-chemin du bateau, vous manquez de trébucher sur un tas de haillons traînant d'un côté de la rue. Vous allez passer votre chemin quand vous entendez un grognement provenant de ces vêtements, et vous rendez compte qu'il s'agit du corps d'un homme.

Si vous vous arrêtez pour l'examiner, rendez-vous au [12](#).

Si vous poursuivez votre chemin, rendez-vous au [79](#).

49

Les kilomètres défilent en un rien de temps, et vous ne pouvez vous empêcher de penser que de la magie suinte de la réserve elfique pour conférer une force nouvelle à vos chevaux.

Devant vous, de l'autre côté de la clôture, vous distinguez de l'agitation. Il y a trop de poussière pour y voir clair, mais au bruit, vous devinez que plusieurs coyotes sauvages sont en train d'attaquer à terre ce qui pourrait être une bête sans défense. Pas loin, une portion de la clôture a été détruite ; il serait simple de venir en aide à la pauvre créature.

Vous pouvez choisir d'ignorer l'incident et de passer votre chemin. Rendez-vous alors au [67](#).

Si vous voulez sauver l'animal, vous allez devoir effrayer la meute de coyotes avec quelques tirs bien placés :

[Défi d'intimidation d'animaux : 3] {2 succès}

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [93](#).

Si vous êtes vaincu, vous n'avez d'autre option que de reprendre votre route. Rendez-vous alors au [67](#).

Quelques Chasse-poussières se rient des bonds incontrôlés de la diligence. Ils tirent au jugé, mais vous filez à présent si vite que toucher la voiture n'est pas si évident. Une balle brise la vitre, et la trompette pousse un hurlement : des éclats de verre vicieux se sont incrustés dans sa poitrine. Elle s'effondre dans une gerbe de sang, une artère sectionnée, au grand amusement des bandits.

« Nous ne pouvons pas rester ici, lancez-vous aux autres, il faut... »

Vous ne finirez pas votre phrase : la diligence heurte un énorme rocher et bascule d'un côté de la piste, vous envoyant tous à terre. Vous atterrissez lourdement en roulant sur vous-mêmes pour amortir l'impact. L'air se remplit de nuages de poussière et de balles tandis que la diligence est réduite en un tas d'allumettes. Quand tout est retombé, le malheureux jeune musicien gît près du rocher, la tête anormalement inclinée ; le cou rompu, sa mort a été instantanée.

Vous cherchez Gator : il a trouvé le cheval qui appartenait au Chasse-poussière abattu par vous au début de l'attaque. Alors qu'il tente de le monter, vous apercevez un bandit galopant dans votre direction, déterminé à ajouter votre nom à la liste de ses victimes. Furieux, vous dégainez votre six-coups, avec la ferme intention de venger la mort des jeunes amants.

[Défi de duel : 4] {3 succès} (Nain)

Si vous êtes vainqueur, vous prenez le cheval du bandit et parvenez à vous échapper avec Gator. Rendez-vous au [58](#).

Si vous êtes vaincu, c'est la fin de votre aventure... mais pas de celle de Gator qui se ralliera aux Chasse-poussières, et finira par en prendre la tête !

Vous courez le long de la rue principale en direction des docks, suivant le parcours du chariot et de son attelage. Vous connaissez la destination de Délice avant même qu'il ne l'ait atteinte.

Tandis que le *Belle du Sud* émet un coup de corne de triomphe, le semigène siffle trois coups forts. Il a pris le capitaine et l'équipage en otage, et compte s'échapper en descendant le canal.

Sans perdre un instant, vous dételez le bel étalon blanc du chariot et le montez à cru. L'animal, qui n'a pas l'habitude d'être monté, se cabre. Votre chapeau manque de tomber, mais vous le rattrapez de votre main libre tandis que de l'autre vous vous cramponnez à la crinière du cheval. Les témoins de la scène acclament et applaudissent votre prouesse, pensant assister à une démonstration d'équitation ! Dès que les quatre sabots retrouvent le sol, vous talonnez les flancs de l'étalon qui répond en partant en trombe, comme s'il avait été monté toute sa vie.

Par chance, le bateau ne peut pas encore atteindre sa pleine vitesse, et Fidelio Tracedorteils ne peut que constater depuis le pont, consterné, à quel point votre écart avec lui se réduit. Dégainant ses deux pistolets silencieux à crosse de nacre, il monte sur le toit du *Belle du Sud* pour obtenir une meilleure vue, alors que le bateau est en train de quitter le Fleuve à Sonnette pour s'engager dans le canal Banton. Prochain arrêt : Varmin Sud.

Tandis que vous gagnez du terrain, le shérif adjoint se met à vous tirer dessus au jugé. Le bateau arrive à un passage où le canal s'étrécit assez pour permettre de sauter à bord depuis la rive, mais il vous sera impossible de vous rapprocher suffisamment pour pouvoir atterrir sur le pont. Ayant déjà pris bien trop de retard, vous mettez pied à terre en un éclair et, prenant à peine votre élan, bondissez de la rive en direction de... la roue à aubes !

[Épreuve de saut : 4] (Elfe)

Si vous réussissez, rendez-vous au [15](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [96](#).

52

Tandis que vous chevauchez vers Snakewater, les averses se font plus fréquentes, accompagnées entre elles de petits tourbillons de poussière soulevés par le vent. Gator lâche quelques jurons de son cru quand la dernière averse se transforme en grêle, avec des grains allant jusqu'à la taille de votre poing.

Les chevaux deviennent soudain nerveux et inquiets. Gator se tourne pour vous crier quelque chose ; son visage exprime une terreur pure. Vous vous retournez pour voir ce qu'il contemple.

Derrière vous, gagnant rapidement du terrain, une gigantesque tornade dévore la terre en expédiant dans les airs toutes sortes de broussailles emmêlées et autre végétation !

Tandis que la colonne tourbillonnante se rapproche, vous éperonnez vos chevaux pour tenter de la distancer.

[Défi d'équitation : 4] {3 succès} (Elfe)

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [38](#).

Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [71](#).

53

« Ici, Capitaine ! L'assassin, Capitaine ! » hurle le croupier à tue-tête en attirant l'attention sur le pont.

Vous lui jetez la caisse de vivres en plein visage. Le pauvre gars en tombe par-dessus bord et se remet à hurler, car il ne sait pas nager.

Arrivé en bas de la passerelle, vous voyez des habitants courant dans votre direction pour vous bloquer le passage. Avant que vous ne puissiez décider de quoi faire ensuite, une forte détonation retentit et une douleur intense vous transperce le dos.

Le capitaine du *Belle du Sud* est le genre d'homme qui va droit au but. De son point de vue, il tient le meurtrier du maire, et vient de rendre précisément le type de justice qu'il juge appropriée.

C'est la fin de votre aventure.

54

Parmi les codes **Lasso**, **Montre** et **Fusil de chasse**, vous pouvez noter tous ceux que vous souhaitez et que vous n'avez pas déjà.

Vous ignorez que d'une cachette à distance, un humain et une elfe vous observent. L'elfe est enceinte jusqu'au cou, et le couple est en route pour le sanctuaire de la réserve elfique après avoir été persécuté pour son amour interdit. À tous ceux qu'ils croiseront, les amants rapporteront vos actes méprisables. Pour *chaque* code que vous venez de noter, ajoutez **une pièce** à votre Prime.

Vous quittez le camp, en vous rendant au [99](#).

Le petit cottage n'est pas difficile à trouver : Gator vous l'a désigné pendant votre dernière marche ensemble ce matin. Comme on peut s'attendre de la demeure d'un semigène, l'endroit est d'une apparence et d'un entretien impeccables. Les murs sont blanchis comme à la chaux et les vitres polies au point d'éblouir de leur éclat. En regardant au travers, vous distinguez des étagères de livres soigneusement rangées, un garde-manger généreusement rempli et, plus loin au fond, un atelier bien équipé.

Vous tentez d'ouvrir la porte d'entrée, puis celle de derrière, mais les deux sont verrouillées.

Si vous voulez tenter d'en crocheter une :

[Épreuve de crochetage : 3] (Semigène)

Si vous réussissez, rendez-vous au [26](#).

Si vous échouez ou si vous ne voulez pas tenter le coup, vous pouvez aller visiter la demeure de Mme Banton (rendez-vous au [98](#)) ou l'étable convertie du shérif Dirkson (rendez-vous au [4](#)).

Vous fermez les yeux et attendez la balle fatale...

« N'y pense même pas, petit », lâche alors une voix bourrue avec un fort accent traînant.

Vous rouvrez les yeux pour découvrir un vieil homme debout à vos côtés, son fusil de chasse pointé sur Gator. L'individu est mince et nerveux, mais arbore une moustache rousse fière et touffue. Il vous tire son chapeau en signe de gratitude avant de désarmer adroitement le hors-la-loi, découvrant même une autre arme à feu cachée dans sa botte.

« Si ça ne vous dérange pas, les jeunes, est-ce qu'on peut régler ça à l'intérieur ? plaisante-t-il. La vue est superbe d'ici, mais le vent vous souffle dans des parties que je ne peux pas nommer ! »

« Northwood, Leevan Northwood », se présente votre sauveur, s'arrêtant un moment de lier les mains de Gator pour serrer la vôtre.

Il tente de poursuivre : « Ranger... », mais est interrompu par la dame à l'air sévère assise à côté de lui.

« Ranger à la retraite », corrige son épouse en fronçant les sourcils. Mais vous devinez qu'en son for intérieur elle brûle de fierté pour le courage de son mari.

« Maintenant, tenez-vous tranquille, ordonne-t-elle alors qu'elle soigne vos blessures. Allons, ça ne pique pas, ne faites pas l'enfant. »

Gator glousse en dépit de sa situation.

« Qu'est-ce qui vous fait rire ? Votre tour arrive ! » menace-t-elle.

Leevan et sa femme vous apprennent que le prochain arrêt est à Varmin Sud. Vous êtes dépité : c'est dans la direction opposée à votre objectif. Gator doit être ramené à Snakewater, or cette ville traditionnellement isolée est inaccessible par le chemin de fer. En soupirant, vous vous résignez à écouter le vieux couple marié se disputer comme... eh bien, un vieux couple marié, et à regarder le paysage défiler. Vous vous demandez si Leevan, avec son expérience de ranger, ne pourrait pas vous renseigner sur Snakewater ou Varmin Sud : lieux intéressants, personnes à rencontrer ou à éviter, etc. En étant préparé aux histoires décousues qui ne manqueraient pas de sortir, vous pourriez bien apprendre de lui une ou deux choses utiles. Mais ce serait aussi un bon moment pour vous reposer, pendant que Leevan surveillerait Gator pour vous. Vous ne retrouverez pas avant longtemps une telle occasion de dormir les deux yeux fermés. D'un autre côté, vous pourriez vous contenter d'admirer le paysage : cela vous révélerait peut-être des repères locaux.

Vous pouvez effacer le code **Ratrapage** si vous l'avez.

Pour poursuivre la conversation avec Leevan, rendez-vous au [9](#).

Pour observer le paysage par la fenêtre, rendez-vous au [13](#).

Pour faire un petit somme, rendez-vous au [24](#).

57

Dent-Perdue, ravi, vous guide sur le chemin du camp elfe et se met à vous raconter une particularité de son père. Voix-de-Feu a l'habitude de mettre à l'épreuve les étrangers qu'il rencontre avec des énigmes. S'agissant d'énigmes elfiques, les réponses sont liées à la nature ou aux anciennes coutumes, telles que la mer, le vent, les flèches, les flammes, la musique ou même votre ombre.

Vous ne vous rendez compte que tardivement que vous êtes observés. Pixies des prairies et esprits des cactus, elfes et demi-elfes assistent en silence à votre progression, et bientôt une procession muette se forme derrière vous, dans l'attente de votre rencontre avec le chef.

Vous arrivez à un énorme feu de camp, derrière lequel un elfe, à la peau plus foncée que celle de ses congénères, est assis dans une attitude d'attente. Alors que nul ne prononce une parole, Voix-de-Feu se dresse devant vous, les paumes levées en signe de salutation, avant de croiser les bras et d'énoncer son énigme :

« Quand je vois mon ennemi,
Je recule sans crainte,
Contraint à ce repli
Pour attaquer et vaincre.
Que suis-je ? »

Si vous avez une réponse à donner, gardez-la en mémoire et rendez-vous au [78](#).

Si vous restez coi, rendez-vous au [45](#).

58

Vous vous regardez, puis regardez Gator, peinant à en croire vos yeux : aucun de vous n'a reçu de balle. Mais vous n'avez pas le temps de vous appesantir là-dessus ni sur la mort de vos compagnons de voyage, car les Chasse-poussières ne vous lâchent pas.

« On va leur couper la route au col ! » crie l'un d'eux.

Devant vous, la vallée que vous traversez se rétrécit entre deux tertres. Si vous pouviez seulement franchir ce point, vous auriez une chance de vous échapper.

Les bandits vous donnent la chasse, mais ils ne sont pas préparés à presser leurs chevaux comme vous êtes forcés de le faire. Au bout de deux kilomètres, ils finissent par abandonner la poursuite, préférant retourner aux restes de la diligence pour voir quel butin peut être sauvé des débris.

Vous et Gator soupirez de soulagement au moment de passer entre les tertres.

Rendez-vous au [18](#).

« Je pense que c'est la mairesse, Dominique Banton », lancez-vous nerveusement.

La foule retient son souffle.

« Je parie qu'elle a un amant », lâche une vieille femme.

Mais la mairesse se dresse au-dessus de la foule et déclare que Dirkson était avec elle toute la matinée. Ils étaient partis inspecter le canal. Dominique avait aperçu quelque chose dans la voie navigable pendant que le *Belle du Sud* remontait en amont, et souhaitait la confirmation de Dirkson avant de le signaler publiquement. Ils ne se sont pas quittés de tout ce temps.

« Je vous l'avais dit, qu'elle avait un amant », rétorque la vieille dame, la seule personne à croire encore Dominique coupable.

Vous vous traitez d'idiot pour avoir accusé quelqu'un sans preuves. Vous perdez **un as** s'il vous en reste. Mais vous ne vous appesantissez pas sur votre sort bien longtemps, car l'attention de la foule est alors détournée par un son singulier et intimidant : un éclat de rire diabolique !

Rendez-vous au [80](#).

Vous attrapez adroitement le serpent sous la tête et le jetez au loin avant qu'il n'ait pu frapper.

En vous relevant, vous réalisez que la tornade est passée et observez sa trajectoire destructrice vers Snakewater avec un mélange de peur et d'excitation.

Votre cheval n'est pas loin, mais s'il portait une selle, il l'a perdue dans le chaos. Notez le code **Dessellé** si vous ne l'avez pas déjà. De même pour le lasso qu'il transportait, si vous en possédiez un : effacez le code **Lasso** si vous l'avez.

Vous retrouvez le cheval de Gator dans le même état que le vôtre, avec le demi-orque encore coincé dessous.

C'est un miracle que vous soyez parvenus vivants au bout du « ravin de la tornade », avec seulement des coupures et des égratignures pour en

témoigner. Peinant toujours à y croire, vous remontez sur vos chevaux et poursuivez votre route en direction d'un petit col entre deux tertres.

Rendez-vous au [18](#).

61

Le rodéo rassemble une belle foule. Hommes, femmes et enfants se tiennent assis ou debout sur les rondins grossièrement taillés de la clôture entourant un grand carré de terre. Souffles coupés, acclamations et rires saluent les destins divers des cow-boys et cow-girls participant à l'événement.

Une femme blonde un peu enrobée, portant un stetson et une paire de bottes blanches assortie, vous jauge de la tête aux pieds et demande si vous voudriez tenter votre chance sur la piste. Il semble que le premier prix soit un étalon du coin connu sous le nom de Zéphyr, la monture la plus rapide de ce côté de Snakewater. Il se trouve que vous auriez besoin de deux montures dans l'idéal, mais peut-être pourriez-vous échanger un Zéphyr contre deux chevaux de moindre valeur.

Vous expliquez votre situation concernant Gator ; la femme vous assure que son mari, Big Al, ne laissera pas votre prisonnier s'échapper. Serena, c'est son nom, vous avoue qu'elle a désespérément besoin d'un nouveau vainqueur pour le rodéo. Son beau-frère Jessie en est le champion invaincu depuis cinq éditions consécutives, et les réunions de famille tendent à se résumer à des anecdotes longues et ennuyeuses sur ses victoires.

Si vous acceptez de participer au rodéo, rendez-vous au [5](#).

Si vous préférez partir attendre la diligence, rendez-vous au [82](#).

Si votre plan est plutôt de voler des chevaux, rendez-vous au [46](#).

62

À peine avez-vous passé la porte que vous entendez, venant d'un coin sombre, le bruit d'un chien de fusil de chasse qu'on arme.

« Pas plus loin, commande une forte voix féminine. Y a pas d'hospitalité pour des types comme vous. Fouillez-les, les gars. »

Pour rester ici, il vous faut payer un « droit d'entrée ». Si vous avez au moins un des codes **Fusil**, **Fusil de chasse** et **Montre**, cela revient à en choisir

un, et un seul, que vous devrez effacer. Si vous n'en avez aucun, cela revient à perdre **tous vos as** et **tous les dés** de votre Tas-d'Points !

Si vous payez d'une façon ou d'une autre, rendez-vous au [21](#).

Autrement, vous êtes mis à la porte. Rendez-vous alors au [85](#).

63

Vos appels tombent dans des oreilles de sourds. Les braves gens de Snakewater sont apeurés par ce qui se passe, et vous êtes impuissant à les galvaniser. Il ne vous reste plus qu'à retrousser vos manches pour vous charger de ces six brutes à vous seul, et à mains nues car il y a trop de cohue pour que vous puissiez faire parler la poudre.

[Défi de duel : 5] {6 succès} (Nain)

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous assurer que le shérif Dirkson va bien (rendez-vous au [23](#)) ou vous lancer sans plus tarder à la poursuite de Délice (rendez-vous au [39](#)).

Si vous êtes vaincu, les détenus vous achèvent à terre avant d'en finir avec Dirkson, ce qui marque la fin de votre aventure.

64

Il vous vient l'idée de laisser sur place l'insigne de rechange trouvé dans le bureau du shérif, en guise de fausse preuve. Certes, ce serait piéger le représentant de la loi, mais vous pourriez mettre en sourdine votre mauvaise conscience en supposant que vu sa fonction, il aurait des chances de se disculper des accusations...

Si vous décidez de laisser l'insigne, effacez le code **Insigne** et déduisez **une pièce** de votre Prime.

Il est temps de filer. Rendez-vous au [88](#).

65

Il ne vous faut pas longtemps pour découvrir la source du bruit. Eric reste avec les chevaux, vous laissant monter à l'assaut d'un escarpement abrupt pour parvenir à l'entrée en partie obstruée d'une grotte. De la fumée s'échappe encore de l'effondrement et vous vous préparez à œuvrer dans des conditions difficiles.

[Épreuve d'exploration de grotte : 3] (Semigène, Nain)

Si vous réussissez, rendez-vous au [22](#).

Si vous échouez, vous devez renoncer. Rendez-vous alors au [99](#).

66

Au moment où vous montez à cheval, vous entendez une bordée de cris et une forte détonation !

Vous vous retournez pour découvrir un vieil homme armé d'un tromblon et sortant d'une dépendance, le pantalon encore baissé sur les chevilles. Votre audace de lui prendre ses chevaux pendant qu'il était à la latrine l'a rendu rouge de colère.

Vous riez, ou du moins, vous essayez. Mais vous êtes pris d'une quinte de toux, et une douleur sourde à la poitrine vous fait baisser les yeux. Des taches rouge sang maculent votre chemise. Votre vision se brouille.

Alors que vous glissez du cheval, Gator se précipite à vos côtés. Mais en guise de secours, il prend votre six-coups et le décharge dans votre poitrine pour finir le travail. Vous pourriez vous consoler à la pensée que le vieil homme l'a abattu à son tour alors qu'il tentait de recharger... si vous n'étiez pas déjà mort !

C'est la fin de votre aventure !

67

Vous progressez d'un bon pas sur quelques kilomètres, avant de découvrir quelque chose que vous n'avez pas remarqué à votre arrivée à la Frontière Féérique. La route que vous avez choisie est barrée par un petit canyon, et vous ne pouvez continuer qu'en y descendant. Au fond de cette ravine, vous trouvez un petit ruisseau où vous laissez boire vos chevaux.

Eric, alias Gator, attire votre attention sur une mince colonne de fumée s'élevant à proximité, indice d'un feu de camp. Intrigués, vous décidez d'aller voir cela de plus près. Ce n'est qu'au tout dernier moment que vous repérez un fil tendu à vos pieds et relié à des seaux métalliques en guise de système d'alarme...

[Épreuve de discrétion : 5] (Elfe, Desperado)

Si vous réussissez, rendez-vous au [10](#).

Si vous échouez, une telle protection ne vous inspire pas confiance et vous décidez de faire demi-tour, ressortant du canyon pour prendre une autre route. Rendez-vous alors au [31](#).

68

Au bout de la rue, vous vous arrêtez devant un magasin général surplombant une place de marché. Le bâtiment a été érigé sur un platelage pour le rendre plus imposant, mais certaines parties ont grand besoin de réparations, et il vous suffit d'écarter quelques planches pour vous ménager une cachette convenable. Le soleil n'est pas encore au zénith, mais les événements de la matinée suffisent à vous donner le tournis. D'abord Eric abattu, puis le maire poignardé. Si jamais un lien existe entre ces meurtres, il vous échappe complètement.

Vos pensées sont troublées par deux femmes sorties faire des emplettes et qui se croisent près de votre cachette. Dans la discussion animée qui s'ensuit, vous apprenez beaucoup sur ce qui se passe en ville. Si personne ne semble trop se soucier de Gator, la mort du maire est une autre affaire. Les dames s'attardent sur les identités possibles du coupable, et la liste des quelques suspects n'ayant pas d'alibi vous stupéfie : si la mention de votre nom ne vous surprend pas, vous vous attendiez bien moins à ce qu'on y ajoute ceux de la mairesse Dominique Banton connue pour son opposition aux jeux d'argent, du colérique shérif Dirkson et de son avare d'adjoint Fidelio Tracedorteils ! Tous les autres citoyens semblent mis hors de cause.

La discussion se prolonge et, quand le sujet dérive vers les motifs de tricot, vous décidez d'agir. Vous allez vous lancer à la chasse aux indices au domicile d'un des suspects, mais lequel ?

La demeure de la mairesse Mme Banton ? Rendez-vous au [98](#).

L'étable convertie du shérif Dirkson ? Rendez-vous au [4](#).

Le petit cottage de l'adjoint Tracedorteils ? Rendez-vous au [55](#).

Vous êtes satisfait du « plop » que fait le couteau en atterrissant au milieu d'herbes poussant dans le lit du fleuve, où il disparaît. Vous n'auriez pas pu trouver meilleure cachette. Déduisez **une pièce** de votre Prime.

Rendez-vous au [77](#).

Kat Northwood écoute votre histoire avec un doux sourire, hochant la tête avec sympathie, soulagée de reconnaître en vous un type bien.

« Snakewater n'est pas un mauvais endroit... » Ainsi commence-t-elle à vous conter un peu d'histoire de la ville que vous devez atteindre.

Arrivé là-bas, vous devrez aller trouver le shérif Dirkson, un nain ! Il est dépositaire de la loi et de l'ordre dans la région, et il fait du bon travail. Comme beaucoup de ses semblables, il a le tempérament vif et les poings solides ; les gens du coin attirés par le crime savent qu'il vaut mieux ne pas le mettre en colère. Il est secondé par son adjoint, Fidelio Tracedorteils.

Fidelio est un semigène moins jovial que certains de ses congénères. Il travaille au bureau du maire, où il passe son temps à s'inquiéter pour les finances. On dirait presque qu'il porte plus le fardeau des tracas de la ville sur ses épaules que l'homme en charge de la diriger, le maire Rifferd Banton.

Kat connaît fort bien le maire, et s'étend longuement sur l'épouse de ce dernier, Dominique, dont elle se trouve être une cousine éloignée. Vous entendez toute l'histoire de la vie de la mairesse, que Kat adore. Sur ses débuts modestes, vous apprenez comment elle et son frère jumeau Clark exécutaient un numéro de tir dans un cirque. Un jour, le numéro a tourné à la tragédie avec la mort de Clark. La mairesse continue aujourd'hui de se le reprocher, alors qu'elle n'y était pour rien. Elle n'a même plus jamais touché à une arme à feu. Elle a rencontré Rifferd et ils se sont installés à Snakewater. Dominique est très impliquée dans la politique locale, usant de sa position et de son influence. Elle tente actuellement d'introduire de nouvelles lois de strict contrôle des armes à feu, d'interdire les jeux d'argent, et de promouvoir la paix dans les relations et le commerce avec les habitants de la réserve elfique voisine.

Quand Kat a fini son histoire, vous avez l'impression de connaître la mairesse Dominique Banton comme si vous l'aviez rencontrée en personne. Cela pourrait vous être utile.

Notez le code **Histoire** et rendez-vous au [13](#).

71

Alors que le tourbillon est presque sur vous, vous dirigez votre monture dans un ravin étroit et hurlez à Gator de vous suivre. Mais vos talents de cavalier ne vous évitent pas d'être percuté au flanc par un cactus volant et de dégringoler au sol !

Le rugissement de la tornade est assourdissant, mais vous percevez un autre son, semblable à celui d'un hochet de bébé, mais bien plus sinistre. Levant les yeux de la poussière, vous découvrez, à une longueur de bras, un serpent à sonnette énervé. La tornade l'a effrayé, et dans la panique il vous saute au visage ! Trop tard pour dégainer : vous devez repousser ce serpent à mains nues.

[Épreuve de réflexes : 3] (Elfe, Nain)

Si vous réussissez, rendez-vous au [60](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [3](#).

72

Enjambant le canal pour se prolonger sur une courte section parallèle, un viaduc de bois et de métal soutient la voie ferrée. Vous pouvez voir Délice perché juste sous le rebord de la voie, attendant le train. Surpris de la rapidité avec laquelle il est passé sur l'autre rive du canal et a escaladé le pont, vous vous résolvez à faire de même quand la prochaine prise entre les travées passera près de vous.

Délice lève une petite flasque argentée dans votre direction en riant, avant de se désaltérer d'une gorgée. Il poursuit ses salutations moqueuses par un pied de nez et des bruits de pets, assuré que vous ne pourrez rien faire d'autre qu'attendre qu'une opportunité se présente à vous.

Rendez-vous au [87](#).

73

M. Mauden, le croque-mort, se signale par un coup sec à la porte. Il l'ouvre sans attendre de réponse et entre, vous saluant brièvement avant de jauger le corps.

« Eh bien, eh bien, ne serait-ce pas Gator Stele ? Joli coup », vous félicite-t-il.

— Il s'appelait Eric », rétorquez-vous, mais M. Mauden fait mine de ne pas avoir entendu et poursuit sa tâche comme si vous n'étiez même pas là.

Les minutes passent, et vous ne voyez toujours revenir ni le shérif ni son adjoint. Le chemin depuis le *Belle du Sud* ne devrait sûrement pas être si long. Mauden se propose de surveiller les prisonniers pendant que vous iriez chercher les représentants de la loi.

Si vous vous rendez où le bateau est amarré, rendez-vous au [48](#).

Si vous fouinez encore un peu dans la prison, rendez-vous au [94](#).

74

En dépit de la fusillade sans conviction qui vous entoure, vous conservez votre sang-froid alors que la diligence se dirige vers une collision avec un gros rocher. Puisant dans vos réserves, vous saisissez les rênes vagabondes à la dernière seconde avant la catastrophe.

« Yaaaahouuu ! » criez-vous en vous rabattant sur le siège et en tirant fermement sur les rênes. Vous gagnez **un as** (rappelez-vous que vous ne pouvez en avoir plus de 4).

La voiture évite de peu le rocher, et les bandits passent leur frustration en intensifiant leurs tirs. La diligence est criblée de balles. Vous entendez la femme pousser un hurlement de souffrance.

Un nouveau coup de fusil claque et l'un des chevaux hennit de douleur. Les Chasse-poussières ont décidé de recourir à des tactiques sales ! Alors que la pauvre créature s'effondre, le cheval qui la suit lui rentre dedans et la diligence hors de contrôle fait un tonneau hors du sentier. Éjecté, vous atterrissez lourdement sur vous-même pour amortir votre chute. De grands nuages de poussière sont crachés dans les airs.

Vous vous relevez de terre et courez à l'épave. Les jeunes amants n'ont pas eu votre chance : ils gisent dans une mare de sang, une balle dans l'œil du

joueur d'euphonium, la poitrine de la trompettiste criblée d'éclats de verre de la fenêtre de la voiture. Ne pouvant rien faire pour eux, vous cherchez Gator qui n'est plus là.

« Amène-toi ! » vous presse-t-il de l'avant de l'épave, tandis qu'il libère les deux chevaux indemnes de l'attelage.

Pas besoin de le répéter : vous montez tous deux sur les bêtes, alors que les Chasse-poussières se rapprochent. Chevaucher sans selle n'est pas facile, mais la pensée des armes de vos poursuivants suffit à vous éperonner.

Notez le code **Dessellé** et rendez-vous au [58](#).

75

« Je... n'en suis pas sûr », répondez-vous timidement.

Un gémississement de déception s'élève de la foule. Quelqu'un crache vers vous et les mots « foie jaune » sont marmonnés ici et là. Ces gens pensent que vous êtes trop lâche pour dire le fond de votre pensée. Votre confiance en vous-même est au plus bas. Déduisez **un dé** de votre Tas-d'Points s'il vous en reste.

« Eh bien, ce n'était ni moi ni le shérif ! » rétorque Dominique.

La mairesse se dresse au-dessus de la foule et déclare que Dirkson était avec elle toute la matinée. Ils étaient partis inspecter le canal. Dominique avait aperçu quelque chose dans la voie navigable pendant que le *Belle du Sud* remontait en amont, et souhaitait la confirmation de Dirkson avant de le signaler publiquement. Ils ne se sont pas quittés de tout ce temps.

C'est à ce moment que l'attention de la foule est détournée par un son singulier et intimidant : un éclat de rire diabolique !

Rendez-vous au [80](#).

76

Fendant l'air tel un fantôme, vous traversez le nuage de fumée et atterrissez prestement sur vos pieds, enchaînant avec une roulade élégante pour vous redresser sur vos orteils, telle une irrésistible force de la Nature dirigée vers Gator.

La rapidité de votre progression fait paniquer le hors-la-loi, qui en lâche les munitions qu'il chargeait. Notez le code **Rattrapage**. Il tire en vain les

quelques balles de son barillet et saute sur la voiture de queue. Il se penche par-dessus le bord du train, mais vous savez qu'il ne peut plus sauter, le fleuve étant déjà loin derrière. Il n'a pas d'autre choix que de vous affronter.

Dans quelques secondes, le train sera dans le premier tunnel. Votre seule option est de sauter à votre tour sur la dernière voiture pour en finir avec Gator une bonne fois pour toutes.

Rendez-vous au [37](#).

77

Vous vous avancez sur le pont, avant de vous cacher derrière une caisse de vivres destinés à la cuisine du bateau.

Deux hommes se tiennent sur la passerelle. L'un, dans son uniforme élégant, semble être le capitaine. L'autre est le croupier qui supervise les tables de jeu sur le Belle. Le capitaine demande au croupier d'empêcher quiconque de monter à bord, en ajoutant que si la femme du maire, le shérif ou son adjoint devaient se présenter, on devrait immédiatement l'envoyer chercher.

Le croupier accepte avec un air d'ennui et, dès que le capitaine s'éloigne, s'amuse avec une pièce de monnaie en tirant à pile ou face. Vous pourriez tenter de passer devant lui, ou inspecter la cuisine et la chaufferie.

Si vous tentez de passer devant le croupier en y allant au bluff, rendez-vous au [40](#).

Si vous inspectez la cuisine et la chaufferie, rendez-vous au [16](#).

78

La bonne réponse est : une flèche ! L'énigme décrit l'action de bander l'arc avant de tirer. Si vous, lecteur, ne l'avez pas résolue, il reste une petite chance que le chasseur de primes que vous jouez l'ait fait, à condition de réussir l'épreuve suivante...

[Épreuve d'énigme : 6] (Semigène)

Si vous avez résolu l'énigme, le chef sourit et vous tend un fusil joliment décoré. La crosse et le canon sont couverts d'éclairs stylisés et de motifs d'aigles. Si vous acceptez ce don, notez le code **Fusil**.

Rendez-vous au [45](#).

Le *Belle du Sud* est un beau bateau à aubes ouvertes à l'arrière. Il a été fraîchement peint, avec une quille en vert foncé et des lignes en bordeaux brillant, contrastant avec les ponts supérieurs blanchis comme à la chaux. Tandis que vous admirez le navire, vous remarquez que seule une fine volute de fumée s'échappe de ses cheminées jumelles : le bateau fluvial n'est pas encore prêt à partir.

Il n'y a personne aux abords de la passerelle, et vous montez à bord sans qu'on vous remarque. Tous les stewards sont affairés à préparer le voyage. L'intérieur arbore une palette de couleurs similaire à celle de l'extérieur, avec des tapis verts luxuriants et de confortables sièges en velours rouge. Vous vous demandez par où commencer votre recherche, quand vous entendez du bruit provenant d'une des cabines proches. Inquiet, vous tournez la poignée de la porte, et êtes surpris de ce que vous découvrez.

La première chose que vous remarquez, alors que vous vous compressez par la porte entrouverte et bloquée d'une cabine de première classe à l'aspect opulent, est une paire de bottes pailletées de strass. Vous devez refermer la porte derrière vous pour pouvoir entrer.

Sur le sol, gît un homme de plus de la cinquantaine. Vous devinez qu'il s'agit du maire Rifferd Banton. Vous tentez de vérifier sa respiration, mais en retournant son corps, vous découvrez sa poitrine imbibée de sang : il y a reçu plusieurs coups de couteau. Le pauvre vieux a été tué tout récemment. Qui ferait une chose pareille, et pourquoi ?

Un coup soudain à la porte vous immobilise. Vous êtes accroupi sur le cadavre du maire, le couteau ensanglanté à la main. Votre chemise porte elle aussi des taches de sang, et aucun membre de l'équipage ne s'attend à vous trouver à bord. Ajoutez **quatre pièces** à votre Prime.

Vous vous précipitez sur la porte et tournez la clé dans la serrure pour gagner du temps.

Si vous vous échappez par la fenêtre ouverte, rendez-vous au [88](#).

Si vous prenez le risque de fouiller la cabine avant de filer, rendez-vous au [19](#).

Effacez les codes **Bottes**, **Chevrotine** et **Histoire** si vous les avez.

Le shérif adjoint Fidelio « Délice » Tracedorteils a bondi sur le bord du chariot et, gloussant toujours, s’y tient avec un équilibre dont seuls les semigènes semblent capables, dominant ainsi toute l’assemblée. Autour de lui, la sidération est telle qu’on le laisse faire. C’est son heure de gloire, et nul ne semble en mesure de la lui disputer. Et il entame son discours comme s’il présentait sa candidature au poste de maire.

« On fait moins les malins, pas vrai ? On prend un peu plus au sérieux le petit employé de bureau ? Mais peut-être aurait-on dû le faire avant, quand il en était encore temps pour cette ville ? Qui a lutté pour que notre argent soit consacré à l’essentiel et non à de grands projets vaniteux ? Qui n’a cessé de répéter que le moins coûteux à terme pour Snakewater était d’attendre l’arrivée prévue du chemin de fer ? Mes informations étaient pourtant fiables : ma famille a des parts dans les compagnies du rail, elle prend le dossier très à cœur ! Qui a sué sang et eau pour tenir les comptes en équilibre jour après jour, quitte à emprunter à droite et à gauche ? Et qui a dû improviser quand, après que pas moins de six chasseurs de primes aient achevé de vider nos caisses en nous ramenant des bons à rien, voilà qu’un septième passe nos portes accompagné de notre cher ami G-g-g-g-Gator Stele ? (il caricature l’agonie d’Eric) Chausser en vitesse des bottes pour ne pas laisser de traces compromettantes, repérer ces deux idiots marchant dans la rue, me mettre en embuscade, tirer, disparaître. Et je ne l’ai même pas tué sur le coup ! La chance m’a souri : j’ai bien cru qu’il allait réussir à finir d’articuler “D-d-d-d-Délice” ! »

Dans l’assistance qui est restée médusée tout au long de ce début de discours, deux personnes semblent faire un mouvement suspect, mais elles s’arrêtent net quand le semigène dégaine ses deux grands pistolets à crosse de nacre, provoquant des cris. Vous remarquez que le canon de chacune de ces armes est prolongé d’un accessoire rare que vous soupçonnez l’industriel Délice d’avoir conçu lui-même : un silencieux.

« Vous rappelez-vous pour quel motif il était recherché ? poursuit-il. Comme d’autres, il s’était mis à détrousser les habitants quand les mines ne donnaient plus rien. Et allez savoir pourquoi, la prime offerte pour sa

capture était plus haute que ce qu'il avait volé ! Mais le pire était qu'il n'y avait plus rien à payer ! Même son cadavre, Snakewater ne pouvait pas se l'offrir ! Le tuer ne résolvait que la moitié du problème, il me fallait régler l'autre... »

Balayant des canons de ses armes la foule pour la tenir en respect, il décrit de l'un d'eux un arc de cercle qu'il arrête sur...

« ... Vous, le chasseur ! J'ai tout de suite su que vous n'auriez pas la décence de renoncer aux cinq cents dollars, alors que nous ne pouvions même pas vous en payer cent cinquante. J'ai donc dû encore agir dans l'urgence. Mais cette fois, j'ai mieux visé ! Figurez-vous que Rifferd, après avoir mis la ville à genoux avec son plan pharaonique, commençait à vouloir se mêler de la façon dont je tenais les comptes. Trop facile de faire d'une pierre deux coups, me débarrasser d'un boulet et mettre sa mort sur le dos d'un étranger ! »

Dominique s'évanouit ; M. Mauden l'évacue du chariot. La prestation du semigène continue de subjuguier l'assistance.

« Mais vous savez quoi ? Il me restait encore un détail à régler... »

Il baisse les yeux. À ses pieds, Dirkson le fixe d'un regard qui en dit long. Si le shérif n'avait pas été si sévèrement rossé par les lyncheurs, Fidelio ne serait sans doute plus en état de plastronner.

« ... Oui, toi, vieux nain inutile. Tu connais ce dicton, "Tous les semigènes veulent devenir shérifs" ? Pendant un moment, j'y ai cru. J'ai vu comment tu fais la loi dans cette ville, Dirkson. Les gens disent que tu es un dur, mais moi, je sais. Combien de contrevenants as-tu libérés sous caution, au lieu de leur infliger des amendes ? "C'est la crise, ils ne sont pas solvables", que tu dis, mais est-ce que la crise les a obligés à enfreindre la loi en premier lieu ? Quelle blague ! Au fond, tu es comme Rifferd, tu recules au moment de prendre les mesures nécessaires. Augmenter les impôts, faire contribuer les contribuables, voilà ce qu'il faut faire ! »

Délice donne un coup de sifflet strident. Les six hommes encapuchonnés quittent leur poste au nœud coulant et s'approchent en fendant la foule.

« Mais tu vois, shérif, j'ai décidé de suivre ton exemple et de relâcher quelques malheureux. À tous, je vous présente mes nouveaux associés ! »

À ce moment, les six capuchons tombent en même temps, révélant les visages des détenus de la prison !

« Ils coûtaient trop cher à garder, alors je les ai embauchés... Les gars, il est à vous ! »

Sur ces mots, Fidelio colle son pied dans la tête de Dirkson et le jette à bas du véhicule. C'est le moment que vous choisissez pour sortir de votre attentisme, mais le semigène, plus rapide, a déjà les rênes en main. Cheval et chariot font une soudaine embardée en avant qui vous fait, vous et d'autres, tomber à la renverse. Dans un éclat de rire dément, Délice lance son attelage à travers la foule en direction des docks.

Les anciens détenus s'emparent de Dirkson et s'apprêtent à l'entraîner vers le nœud coulant. Vous en appelez à la foule pour vous aider à les en empêcher.

Si vous avez le code **Desperado**, rendez-vous au [63](#). Sinon, testez votre Réputation.

Si vous obtenez ne serait-ce qu'un *face*, rendez-vous au [63](#).

Autrement, rendez-vous au [6](#).

81

Le croupier vous demande d'attendre pendant qu'il vérifie que vous avez la permission de quitter le navire.

« Oh, allez, lâche-moi ! Je dois ramener des légumes frais fissa. Le *Belle du Sud* largue bientôt les amarres, le chef va me tuer si je ne reviens pas avec ce qu'il lui faut ! Tu sais quoi ? Je peux faire en sorte que tu ne le regrettes pas. »

À ce moment, apparaît dans les yeux de l'autre une lueur : la tentation, interprétez-vous, de tirer profit de la situation.

Si vous avez au moins un des codes **Fusil**, **Fusil de chasse** et **Montre**, vous pouvez en effacer un en guise de pot-de-vin pour descendre du bateau. Rendez-vous dans ce cas au [8](#).

Autrement, la lueur devient du soupçon. Rendez-vous alors au [53](#).

82

Heureusement, vous avez assez de petite monnaie pour payer vos deux places. Un homme mince à lunettes rondes prend vos pièces et vous remet deux billets de couleur ocre.

L'intérieur de la diligence est bien entretenu, avec une garniture de cuir sentant fort. Vous et Gator prenez place et passez les deux dernières heures avant le départ à attendre.

Environ une demi-heure avant votre départ, vous entendez un homme et une femme approcher, pouffant comme des enfants. Vous jetez un œil par la fenêtre pour voir deux jeunes gens, peut-être à la fin de leur adolescence, se tenant la main. À votre vue, ils s'empresent de se séparer. Tous deux portent le même style de vêtements, et vous reconnaissez le joueur d'euphonium et la trompettiste de la fanfare. Ils ont l'air trop jeunes pour être en couple. Les regards qu'ils échangent pendant qu'ils rangent leurs instruments avant de monter dans la voiture semblent indiquer qu'ils entretiennent une liaison secrète, et qu'ils auraient préféré avoir la diligence pour eux seuls.

Enfin, le conducteur apparaît. Vous saluant d'un ton bourru, il monte à bord, puis fait claquer son fouet pour mettre en mouvement ses quatre chevaux. Quand quelques gouttes de pluie commencent à tomber, il grommelle et s'enroule dans son manteau élimé.

Le voyage n'a pas commencé depuis très longtemps quand, contemplant la descente des gouttes de pluie le long de la vitre, vous remarquez quelque chose au dehors, à l'avant et sur la gauche du véhicule.

On peut y apercevoir un grand nuage de poussière se déplaçant en ligne droite vers la diligence.

« Les Chasse-poussières ! » crie le conducteur. À cet instant, un coup de fusil claque et l'homme s'effondre sur le côté, mort avant de toucher le sol.

Privée de conducteur, la diligence commence à dévier dans des directions incontrôlables. Hululant de joie, les bandits à cheval dirigent leurs montures pour vous intercepter. Un sale type saute de sa selle pour prendre le contrôle du véhicule, mais vous l'abattez aussitôt à bout portant. Les bandits, qui ne s'attendaient pas à rencontrer d'opposition, se replient dans l'attente de leur chef.

Ce serait l'occasion de sortir de la voiture pour grimper jusqu'au siège du conducteur, mais cela ferait de vous une cible parfaite.

Aurez-vous le courage de tenter de prendre les rênes ? Si oui, rendez-vous au [17](#). Autrement, rendez-vous au [50](#).

« Merci infiniment ! » s'exclame le cow-boy en relevant du doigt le bord de son stetson en signe de gratitude.

Vous et Eric passez l'heure qui suit à courir après le bétail égaré, pendant que les ouvriers de la ferme s'affairent à réparer les clôtures. Le cow-boy informe les autres de l'aide que vous apportez ; ils vous en sont des plus reconnaissants, parlant même d'adresser un mot en votre faveur en ville si vous cherchez du travail. Vous pouvez déduire **une pièce** de votre Prime.

Au crépuscule, alors qu'il pleut à verse, vous et Eric trouvez un petit groupe de bouvillons piégés par la montée des eaux en crue. Vous tentez de les amener au ranch en sécurité.

[Défi de garde de bêtes : 4*] {4 succès} (Lasso)

* Si vous avez le code **Dessellé**, la difficulté de la première Tentative passe à 5.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#).

Si vous êtes vaincu, le cow-boy arrive avec des collègues pour prendre les choses en main, et vous remercie pour votre aide en vous indiquant la direction de Snakewater. Rendez-vous alors au [43](#).

Alors que vous soulevez le corps d'Eric dans vos bras, une fillette semigène aperçoit le sang qui coule de son cou. Elle lâche son panier de tartes en hurlant, et c'est le chaos : les enfants se mettent à courir dans tous les sens, renversant les tables à tréteaux, foulant à terre les spécialités culinaires faites maison.

Il n'y a pas de temps à perdre, vous foncez vers la prison. Mais les enfants courent dans vos jambes et vous perdez de précieuses secondes à vous efforcer de les éviter. Vous pressez un mouchoir sur la blessure d'Eric. Vous n'avez pas fait tout ce chemin pour tout perdre maintenant.

Vous ouvrez brutalement la porte de la prison, poussez une pile de livres de la table la plus proche et y déposez le corps d'Eric aussi doucement que possible.

« Cet homme a besoin de soins médicaux urgents ! » criez-vous, surpris que personne ne vous ait entendu entrer.

« Oui, oui, j'ai entendu ! » vous répond une voix aiguë de la pièce du fond.

Un semigène assez potelé entre dans la pièce, pieds nus, en soufflant comme un bœuf. Ses flancs portent une paire de grands pistolets à crosse de nacre rangés dans des étuis. L'insigne sur sa chemise d'un blanc éclatant le désigne comme le shérif adjoint de la ville.

« Il lui faut un docteur, plaidez-vous.

— Il lui faut un croque-mort », commente l'adjoint.

Le semigène jette un regard sur Eric, puis fixe un mur à côté, où des avis de recherche sont épinglés avec soin. Puis, c'est vous qu'il observe longuement.

« Hé, attendez un peu... », commence-t-il.

Testez votre Réputation.

Si vous obtenez quatre face ou plus, rendez-vous au [2](#).

Sinon, rendez-vous au [28](#).

85

Malgré tous vos efforts, vous faites chou blanc. Gator finit par signaler une vieille grange à l'écart de toutes les fermes environnantes : si vous vous y faufiliez, il serait peu probable que l'on vous remarque à cette heure de la nuit.

L'intérieur de la grange est sec, mais laisse passer quelques courants d'air par les trous laissés par des planches manquantes. À deux, vous tirez le meilleur parti de l'endroit en empilant des ballots de foin autour de vous, tels des cow-boys positionnant leurs chariots en cercle pour se protéger.

La nuit s'écoule lentement. Plusieurs fois, vous êtes réveillé par le sifflement du vent ou la pluie battante pour être empêché de vous rendormir par les ronflements d'Eric. Le matin se fait attendre comme une délivrance.

Rendez-vous au [25](#).

86

Vous avez la surprise de trouver une demi-douzaine de prisonniers dans une cellule surpeuplée, tous en attente de procès. Il semble que l'effondrement de l'industrie de l'orpaillage ait poussé certains à prendre

des mesures désespérées. Les chasseurs de primes de la région s'en sont donné à cœur joie et ont vidé les caisses de la ville en capturant tous ces criminels recherchés.

Au début, aucun des prisonniers n'a envie de vous parler, mais avec leurs indications, vous trouvez une réserve de tartes spéciales aux haricots rouges et à l'oignon cuisinées par Fidelio. Leur consommation rend ces hommes beaucoup plus bavards.

Ils vous apprennent que le shérif Dirkson se trouve être un nain. À cette heure, il est avec le maire et sa femme pour le voyage inaugural du *Belle du Sud*. L'adjoint Tracedorteils et le shérif Dirkson font régner une loi de fer sur la ville, mais ils se disputent comme un couple marié sur les choses les plus stupides, comme à qui des deux c'est le tour de préparer le thé.

« Tous les semigènes veulent devenir shérifs, à ce qu'on dit, et Délice est comme les autres, commente un prisonnier.

— Délice ? relevez-vous.

— Fidelio, vous répond-on avec force éructations et flatulences.

— Si vous aviez déjà goûté à sa cuisine, vous comprendriez pourquoi tout le monde l'appelle Délice. Je ne sais pas ce qu'il ajoute dedans, mais c'est toujours un régal ! »

Ils vous proposent une part de tarte, mais vous prétextez avoir déjà mangé aujourd'hui. Au bout d'un moment, vous entendez quelqu'un s'approcher, mais ce n'est ni le shérif ni son adjoint.

Rendez-vous au [73](#).

87

Sans même attendre d'être au plus près de la prochaine travée, vous sautez vers elle et commencez l'ascension de l'échafaudage. Quelque part au-dessus de vous, Délice bâille et se lève pour grimper paresseusement sur la voie ferrée, tout en braquant un pistolet droit sur le conducteur du train qui entre en gare.

Les roues émettent un crissement terrible, mais vous ne vous arrêtez pas pour observer ce qui se passe. Avec sous vos pieds le bateau qui s'éloigne et au-dessus de votre tête la locomotive glissant sur sa distance de freinage, vous ne pouvez vous concentrer que sur votre escalade.

À mi-chemin, vous vous rendez compte que le train est vraiment à l'arrêt. Délice monte à bord de la locomotive, son arme toujours pointée sur le conducteur. Il troque son stupide stetson trop grand pour lui contre une casquette de mécanicien, fait retentir le sifflet et contraint le conducteur à démarrer.

Votre sang se glace dans vos veines : vous êtes encore à une bonne distance de la voie ferrée. Votre seul espoir de rattraper Délice est que vous puissiez atteindre ne serait-ce que la dernière voiture avant que le train ne se soit définitivement éloigné.

[Épreuve d'escalade : 5*] (Elfe, Lasso)

* Si vous avez le code **Rassemblement**, grâce à vos exploits de cow-boy de la veille, le train comporte quelques wagons à bestiaux supplémentaires, ce qui réduit à 3 le niveau de difficulté de l'Épreuve. Un tel avantage est cumulable avec celui offert ici par les codes **Elfe** et **Lasso** : si vous avez l'un de ceux-là en plus de **Rassemblement**, le niveau de difficulté tombe à 2.

Si vous réussissez, rendez-vous au [44](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [27](#).

88

Pour un chasseur de primes avec vos talents et votre expérience, il n'est pas difficile de grimper sur le toit du *Belle du Sud*. À cet endroit, le vent souffle fort, vous forçant à tenir votre chapeau de la main pour le conserver sur votre tête.

En dessous de vous, dans la cabine, retentissent un coup de feu, le fracas de la serrure et les pas d'un membre d'équipage qui entre. Tandis que s'ensuivent des cris et de l'agitation, vous cherchez un moyen de vous échapper.

Il ne semble pas y avoir de chemin évident pour descendre : vous pourriez vous diriger vers la proue à l'avant du bateau, ou vers la poupe où se trouve la roue à aubes.

Si vous vous dirigez vers la proue, rendez-vous au [77](#).

Si vous allez vers la poupe, rendez-vous au [11](#).

Cuir Brut rue et se cabre, mais vous vous cramponnez aux rênes comme si votre vie en dépendait. Il manque de vous éjecter, mais vous vous contorsionnez sur la selle, parvenant même à rattraper votre chapeau envolé avant qu'il ne touche le sol. Cuir Brut finit par se débarrasser de vous après ce qui semble une éternité, mais la réaction de la foule à votre atterrissage vous apprend que votre prestation était suffisante.

Une grande acclamation s'élève, et Gator, Big Al et Serena ne sont pas en reste. Jessie lui-même vous applaudit avec une sincérité évidente : votre victoire lui donnera plein d'histoires à raconter sur la façon dont il a été privé d'un sixième titre. Voilà qui fait grand bien à votre ego : ajoutez **deux dés** à votre Tas-d'Points.

Tandis que Jessie vous serre la main avec vigueur, vous lui demandez s'il connaîtrait quelqu'un disposé à échanger Zéphyr contre deux autres chevaux. La chance est avec vous : lui-même a deux montures robustes à vous proposer, une jeune jument alezane et un grand cheval gris pommelé de plus d'un mètre soixante. Jessie vous emmène à son ranch aux abords de la ville, où il insiste pour vous prêter de belles selles brunes sentant fort le vernis et portant sa propre marque familiale. Ultime geste de bonne volonté, il vous tend un lasso, au cas où vous en auriez besoin (notez le code **Lasso**).

Poussés par une forte brise alors que des nuages noirs se profilent à l'horizon, vous quittez Varmin Sud et chevauchez vers Snakewater.

Rendez-vous au [52](#).

Les livres appartiennent à Fidelio Tracedorteils. Pour la plupart, ce sont de grands livres de cuisine, mais vous trouvez aussi quelques livres de fiction, des mémoires d'ingénieur ferroviaire et, tout en bas de la pile, un énorme registre destiné aux finances du conseil municipal.

Les gribouillages du semigène sont si petits par endroits que vous avez du mal à lire les chiffres. À plusieurs reprises, vous êtes incapable de faire la différence entre un « 7 » et un « 1 ». Comment diable ces comptes arrivent à se tenir, c'est pour vous un mystère.

Au bout d'un moment, vous entendez quelqu'un s'approcher, mais ce n'est ni le shérif ni son adjoint.

Rendez-vous au [73](#).

91

« Le shérif Dirkson », soupirez-vous.

Quelqu'un dans la foule hurle : « Chopez-le ! »

Mais avant que quiconque ait pu agir, une voix de femme impose le calme. La mairesse se dresse au-dessus de la foule et déclare que Dirkson était avec elle toute la matinée. Ils étaient partis inspecter le canal. Dominique avait aperçu quelque chose dans la voie navigable pendant que le *Belle du Sud* remontait en amont, et souhaitait la confirmation de Dirkson avant de le signaler publiquement. Ils ne se sont pas quittés de tout ce temps.

Vous vous traitez d'idiot pour avoir accusé quelqu'un sans preuves. Vous perdez **un as** s'il vous en reste. Mais vous ne vous appesantissez pas sur votre sort bien longtemps, car l'attention de la foule est alors détournée par un son singulier et intimidant : un éclat de rire diabolique !

Rendez-vous au [80](#).

92

Votre dernier tir entaille le poignet de Gator et lui fait lâcher son revolver, qui glisse le long du toit incurvé de la voiture avant de tomber par-dessus bord.

« Ne bouge plus ! » hurlez-vous en pointant votre arme sur lui, alors que le train entre dans un nouveau tunnel. Quand la lumière revient, vous êtes soulagé de voir Gator s'agenouiller docilement devant vous – doublement soulagé, en réalité, parce que vous savez que votre barillet est vide. Des larmes ruissellent sur ses joues ; jetant un œil à un mouchoir rouge et blanc à pois dans sa poche, il ramène vers vous un regard suppliant.

D'un signe de tête, vous l'autorisez à s'essuyer les yeux. Vous pouvez entendre les passagers vous acclamer à bord du train ; certains se sont penchés par les fenêtres et transmettent aux autres la nouvelle, que le combat épique est enfin terminé. À leurs yeux, vous êtes un héros. Cette

victoire renforce grandement votre moral : **vous gagnez un as**, et vous pouvez **retirer une pièce** de votre Prime si vous en avez.

Seulement, les passagers vous ont distrait... Quand vous regardez de nouveau Gator, vous découvrez avec horreur dans sa main un petit pistolet de type Derringer qui était caché dans sa poche. Il le lève en affichant un sourire horrible.

« Six », dit-il simplement.

Rendez-vous au [56](#).

93

Quelle n'est pas votre surprise de découvrir que « l'animal » est en fait un petit enfant elfe ! Il vous remercie, se présente sous son nom elfique Dent-Perdue, et propose de vous conduire à sa tribu. Vous n'êtes pas certain de pouvoir vous attarder ici, mais l'enfant vous assure que son père, Voix-de-Feu, saura vous récompenser.

Il vous raconte qu'il était en train de saboter la clôture. Son père, chef de la tribu, le lui a interdit de nombreuses fois. Dent-Perdue n'aime pas la façon dont les elfes sont isolés des terres extérieures ; Voix-de-Feu, lui, affirme que ce sont les humains qui sont maintenus au dehors par leur propre clôture, ce qui convient aux aspirations des elfes.

Dent-Perdue est impressionné par votre histoire, cependant il vous met en garde : Gator, ou Eric, devra avoir les mains libres tant que vous êtes dans la réserve. Prendre des prisonniers n'est pas dans la nature des elfes ; ici, la liberté est à tous, quelque crime qu'on ait pu commettre dans les terres extérieures.

Si vous refusez de libérer Gator temporairement, il ne sert à rien de demeurer dans la réserve en risquant de vous mettre à dos les elfes. Vous reprenez votre route, en vous rendant au [67](#).

Si vous défaites les liens de votre prisonnier, rendez-vous au [57](#).

94

La prudence est de mise : bien que le croque-mort semble assez occupé, vous ne pouvez réprimer le sentiment qu'il a un œil sur vous. Vous décidez

de vous asseoir au bureau du shérif et, à un moment où Mauden semble plus attentif à sa tâche, effectuez une rapide inspection des tiroirs.

Le shérif ne garde pas grand-chose dans son bureau. Quelques cartouches de fusil de chasse et une blague à tabac, c'est à peu près tout, du moins jusqu'à ce que vous ouvriez le tiroir du bas. Vous y trouvez une planque pour ce que le shérif a de mieux : une bouteille de bourbon, son insigne de rechange et un bric-à-brac d'autres choses utiles confisquées aux prisonniers.

Vous pouvez ajouter **un dé** à votre Tas-d'Points. Si vous prenez la bouteille, notez le code **Bourbon**. Si vous prenez l'insigne, notez le code **Insigne**.

Il est temps d'aller voir ce qui retient le shérif. Rendez-vous au [48](#).

95

Vous montez en silence les deux chevaux les plus proches et décampez aussi vite que vous le pouvez, en sautant la clôture plutôt que de perdre du temps à ouvrir la porte. D'une latrine surgit un vieil homme au visage rouge de fureur, armé d'un tromblon. Le pantalon sur les chevilles, il fait feu dans votre direction, mais le tir mal dirigé vous rate complètement.

Tandis que vous quittez Varmin Sud en direction de Snakewater, vous ne pouvez réprimer le regret de ne pas avoir pu seller les chevaux. Le voyage ne sera pas confortable, mais faute de grives, on mange des merles.

Notez le code **Dessellé** et ajoutez **deux pièces** à votre Prime. Notez aussi le code **Desperado** si vous ne l'avez pas déjà.

Rendez-vous au [52](#).

96

Hélas, trahi par un élan bien mal calculé, vous êtes percuté sous le menton par une des aubes de la roue et perdez connaissance. La roue vous entraîne sous l'eau, puis vous en ressort. Délice a alors eu tout le temps nécessaire pour se rapprocher de votre position en réarmant les chiens de ses pistolets...

« Félicitations ! C'est des jumeaux ! » glousse-t-il avant de faire cracher ses deux canons.

C'est la fin de votre aventure.

97

Vous observez l'abreuvoir désigné par Eric. Dans la boue fraîche créée par la pluie d'hier, toutes les traces de pas alentour sont celles de petits pieds d'enfants chaussés de bottes cloutées. Peut-être y a-t-il aussi des empreintes d'adultes de petite taille, mais certainement pas d'individus de taille humaine moyenne. Notez le code **Bottes**.

Rendez-vous au [84](#).

98

Feu Rifferd Banton, maire de Snakewater, n'était pas originaire de la ville. Il a commencé à tirer profit d'une plantation de coton dans le sud, menant au succès plusieurs aventures commerciales, puis, encore jeune homme, est venu s'installer ici au moment où la ruée vers l'or commençait pour de bon. En dépit des temps difficiles et de la disparition des opportunités d'emploi de naguère, Banton est un des rares hommes d'affaires de la ville dont la vie n'a pratiquement pas été affectée. Du moins, jusqu'à ce matin...

La demeure des Banton est un des plus grands bâtiments de Snakewater, et comprend près de quatre-vingts ares de terrain pour le petit haras de pur-sang du maire. Par chance, cela rend la propriété extrêmement facile à trouver. Une longue allée de gravier mène à la porte d'entrée. La zone est bien dégagée et il vous serait difficile d'approcher sans être vu. Vous vous résolvez à sonner à la porte et à attendre patiemment qu'on vous réponde.

C'est une servante à la peau foncée, demi-elfe à en juger par son apparence, qui apparaît. Après une révérence, elle demande calmement et pour la forme si vous avez un rendez-vous, précisant que M. et Mme Banton n'attendent personne aujourd'hui. Vous vous excusez en expliquant que vous devez discuter d'affaires extrêmement urgentes avec Mme la Mairesse.

Testez votre Réputation.

Si vous obtenez ne serait-ce qu'un *face*, la servante ne vous laissera pas entrer. Dépité, vous retournez vers la place du marché, d'où s'élève peu à peu une rumeur agitée... Rendez-vous alors au [20](#).

Si vous n'obtenez aucun *face*, rendez-vous au [42](#).

99

La chevauchée se poursuit, et vous commencez à désespérer d'atteindre un jour Snakewater. Vous ignorez que le chemin était si long. Eric hausse les épaules, et vous annonce que vous avez pris une mauvaise direction voilà quelques kilomètres. Il n'a apparemment pas pensé à vous le dire avant !

Vous ne voyez aucun signe de la ville à l'horizon. Vous commencez à regretter de ne pas avoir longé le canal, mais cela vous aurait fait traverser une gorge aux parois escarpées peu après Varmin Sud, impraticable pour vos chevaux.

Si vous avez le code **Montre**, vous parvenez à vous orienter. En pointant la petite aiguille de votre montre vers le soleil, vous pouvez déterminer la direction du sud en suivant la bissectrice de l'angle entre cette aiguille et la position de midi sur le cadran. Rendez-vous au [43](#).

Si vous n'avez pas le code **Montre**, rendez-vous au [30](#).

100

Délice a beau se protéger derrière les parois de métal de la locomotive, cela ne vous empêche pas de le désarmer en quelques tirs adroitement placés.

Vous vous approchez sans crainte en gardant votre arme braquée sur lui, alors que le train va entrer dans un autre tunnel.

« Vas-y, vous défie-t-il. Allez, tire. Prends ta revanche, chasseur !

— Tu sais quoi ? rétorquez-vous. Tout cet argent que tu t'es mis dans les poches... Tu n'en vaux même pas le montant. Je vais plutôt te livrer aux gens que tu as trahis, et quelque chose me dit qu'ils sauront comment te faire payer ! »

Le train passe brièvement dans un tunnel. Quand il en ressort, vous découvrez que le visage de Délice s'est décoloré. Le poids de votre réponse a commencé à se faire sentir en lui. Les balles, il peut faire avec ; votre

clémence, elle, est pour lui un coup plus rude que n'importe quelle blessure physique.

Il lève les mains en signe de reddition. Mais alors que vous vous rapprochez pour les lui lier, il bondit hors de la locomotive et tombe, tombe dans le vide, pour s'écraser sur un flanc de montagne plusieurs dizaines de mètres plus bas.

« Il disait que vous ne le prendriez jamais vivant... » commente le conducteur en frottant sa tête endolorie.

Le soleil est au zénith et vous vous tenez sur le pont du *Belle du Sud*, qui remonte lentement le canal de Varmin Sud à Snakewater. Le bateau à roue à aubes est une ruche agitée. À l'intérieur, des passagers reçoivent leurs cartes d'un croupier pour des parties de Varmin Draw à grosses mises, tandis que d'autres sirotent leurs boissons.

La mairesse Dominique Banton et le shérif Dirkson se joignent à vous au bastingage, redevables des services que vous avez rendus à la ville. Tous trois, vous observez une nouveauté apparue au bord du canal : quelque chose en rapport avec la découverte que Dominique, face à la foule, a déclaré avoir faite le jour du meurtre de son mari.

Une dizaine d'habitants de la région sont occupés à tamiser le limon, à la recherche d'or.

En ce jour fatal, lassée de voir les passagers du voyage inaugural s'adonner aux jeux, la mairesse sortie sur le pont du bateau voguant vers Snakewater avait remarqué un chatolement dans le Fleuve à Sonnette. Soupçonnant que c'était là l'éclat de l'or, elle a demandé conseil à la seule personne qu'elle savait digne de confiance et bien informée dans ce domaine : le shérif Dirkson. Celui-ci a confirmé ses soupçons : la construction du canal avait, par quelque miracle, entraîné le déplacement de dépôts restant dans les mines épuisées, lesquels avaient fini dans la voie d'eau.

« Alors, qu'est-ce que tu en dis ? » vous demande le shérif, allant droit au but comme à son habitude. Quand ça va se savoir, il y a toutes sortes de voyous qui vont se ramener par ici. Juste quand la ville a une chance de redevenir prospère, la ruée vers l'or va attirer autant de problèmes qu'elle va

en résoudre. Quant à moi, je n'ai plus d'adjoint... mais tu m'as l'air, comme qui dirait, plus que taillé pour le poste. »

Vous avez réfléchi à cette offre pendant presque tout le voyage.

« Avant de me décider, j'ai une question, répondez-vous avec un sourire ironique. Est-ce que le poste donne droit à un chapeau qui tienne sur la tête ? »

FIN

Comment avez-vous terminé cette aventure ? Le nombre d'as qu'il vous reste détermine votre surnom de chasseur de primes !

Aucun as : « le Sautillant »

Un as : « le Sauvage »

Deux as : « le Gamin »

Trois as : « le Chanceux »

Quatre as : « la Main-Froide »