

DENVER ET LA GUERRE DU RAIL

UNE AIDE DE JEU DE JESSIE REDBALL & DENVER'S PROJECT

Denver est une ville moderne et est la plus grande ville de l'Ouest. Il est donc normal que de nombreuses lignes de chemins de fer traversent la ville. La ville est entourée de rails, d'ouest en est, et la ligne principale coupe la ville en son centre pour desservir les clients de la Denver Pacific qui possède l'unique gare touristique de la ville, l'Union Station, dans le sud du vieux quartier, le LoDo. Les lignes subalternes contournent la ville par le nord pour desservir les quais et les entrepôts des principales sociétés concurrentes de la Denver Pacific ainsi que des sociétés de productions industrielles qui exportent ou importent, telle la célèbre briqueterie de Denver. Les dockers travaillent jours et nuits pour préparer les colis à embarquer ou pour décharger les wagons qui arrivent. Des dizaines d'entrepôts sont alignés et appartiennent à toutes les sociétés qui transportent des marchandises, chacune d'entre elles employant ses propres ouvriers et gardes, qui habitent bien souvent dans les hôtels miteux et les logements pouilleux qui entourent ce quartier. Les quais de Denver sont le quartier le plus peuplé et le plus animé de la ville. Il possède une dizaine de saloon et d'hôtels, quelques restaurants, boutiques et maisons de débauches, un poste de shérif qui se consacre aux affaires du rail et même une église.

Denver est au centre de l'Ouest et tous les prétendants à la guerre du rail convoitent ce genre de position. Si la Bayou Vermillion longe la frontière Mexicaine, les cinq autres ont toutes eu tendance à lorgner vers Denver.

Soyons clairs, deux d'entre elles ont très vite abandonné l'idée : L'Iron Dragon qui préfère profiter de ses relations privilégiées, plus au Nord, avec les Sioux, et la Dixie Rails qui, malgré les jeux politiques, sait que si Denver choisit un camp, ça sera le camp ennemi. Cela n'empêche pas les deux sociétés d'avoir des espions là bas mais rien de bien dangereux.

Intéressons nous donc aux **trois autres sociétés** :

- **L'Union Blue** : Elle est la mieux placée de toutes à Denver. L'Union Blue possède un accord de confiance avec la principale société de chemins

de fer de Denver, la Denver Pacific. Cet accord permet à l'Union Blue d'emprunter les lignes de la Denver Pacific pour desservir elle-même la gare ainsi que pour transporter ses marchandises dans le quartier nord de la ville, où sont tous les entrepôts.

Le siège de l'Union Blue à Denver se trouve à quelques mètres de la gare, dans un immeuble flambant neuf construit en même temps que la gare, ce qui tend à prouver que les accords entre la société Nordiste et la société locale sont aussi vieux que la construction des premières lignes. Le représentant de l'Union Blue est le très honorable Colonel McKee, un soldat renommé qui a participé à toutes les batailles Nordistes jusqu'en 1874 où une embuscade Sioux lui coûta le bras gauche. Il se retrouva affecté à ce poste d'où il gère parfaitement les relations avec la clientèle, avec la ville, et les problèmes avec les autres sociétés. Evidemment, son passé lui laisse une forte rancune envers les Sioux, mais en homme honorable, il ne laisse jamais son esprit revanchard prendre le dessus. Par contre, si l'occasion le permet, il n'hésite jamais à lâché sa cohorte de soldats sur des indiens saboteurs (envoyé en général par Kang) même s'il quitte ainsi sa zone d'influence.

L'Union Blue, comme partout ailleurs, est une entreprise honnête qui ne rentre pas dans le jeu des sabotages et attaques. Elle dispose dans Denver de deux régiments de soldats qui surveillent la zone des quais de marchandises et plus discrètement le siège local et la gare.

- **La Wasatch Railroad** : La très réputée société de l'inquiétant Darius Hellstromme siège à Denver comme ses collègues mais elle n'a pas le droit d'y faire entrer ses trains. Lorsqu'un train de la Wasatch est en approche, les passagers et les marchandises doivent descendre et correspondre avec un train de la Denver Pacific qui relayent le transport jusqu'à destination. La situation exaspère profondément Hellstromme mais celui-ci ne tente jamais aucune action contre la société rivale. En effet, il essaye de se montrer sous son meilleur jour auprès des habitants de Denver et des propriétaires de la ligne car il la convoite depuis sa création et espère la racheter un jour.

La Wasatch est donc à Denver pour accueillir ses clients (dans un petit guichet à la gare tenu par des hôtes charmantes qui se relayent) et surtout ses marchandises. Le siège local se trouve donc dans le quartier nord de la ville directement sur les quais. Les trains peuvent rentrer directement dans le hangar n° 41, situé sous le siège, et tout est déchargé directement dedans par les employés de la Wasatch qui interdisent l'accès des autres entrepôts aux conducteurs de la Denver Pacific. La Wasatch compte en effet 8 entrepôts numérotés de 41 à 49. Il n'existe pas d'entrepôt n° 47. Les espions de tout bord flairent un coup fourré de Hellstromme mais aucun n'a jamais réussi à trouver cet entrepôt.

Le gérant de la Wasatch à Denver est le professeur Lovell Neumayer, un scientifique à qui l'on doit des dizaines de treuils et de tapis roulants qui aident au transport de marchandises et font ressembler les entrepôts de la Wasatch et leurs alentours à Grisaille City.

Neumayer n'agit jamais, à la demande de son directeur, contre les autres sociétés et la Wasatch se conduit impeccablement dans la ville. Il y'a fort à parier que de toutes manières, Neumayer ne saurait pas mener une opération de sabotage contre ses rivaux. Celui-ci se contente de créer de nouveaux équipements pour ses lignes et il est très bon dans ce domaine.

Hellstromme se déplace régulièrement à Denver et supervise souvent les installations de nouveaux matériels lui-même. En général, s'il est à Denver, c'est surtout pour tenter de négocier directement avec les autorités locales ou avec la Denver Pacific pour son droit de passage ou l'achat de la ligne. Cette occupation est peut être son principal cheval de bataille, et il y vient une bonne dizaine de fois chaque année depuis le lancement de la guerre du rail.

- **La Black River** : La société de Mina Devlin est encore moins appréciée que la Wasatch à Denver. En effet, comme sa rivale, la Black River n'a pas de droit de passage dans la ville et doit subir le jeu des correspondances avec la Denver Pacific, mais en plus, contrairement à la société d'Hellstromme, la société originaire de Wichita n'hésite pas à cumuler sabotages, attaques de trains et autres méfaits pour réduire la confiance de la clientèle en la sécurité des trains rivaux. Le dernier acte en date a été nommé « le petit tremblement » car un explosif inconnu et surpuissant a créé une faille dans le sol, détruisant la voie de chemin de fer et plongeant la locomotive et quelques wagons de marchandises dans les abîmes. Pour aggraver les choses, la marchandise en question était de la roche

fantôme et le train a explosé dans la faille, amplifiant la secousse qui a été ressentie dans tous le Colorado et le Kansas, et même dans les terres Sioux. La faille existe encore et mesure près de 15 mètres de long sur 5 de large. On la nomme la faille Reynolds, en souvenir du conducteur. La ligne a depuis été rebâtie et contourne cet obstacle mais la ville digère mal la mort des dizaines de machinistes, agents de sécurité, et mécaniciens à bord.

La responsable de la Black River à Denver se nomme Rose Bloom et ne doit pas avoir plus de 15 ans. Elle est pourtant une jeune femme affirmée et sûr d'elle, d'un charisme débordant et d'une intelligence rare que les mauvaises langues assimilent à la ruse du Diable. Femme du monde, elle vit dans le quartier moderne, au Sud ouest de LoDo, où vivent les « grands » de la ville. Le siège social qui se situe un peu à l'écart des quais, est donc presque toujours vide, et seuls les employés de la Black River qui déchargent les trains de marchandises sont là.

Curieusement, la Black River tant haïe est la société qui vend le plus de billets. La raison est en fait simple : la société étant la seule à mener des attaques sur les autres compagnies, elle est en même temps la seule à bord de laquelle on ne craint rien. La sécurité n'est pourtant plus garantie à bord des trains de la Black River : en effet, depuis plusieurs semaines, des gangs armés attaquent les trains ou sabotent la ligne à hauteur de Dodge City, comme pour montrer que même la société de Mina Devlin n'était pas sûre. Ses attaques ont pour l'instant peu de retentissements, les trains étant surprotégés, mais gageons que bientôt, les gangs assaillants réussiront une attaque.

En dehors de la guerre du rail, mais gardant un œil dessus pourtant, on trouve plusieurs sociétés ou personnalités de l'ouest. Certaines gardent un œil discret sur l'avancée mais d'autres sont devenus des figures à part entière de cette guerre.

- **La Denver Pacific** : Evidemment, avec tout ce qui est dit dans le chapitre précédent, difficile de ne pas parler de la Denver Pacific. Cette société relie à l'ouest, Denver aux lignes de l'Union Blue, la Wasatch Railroad et la Black River, et s'enfonce à l'est vers Salt Lake City et jusqu'à Virginia et les terres Sudistes. La Denver Pacific n'a jamais voulu participer à la guerre du rail mais l'étendue de ses lignes en ferait une concurrente sérieuse si elle voulait s'en mêler, d'autant qu'elle a fait le plus dur du parcours. Il ne lui resterait qu'à rentrer dans le Grand Labyrinthe sur quelques kilomètres et à traverser la moitié du territoire vers l'ouest, mais dans des zones calmes et civilisées.

C'est pour cela que la ligne est très convoitée, par quelques indépendants, bien sûr, mais aussi et surtout par Hellstromme, qui ferait un bond en avant et conclurait presque le parcours s'il l'avait. C'est d'ailleurs pour ça que les patrons de la ligne refuse de la lui vendre, ils connaissent bien l'homme car il est leur principal concurrent à Salt Lake City. Les patrons de la Denver Pacific sont en effet Jacob Smith et Sir Clifton Robards, les propriétaires des entreprises « Smith & Robards » si réputées dans le monde. Si Smith est un inventeur idéaliste qui refuse de céder à Hellstromme car il craint le machiavélisme sans borne du scientifique, Robards est un économiste pur et dur et ne voit la ligne qu'en terme de profit et il pourrait finir par la vendre contre un bon prix mais heureusement, personne n'est capable d'offrir suffisamment pour satisfaire l'avarice de l'Ecossais.

La Denver Pacific reste donc pour l'instant une ligne de transit loin de la compétition qui sert juste aux intérêts de « Smith & Robards » et qui jouit d'un monopole sur la ville permettant aux voyageurs de circuler aux alentours sans crainte de la guerre du rail.

Il y a d'autres lieux et d'autres personnages plus ou moins liés à la Guerre du Rail :

- **Klein McKennagh** : La première chose qui s'est passée après l'annonce de la compétition ouverte par les présidents Nordiste et Sudiste, c'est la formation de société dont l'objectif est de rallier les deux côtes. La deuxième chose, après la prise de connaissances des compétiteurs et leurs possibilités, c'est l'engouement de la population pour cette course et la prise de paris.

Klein McKennagh est l'un des premiers bookmakers à avoir ouvert une échoppe de pari sur Denver. Bien sûr, c'est illégal, mais officiellement, McKennagh ne tient qu'une agence de renseignements (Vous le payez pour savoir si un renseignement est exact, il vous rembourse plus cher si c'est le cas). De toutes manières il paye suffisamment cher les autorités locales pour que personne ne le dérange.

McKennagh propose des paris sur tout (élections, prochaines batailles, concours locaux, heure d'éternuement public du juge, éternel enrhumé...) mais ce qui marche le mieux est la guerre du rail, et on peut dire qu'il est lui-même passionné par celle-ci. Au début, on ne pouvait parier que sur la première à finir mais la course s'éternise et McKennagh a donc étoffé les choix. On peut désormais parier sur la date à laquelle une ville sera franchie, sur les attentats perpétrés contre

les trains ou les lignes, sur les destitutions de responsables locaux devenus inefficaces ou étant repérés comme instigateurs des sabotages... McKennagh semble au courant de tout et certains le taxent de prédicateur ou de voyant. McKennagh est apprécié des parieurs car contrairement à beaucoup de ses confrères, il est honnête et ne rechigne jamais à payer un pari gagné, même si la somme le met au bord de la ruine.

Si parier vous intéresse, sachez que son échoppe se situe en plein cœur du quartier touristique, à LoDo, qu'il la gère seul mais que personne n'a jamais eu le courage de s'attaquer à sa caisse, et que les rapports de victoire des 6 principales sociétés concourant à la guerre du rail sont :

Wasatch Railroad : 1 / 2

Iron Dragon : 1 / 4

Black River : 1 / 5

Bayou Vermillon : 1 / 8

Dixie Rails : 1 / 10

Union Blue : 1 / 11

- **Capitaine Cook** : Cook est un vieux capitaine Sudiste en retraite, qui passe sa vie dans son fauteuil à bascule dans une échoppe délabrée et qui n'attire que quelques clients par mois, où il vend des souvenirs de guerre et des objets à la gloire Sudiste. Placée dans le Sud de la ville, à quelques mètres du bureau de shérif annexe qui gère le quartier le plus mal famé de la ville, Cook est un vieillard paisible, qui surmonte sans mal la faillite de son commerce et les attaques de saouards pro Nordistes qui se répètent contre son magasin.

On pourrait se demander ce qu'il fait là mais une enquête a été ouverte sur lui par la Pinkerton (qui se méfie des Sudistes) et le fait qu'on l'ait vu traîner près des quais les jours de grand remue-ménage et que régulièrement, des hommes en uniforme gris viennent lui rendre visite laisse penser qu'en fait de capitaine à la retraite, il est plutôt un informateur plus ou moins officiel de la Dixie Rails. Cook n'est pas stupide et se sait surveiller mais il ne fait rien de mal et sait qu'on ne peut pas l'arrêter pour des prises de renseignements. Est-ce pour ça qu'il se montre si peu discret lorsqu'une affaire l'intéresse ?

- **Le prêtre Julius Langlois** : Denver est plutôt catholique comme le laisse supposer la basilique et la cathédrale qui y trône. Il y'a plusieurs autres églises réparties dans la ville et la plus étrange d'entre elles est celle du quartier des quais, au Nord de la ville. Dirigée par le père Langlois, elle est principalement fréquentée par les dockers et autres ouvriers des chemins de fer, et

pourtant, les sermons ne parlent que des trains et des dangers que ces machines du diable peuvent entraîner. Langlois pousse sans cesse les ouvriers à la grève, voire à démissionner, et est parfois écouté, ce qui paralyse nettement le trafic.

Soutenu par la société des « défenseurs de la belle nature », une société écologiste qui ne supporte pas de voir ses belles plaines parsemées de ferrailles, Langlois est en revanche complètement démarqué de son diocèse qui après plusieurs rappels à l'ordre, ont décidé de ne plus s'intéresser à lui et cherche à le faire remplacer, mais il est plus difficile de remplacer un prêtre que de trouver de la roche fantôme dans l'Ouest.

- **Carminé Humbert** : Si il y'a une personne qui sait tout ce qui se passe d'illégal dans la ville, c'est Humbert. Voyou à la petite semaine, il est devenu en quelques années un chef de gang respecté du sud de la ville et a pris ses quartiers dans un restaurant nommé « l'explosif » tant pour la qualité de ses plats qui retournent un estomac que pour son addition qui semble n'en plus finir. Le restaurant n'est pas très fréquenté, évidemment, et ça arrange Humbert qui peut organiser des coups fumants.

Spécialiste des attaques en bande et des actions d'éclat, il se fait plutôt discret en ville mais on pense qu'il est responsable des attaques récentes sur la Black River. Probablement payé par une société concurrente, on dit l'avoir vu avec un homme en noir mais personne ne peut en dire plus. Si Humbert est en effet responsable des attaques, il y'a fort à parier que Rosa Bloom ne laissera pas l'homme s'en tirer ainsi.

Denver voit donc **beaucoup d'évènements tournés autour du train et de la guerre du rail**, et ce n'est pas tout il y'a quelques curiosités que le « Rocky Mountain News » traite comme des superstitions sans intérêt mais qui fait quand même trembler les employés des lignes.

- **La ligne 7** : Lorsqu'on quitte Denver par l'Ouest, vers Salt Lake City, on emprunte une fois sur deux la ligne 7. Les cheminots aiment tout autant éviter cette ligne pourtant... A chaque fois des problèmes surviennent : chaudière qui explose, roues qui se dévissent, rails qui s'écartent... Les superstitieux parlent de la ligne du diable...

En fait le journal parle de coïncidences mais il n'est pas exclu non plus que des mauvaises pensées utilisent cette superstition pour faire passer plus de sabotage... Les cheminots espèrent surtout

qu'une nouvelle ligne s'ouvre pour définitivement clore la ligne 7.

- **La montagne qui bouge** : Plusieurs tunnels ont été creusés dans les Rocheuses et il est impossible de passer vers le Deseret sans traverser les montagnes. Il y'a pourtant eu quelques accidents : des trains broyés comme s'ils avaient foncés dans la roche à pleine vitesse.

La première fois, aucun survivant ne pu raconter ce qui s'était passé mais le train était comme un accordéon après avoir déraillé à l'entrée du tunnel. La seconde fois, un passager clandestin apparemment plus attentif que le conducteur a préféré sauter de la machine avant l'accident. Il était complètement ivre mais il affirme que la montagne s'est refermée à l'approche du train, comme si elle refusait que quelque chose la traverse. On porte peu de crédits à ses dires mais il faut avouer que le résultat ressemble bien à ce qu'il raconte.

Le vieil ivrogne, Tom Waynes, raconte son histoire à qui veut ce qui indispose beaucoup de personnes qui craignent une panique sur la ligne, notamment les sociétés de transport qui redoutent une baisse de fréquentation et la Pinkerton, peu encline à la diffusion de ce genre de discours.

Depuis ce deuxième accident, on a déjà trouvé des gangs qui plaçaient des rochers sur la ligne pour imiter la légende et dévaliser le train facilement mais le train n'est jamais autant abîmé. Les cheminots ont tout de même tendance à beaucoup ralentir à l'approche de chaque tunnel.

- **Le monstre de la plaine** : Etrange histoire que celle qui est arrivée à Jenkins Buttercup, le conducteur de la ligne régulière vers Dodge City. Alors qu'il traversait les plaines directement à l'Est et à quelques kilomètres du relais de la Black River, Jenkins affirme que devant lui, une colline s'est créée, mais très vite il s'est rendu compte que celle-ci avait une énorme gueule s'apprêtant à avaler sa machine et lui. Jenkins a réussi à freiner son énorme train et à faire marche arrière. Il a eu le temps d'observer ainsi l'immense amas de terre et d'herbe muni de deux cratères formant des yeux et d'un trou béant en guise de bouche. Jenkins a ensuite eu besoin de toute son attention pour éviter les explosions de terres et les arbres projetés sur lui comme par magie. Il affirme que c'est le monstre de terre qui provoquait tout ça, ne pouvant se déplacer lui-même. Bien sûr on peut penser que le vieillard affabule mais le fait est que le lendemain, lors de l'inspection de la milice du rail, la plaine était aussi rayonnante que si personne ne l'avait jamais foulée, digne de l'Eden des récits, et les rails avaient tous disparus.

- **Les hurlements de banshee** : Sur les quais, la nuit, les dockers travaillent comme si la journée n'avait pas de fin mais les trains circulent plus rarement. Dans ce calme approximatif, les ouvriers affirment que des femmes crient. Le bureau du shérif mène l'enquête car de nombreux témoignages parlent de hurlements et de pleurs, comme si une femme était agressée, mais malgré les recherches rien n'a jamais pu être découvert. Les cris sont perceptibles les nuits de grands calmes, mais on ne peut jamais prévoir quand on les entendra et repérer la source est donc très difficile.

- **Le train 438-E-5** : Lorsqu'on parle à des cheminots des risques du métier, on vous parlera bien sûr de la guerre du rail, des attaques de bandits, ou des événements paranormaux alentours. Curieusement, quelque soit le sujet abordé, on parlera du train 438-E-5. Ce train faisait la jonction entre Denver et les trains de la Wasatch jusqu'au jour où il n'est jamais arrivé. Le train, son conducteur, ses deux machinistes, ses cinq agents de sécurité et ses quarante-sept passagers ont disparu sans raison. Certains disent que c'est le monstre de la plaine, d'autres la montagne qui bouge... souvent on parle d'une attaque de gangsters, d'un plan de la Black River ou de la Wasatch... l'histoire ne trouve pas de fin réelle...

Le plus curieux, c'est surtout que depuis, des tas de témoignages racontent avoir vu le train ou ses passagers.

Tout d'abord, le casier de Burt Savell, le conducteur du train, est régulièrement visité. Evidemment, la logique veut que ce soit un collègue qui joue avec un humour macabre, faisant croire que celui-ci vient tous les matins prendre son poste, mais d'autres témoignages sont plus inquiétants.

Le relais de la Wasatch affirme que le train s'est arrêté plusieurs fois devant, comme s'il attendait les clients. A chaque fois le train attend quelques minutes puis repart, mais personne n'a eu le courage de s'en approcher.

Une fois, le chapelier de Main Street, à Denver, a eu pour cliente une de ses habituées, qui achète chaque été un chapeau à la mode. Cette fois là, elle est venue en fin d'année pour son chapeau. Il s'est amusé de ce qu'elle arrive avec 6 mois de retard, surtout qu'elle se plaignait que les chapeaux n'étaient plus à la mode, mais il a réalisé plus tard que cette cliente n'aurait jamais du venir, elle était une des passagères disparues. Bien sûr, impossible de la retrouver.

De nombreux autres passagers ont été vu sur des lieux où ils étaient habitués à venir, mais jamais personne n'a réagit assez tôt pour les interroger. Le train 438-E-5 est l'une des énigmes les plus étranges de Denver et est certainement celle qui abreuve le plus d'histoires fantaisistes.

LE GUIDE DU MARSHAL

La guerre du Rail, à Denver comme ailleurs, apporte des mystères que toi seul, Marshal, a le droit de connaître par avance :

- **Les espions** : Effectivement, les barons du rail ne peuvent se permettre de laisser une ville comme Denver sans surveillance.

Le Capitaine Cook est donc bien un espion de la Dixie Rails, qui renseigne son camp sur chaque avancée des concurrents. Ce que la Pinkerton ne sait pas, c'est qu'il dispose d'un bataillon de 50 hommes répartis en divers endroits de la ville, généralement infiltrés chez les dockers, prêt à agir à son signal. Il possède aussi un canon de l'armée, modifié par un ami scientifique, qui peut tirer plus vite et plus loin que les autres canons, et qui est dirigé vers l'agence Pinkerton, bien que caché par la palissade de l'étage de sa boutique. Son comptoir peut aussi s'écarter pour laisser place à une énorme mitrailleuse Gatling si quelques malfaisants auraient idée de s'en prendre à lui.

L'Iron Dragon possède aussi un centre d'informations dans le quartier des quais, dans un restaurant chinois (évidemment) tenu par Peng Chi Nu, un vieil homme sage qui cache les secrets de la magie noire de son seigneur. Peng a disposé des agents un peu partout, notamment bien sûr chez les dockers, mais aussi au centre ville, car l'ambition de Kang ne se borne pas au contrôle du chemin de fer mais à toute l'Amérique.

Chose étonnante, la Bayou Vermillion de LaCroix est aussi présente à Denver, malgré le dédain de ce dernier pour la concurrence dans la course. En fait, un seul agent est présent dans la ville et il se nomme Edmond Lavaury. Officiellement, Lavaury tient un magasin de vêtements chics, et même si certains ne voient en lui qu'un nègre, il reçoit une clientèle des plus aisées et des plus influentes de Denver. En réalité, l'agent de LaCroix a pour mission de surveiller Denver, et pas seulement les lignes de chemin de

fer. Lavaury garde ainsi un œil sur la Pinkerton, la Société des Explorateurs, l'église, et tous les voyageurs un peu spéciaux de la ville. Il n'a pas reçu ordre d'agir mais informe très régulièrement son patron des événements de la ville et attend que quelque chose attise l'intérêt du Baron pour quitter sa couverture. Evidemment, Lavaury est versé dans les arts du Vaudou.

Si la Black River possède une agence avec pignon sur rue dans la ville, elle n'est pas stupide au point de laisser les autres sans surveillance. Rosa Bloom a donc placé un espion, Kim Clive, maître du déguisement, qui se fait passer depuis plusieurs années pour le Capitaine Owen Llanelly, l'aide de camp du Colonel McKee, représentant de l'Union Blue à Denver. Rosa Bloom est de toutes manières bien placée dans l'espionnage puisqu'elle compte dans ses quelques amants le shérif du quartier des quais, John Forsworth et le premier adjoint du maire de la ville, Andrew Pibblebowd.

- **La Wasatch Railroad** cache comme bien souvent des choses aux yeux de la population. Si Neumayer est un brave homme, bien que fort dérangé mentalement, Hellstromme profite de ses nombreux séjours pour s'atteler à deux autres de ses grands projets :

Premièrement, Hellstromme construit une machine à explorer le temps, qui pour l'instant n'est qu'une succession d'échec, et dont Denver lui sert de terrain d'expérience. Cette machine en est à sa cinquième évolution mais Hellstromme n'arrive toujours pas à mettre le doigt sur ce qu'il faut pour qu'elle marche.

Deuxièmement, Hellstromme fabrique comme à Salt Lake City une armée de serveurs, des robots comme décrits dans « Grisaille City », ainsi que d'autres modèles spéciaux. Ces robots sont cachés dans le hangar souterrain n° 47 (le fameux entrepôt inexistant) auquel on accède par un passage bien dissimulé d'un entrepôt à l'autre bout des quais appartenant à Hellstromme mais sous le nom de « Monsieur Shemmortell ». Il s'agit de l'entrepôt 86.

A noter que si les entrepôts 41, 42, 43, 46, 48 et 49 sont des entrepôts entièrement normaux, les 44 et 45 cachent tout le matériel nécessaire à la fabrication des robots, ainsi que des autres inventions plus ou moins légales du savant.

- **La Black River** ne cache pas plus de choses que ça.... Ce sont des criminels, tout le monde le sait et on n'y peut rien. Rosa Bloom est une sorcière de Wichita, bien sûr, qui compense sa faible expérience dans la magie noire par sa ruse

débordante. Elle surveille tout ce qui se passe en ville et est toujours la première à agir quand il le faut.

Curieusement, beaucoup des crimes qui sont imputés à sa société ne lui sont en fait pas dus, comme par exemple la faille Reynolds, où les employés de la Black River qui devait attaquer le train ont été aussi surpris que les passagers du train. Certains autres sabotages sont dus à Carmine Humbert et à ses hommes, mais tant qu'on ne peut rien contre elle, Bloom aime bien alimenter sa légende et ça ne la dérange pas qu'on lui attribue tous les crimes.

- **L'Union Blue**, comme souvent, ne cache rien de plus que ce qu'on en voit. McKee, n'est même pas aussi « anti indiens » qu'on le dit. Il est juste un homme lassé par la guerre qui aspire au repos. Son second, Llanelly, est donc en fait un espion de la Black River et si on peut reprocher quelque chose à l'Union Blue, il en est sûrement l'instigateur.

- **La Denver Pacific** ne cache rien de spécial. En revanche, même pour tout l'or du monde, Smith et Robards ne revendront pas à Hellstromme leur ligne, car ils ont une très mauvaise opinion de l'homme. Hellstromme ferait tout pour l'avoir car rappelons que la ligne officielle de la Wasatch ne compte pas la partie souterraine que Hellstromme construit secrètement à l'ouest de Salt Lake City et que l'obtention de la Denver Pacific lui permettrait de relier ses deux lignes et de quasiment clôturer la course.

- **Klein McKennagh** n'a strictement aucun pouvoir ni artefact qui lui permettrait de tout savoir. Il a juste une équipe d'informateurs répartis sur tout le territoire et d'une efficacité sans faille. Son commerce ne craint rien car tous les dignitaires de la ville, tous les dockers et même la plupart des criminels ont des intérêts là bas et défendraient becs et ongles l'échoppe.

- **Julius Langlois** n'est qu'un prêtre parmi tant d'autres, même pas conscient de la place de la foi dans le Weird West et des problèmes liés au jugement. Ce qui l'intéresse, c'est l'humilité de l'homme et il estime que la construction des lignes de chemins de fer est un défi à la nature et à Dieu. Il a donc fait du retour à la nature son cheval de bataille et c'est ainsi qu'il a attiré la société des « **Défenseurs de la Belle Nature** ».

Cette société n'est qu'une simple association de vieilles dames et de pacifistes mais il y'a un noyau dur d'une dizaine de personnes menées par un illuminé nommé **Gregory Azari** qui possède

quelques capacités surnaturelles et qui incite son groupe à commettre moult sabotages et autres forfaits contre les lignes, les entrepôts et même contre les ouvriers et les passagers. Grâce à ses connaissances en sorcellerie, Azari a réussi à réveiller les esprits de la nature. Il est notamment responsable des deux légendes « le Monstre de la Plaine » et « la Montagne qui Bouge » en fait, mais s'il est capable d'appeler ses esprits, il est bien incapable de les contrôler.

Azari est un homme d'une cinquantaine d'années, qui passe pour un gentleman mais est en fait un illuminé persuadé d'agir pour le bien du monde. Sa société est persuadée que les exactions qu'il leur demande s'arrêteront à l'attaque des trains et des sociétés ferroviaires, mais en fait Azari a un grand projet. Il s'enferme dans son laboratoire secret, au plus profond de sa cave, et étudie les livres de sorcellerie qu'il trouve pour créer un Armageddon dans la ville de Denver qu'il exècre plus que tout. Azari est sûrement loin de réussir mais il reste un danger absolu pour la ville et même pour le monde.

- **Humbert** est effectivement responsable des attaques contre la Black River, mais aussi de certaines contre la Wasatch, l'Union Blue et même la Denver Pacific. En réalité, Carmine Humbert est payé par un mystérieux homme en noir pour ralentir l'ensemble des travaux. Cet homme que personne à part Humbert ne connaît se nomme Jean Preach et est en fait un ange gardien de Grimme qui redoute toujours l'arrivée d'une ligne à Lost Angels et qui sait que Denver est une étape capitale pour tous. Evidemment Humbert ignore que Preach (qu'il nomme « Mr Angel » à la demande de ce dernier) est un envoyé de Grimme.

Preach vit dans le quartier pauvre de Denver, au sud-est de la ville, et ne sort que rarement de son hôtel. Il se contente d'un repas frugal et de journées de méditation et ne sort que pour donner ses missions. Il arrive que Humbert prenne des initiatives mais la plupart du temps, il agit sur ordre de Preach, et donc chaque fois que « l'Homme en noir » est de sorti, on peut être sûr que les compagnies ferroviaires ont du souci à se faire.

En dehors des missions que lui confie « Mr Angel » Humbert mène une véritable vie de parrain, touchant à tout ce qui est illégal dans la ville, du trafic d'arme où son principal concurrent est Popov¹ à l'enlèvement de jeunes filles dans les bourgades

de l'autre bout de l'Etat pour alimenter ses maisons de prostitution.

Evidemment, chacun se méfie de l'homme et connaît sa réputation mais officiellement, rien ne peut l'accuser.

Les mystères de Denver ne le sont pas tant pour un habitué du Weird West.

- **La ligne 7** est juste un repaire de Gremlins. Un demi douzaine de ces bestioles a élu domicile dans les rails et alentours et ces petites bêtes s'amuse comme des folles dès qu'un train les croise.

Chaque train compte une chance sur deux d'être infesté par une de ces créatures, et si il n'a réellement pas de bol, il peut se coltiner les six. Les Gremlins restent parfois plusieurs jours sur le train, si celui-ci résiste, mais reviendront un jour à leur nid. De toutes manières, ils se reproduisent assez vite et il y'aura toujours des Gremlins sur la ligne 7. Et si finalement les trains n'y passent plus, ils iront sur la nouvelle ligne.

- **La montagne qui bouge**, est donc comme dit plus haut, le résultat d'un des sortilèges d'Azari, le problème étant donc que Azari ne s'occupe pas des esprits qu'il a réveillé et que même s'il le voulait, il en serait incapable.

Les esprits réveillés sont les « **Shurocs** » comme les nomment les Shoshones, de minuscules esprits qui s'insinuent dans chaque parcelle de pierre et les animent. Ils peuvent ainsi faire bouger la roche, aussi grosse soit elle.

Les Shurocs créent donc des avalanches, projettent des rochers en l'air, et font bouger des pans de montagne.

Ils ne sont pas malfaisants mais ils ont été bien choisis par Azari car ils semblent considérer la modernité et donc le train comme un ennemi. Ils ont donc attaqués certains d'entre eux en leur jetant des pierres mais leur principale technique est de déplacer le tunnel.

Les Shoshones se sont inquiétés du réveil de ces esprits et un chaman est venu les apaiser. Hibou hivernal est donc dans la montagne depuis plusieurs semaines et enchaîne rituels et incantations dans l'espoir de les calmer. Depuis qu'il est là, les trains ont été épargnés mais il y'a des chances que si les passages se multiplient, les esprits se fâchent à nouveau.

- **Le Monstre de la plaine** est aussi le résultat d'un sort d'Azari, mais cette fois, ce n'est pas un esprit qui a été réveillé, mais un monstre qui a été créé de toutes pièces. La nature ambiante a

¹ Voir Scénario Bouchées à la Reine, se déroulant en partie à Denver, qui se trouve dans les rubriques Scénario et Denver's Project

fusionnée et est devenu un amas de terre et d'herbe qui hante la plaine.

S'étendant sur plus d'un hectare, le monstre reste en terre et on ne le remarque pas avant qu'il surgisse du sol et dévoile sa gueule béante.

Le monstre attaque ce qui est autour de lui, sans distinction. Il peut projeter les arbres comme les amas de terre sur ce qu'il souhaite, comme si ses projectiles étaient partie intégrante de son corps.

Après ses attaques, le monstre retourne sous terre et la plaine ressemble à un immense champ de bataille, mais pendant son sommeil, la créature régénère et sa biosphère devient plus verdoyante qu'elle ne l'a jamais été.

Le monstre, lorsqu'il est éveillé, est un assaillant frénétique qui ne s'arrête jamais tant qu'il a un adversaire à portée. L'avantage pour ses adversaires, est, premièrement qu'il dort plusieurs jours d'affilée, et se réveille uniquement si le bruit est assourdissant, deuxièmement qu'il ne peut quitter son aire.

- A l'origine, **les hurlements de banshee** ne sont que les bruits des immenses machines souterraines qui emplissent les salles secrètes de Hellstromme. Depuis, évidemment, les Justiciers ont fait ce qu'il fallait et ils ont fait apparaître le fantôme d'une femme qui erre dans le quartier. Ce fantôme n'a aucun impact physique sur le monde, mais les soirs bien sombres, on peut le voir errer et l'entendre geindre, et cette vision peut rendre fou.

- **Le train 438-E-5** a eu le seul tort d'être à quai à quelques pas de l'entrepôt 47, dans lequel Hellstromme s'attelait à son projet. Voyant en ce train à l'arrêt un parfait cobaye pour sa machine, le savant dérangé sorti de son atelier secret pour placer un curieux dispositif sur la machinerie du véhicule. Cet appareil se mit en route dès le voyage suivant du train : à peine sa vitesse de croisière atteinte, la locomotive commença à trembler et avant que les machinistes aient eu le temps de comprendre la source de ces vibrations, le train tout entier disparu,

aspiré par le futur que Hellstromme recherche tant avec sa machine.

Pour Hellstromme, l'expérience fut un échec. Impossible de contrôler les voyages temporels. Pour le train et ses occupants, une nouvelle vie commençait. Projetés six mois plus tard, les passagers du train sont persuadés que tout est normal, mais n'ont plus que de rares interactions avec le monde externe. Si une de ces personnes soulève un objet, il y'a des chances que six mois plus tard, les gens dans la rue voient l'objet s'envoler, parfois avec l'apparition de la personne supposée disparu.

C'est ainsi que les gens qui affirment avoir vu le train s'arrêter au terminus, un passager rentrer dans une boutique ou restaurant, ou encore le casier du conducteur s'ouvrir, c'est en réalité un acte qui s'est produit six mois plutôt, mais dont l'acte n'est visible qu'aujourd'hui. Les occupants et le train sont visibles exceptionnellement lors de conjonctions indéfinissables et on ne peut savoir à l'avance lorsqu'on verra l'un d'eux.

On en peut savoir ce que ressentent les passagers, mais ils semblent agir normalement, sans constater leur décalage. Il semble aussi qu'une impression émane de chacun des passagers qui provoque chez les gens qui les voient un sentiment curieux, comme s'ils se doutaient que la personne n'a rien à faire là, mais un blocage les empêche de savoir pourquoi, même chez la famille et les proches des disparus, et ce n'est qu'une fois le passager parti que les témoins comprennent que celui-ci n'aurait jamais du être là.

Il est difficile de savoir s'il y'a une solution à ce problème, et il sera déjà difficile de l'identifier sans le témoignage de Hellstromme qui, bien sûr, sans moque complètement. De toutes manières, il n'aura pas de moyens pour résoudre ce problème et il faudra donc chercher du côté de la magie ou de la foi, jusqu'à ce que la technique ait une possibilité.

FICHES DES PNJ'S PRESENTES ICI

Colonel McKee :

Le Colonel McKee est un homme affable d'une cinquantaine d'année arborant une belle barbe brune assez fournie et fumant la pipe dont il possède une belle collection de superbe qualité. Il garde continuellement son uniforme militaire sur lequel sont accrochées les multiples médailles qu'il a gagnées au combat. McKee est souriant et très ouvert et même s'il est inquiet des menaces que sont pour lui les compagnies adverses et l'armée Sudiste, il le cache très bien.

Ast : 2D8 Con : 2D8 Per : 3D6 Cha : 4D10
Ame :3D8

Dex: 2D10 Agi:3D6 Vig :2D8 Rap: 3D6
For:3D6

Détecter 2 Scruter 2 Conn Ter 4 Autorité 4
Persuasion 3 Foi 3 Tripes 4

Tirer 3 Combat (Bagarre)1 (Epée) 2

Grade Militaire 3 Money Money 3 La Voix
Renommée 3

Manchot Ennemi 5 (les sudistes et les autres compagnies) Loyal Obligation 4 (Envers l'Union Blue)

Kim Clive (Capitaine Owen Llanelly):

Kim Clive est un bel homme d'une trentaine d'année qui est en tant normal brun avec une fine moustache mais qui pour les besoins de son rôle s'est fait coloré les cheveux d'un blond éclatant et porte une petite barbichette et une épaisse moustache de la même couleur. Clive mesure 1,68, ce qui est petit, et on peut même dire que l'homme est assez chétif. Le véritable Capitaine Llanelly n'était pas bien plus costaud et la différence entre les deux ne saute pas aux yeux. Clive est si méticuleux qu'il a fait de nombreux exercices pour se muscler afin que sa silhouette soit la même que son rôle et surveille régulièrement sa coloration. Il porte des talonnettes pour rattraper ses quelques centimètres d'écart et à parfaitement adopté les mimiques et les expressions du Capitaine.

Ast : 3D10 Con :3D8 Per :3D12 Cha :
3D10 Ame :1D6

Dex: 1D8 Agi: 1D6 Vig : 1D8 Rap: 2D6
For: 2D6

Détecter 4 Scruter 4 Conn Ter 2 Eloquence
3 Persuasion 2 Intimider 2 Bluff 2 Tripes 2
Crocheter 3 Dérober 2 Equitation 2 Furtivité 4

Grade Militaire (faux) 2 La voix Amis Haut
Placés (Bloom) 2 Tirer 2 Combat (Bagarre) 2
Curieux Méprisant Précautionneux

Lovell Neumayer:

Lovell Neumayer est un homme d'une soixantaine d'années qui porte une longue crinière blanche et des lorgnons. Il fut sûrement bel homme mais les rides dues à son âge et sûrement aussi un peu à ses accès de démence ont défiguré son visage qui ne laisse voir qu'un scientifique excentrique. Portant une blouse blanche maintes fois salie et déchirée, on le prendrait pour un sans abri si on ne le connaissait pas. Il fume cigarette sur cigarette et son odeur est un subtil mélange de tabac et de cambouis. Neumayer n'a pour seule passion que ses machines et comment les faire aller au mieux. Il se passionne pour les transporteurs et cherche à faire aller des lourdes charges le plus loin, le plus vite et le plus sûrement possible.

Ast : 4D10 Con : 3D12 Per :2D10 Cha :1D6
Ame :3D8

Dex: 4D10 Agi: 2D6 Vig : 1D8 Rap: 1D6
For: 2D6

Détecter 4 Explosifs 3 Médecine 3 Science
Mécanique 4 Bidouiller 4 Dénicher 3 Tripes
2

Arcane : Savant Fou Mécano MoneyMoney 2

Accoutumance 1 tabac Cinglé 2 :
extravagant (parle à ses inventions et les nomme par des prénoms de femmes) Tête

Rosa Bloom :

Rosa Bloom est une belle jeune fille de 14 ans, qui ne dépasse pas les 1,50m et qui doit peser (c'est indécis je sais) entre 35 et 40 kilos. Ce physique chétif donne l'impression d'une fragilité externe et c'est sûrement pour ça qu'elle inspire une sympathie malgré la haine que beaucoup ont pour sa société. Toujours vêtue à la dernière mode, Bloom fréquente le grand monde et est visible dans tous les spectacles et animations de la ville. Evidemment, Rosa est une sorcière de Wichita, mais certainement loin d'être la meilleure du groupe. Ce sont son charisme et son intelligence qui l'ont mis à ce poste.

Ast :3D10 Con :4D8 Per :1D8 Cha :
3D10Ame :4d10

Dex: 2D8 Agi:2D6 Vig :2D8 Rap: 3D8
For:1D6

Universalis Occultisme 3 Foi Magie Noire 3
Tripes 2 Persuasion 4

Esquive 2 Combat Couteau 2 Tirer 2
Furtivité 3 Lancer : Boule

Sorts : Boule de Destruction 2 Armure d'Ombre 2
Pantin 5 Surveillance 2 Tromperie 2

Arcane : Magie noire, Aux aguets, Belle gueule
Larbin de la faucheuse, Obligation (Black river)

Klein McKennagh :

Klein McKennagh est un homme de 40 ans environ présentant un certain embonpoint et un crâne dégarni d'où quelques cheveux rebelles témoignent qu'il a été roux à une époque. Il mâchouille sans cesse un ignoble cigare noirâtre qu'il n'allume pas. Il a un nez immense et des tous petits yeux qui ajoutent à son air inquiétant une touche de fantastique, le rendant semblable à un gnome malgré sa taille normale. Klein parle avec une voix rauque et sa mauvaise articulation combinée à la gêne du cigare le rendent difficile à comprendre. Il est victime d'un tic, la numéromanie, qui le pousse à tout compter. Il retient n'importe quel chiffre (pratique dans son métier) mais il passe aussi son temps à compter et recompter ses billets, les tickets de paris, les clients, les chevaux qui passent devant sa boutique, etc...

Ast :2D 10 Con : 2D8 Per :3D10 Cha: 2D6
Ame:3D8

Dex:2D8 Agi:3D8 Vig:4D8 Rap: 1D8
For:2D8

Conn Terr (tout le continent) 3 Detecter 3
Scruter 3 Langues (Espagnol, Français, quelques dialectes Indiens) 2 Autorité 2 Intimider 2
Persuasion 2 Conn de la rue 4 Jeux 4 Tripes 1

Tirer (Shotgun) 3 Attelage 2 Combat
(Bagarre) 2

Aux aguets, Cran 3, Don des langues,
Mœurs locales 2, Money Money 2

Cupide, Gros tas, Manie (Numéromanie) 2

Capitaine Norman Cook :

Le Capitaine Cook est un vieil homme fatigué et malade qui semble à peine tenir sur ses jambes. Passant sa vie devant sa boutique dans son fauteuil à bascules, on ne le voit que rarement marcher. Portant une longue barbe blanche qui lui arrive jusqu'au nombril, et une épaisse moustache qui dépasse de dix bons centimètres de chaque côté des joues, on lui donnerait au maximum deux semaines à vivre. En fait, Cook se porte mieux qu'il ne le laisse voir mais est tout de même victime des problèmes dus à son âge avancé, comme l'arthrite

et une baisse de la vue et de l'ouïe. Il porte toujours son uniforme, mais celui-ci est sale et plutôt abîmé. Cook parle sans cesse de ses exploits de guerre d'une voix mélancolique et sanglotante mais en réalité, il sert mieux les intérêts de son camp aujourd'hui que du temps où il courrait sur les champs de batailles.

Ast :2D10 Con :1D8 Per :3D10 Cha :2D8
Ame: 3D10

Dex:2D10 Agi:3D6 Vig:3D8 Rap :1D6
For :2D8

Conn ter 3 Détecter 3 Pister 3 Scruter 3
Intimider 2 Con de la rue 2 Dénicher1 Tripes 2

Artillerie 2 Tirer 2 Combat (Bagarre) 2
Equitation 1 Esquiver 2 Furtivité 3

Amis haut placés (sudistes) 5 Aux aguets
Dur à cuire Grade militaire 2 Nerfs d'acier Sommeil
Léger Vétérane du Weir West (qui lui a causé sa surdit )

Bigleux 3 Croulant Obligation (Sudistes)

Julius Langlois :

Le père Julius Langlois est un homme d' glise assez jeune (une vingtaine d'ann es) que le physique assez disgracieux a du pouss  dans les ordres. Il est croyant, c'est une certitude, mais il se laisse submerger par sa haine de la modernit    tel point qu'il para t plus proche des Amishs que des Chr tiens. Langlois n'a pas du se rendre compte des pouvoirs que la foi apportait et se contente d'utiliser Dieu pour ses sermons. Il ne pense m me pas que si les animaux l'aiment bien, c'est r ellement gr ce   la volont  divine.

Ast : 2D10 Con : 2D10 Per : 2D6 Cha :2D8
Ame 3D12

Dex :1D10 Agi :3D6 Vig :1D10 Rap :2D8
For:3D6

Univers.: Th ologie 4 Eloquence 2 Intimider
2 Persuasion 2 Autorit  2 Foi 4 Tripes 4

La Voix Arcane:Foi Regard d'acier

Fanatique Intol rant 3 (ceux qui pr nent la modernit ) Laid comme un pou

Ami des Animaux

Gr gory Azari :

Gr gory Azari est un bel homme d'une quarantaine d'ann es au physique d'acteur, tr s appr ci  de ses concitoyens, principalement des dames, aupr s de qui il se comporte en parfait gentleman. Il n'est d'ailleurs pas fondamentalement m chant et est m me un homme tr s croyant. Il ne s'est juste pas rendu compte qu'un d mon s'est servi de sa foi pour le corrompre et lui offre ses pouvoirs, que Azari utilise en  tant intimement convaincu d'agir pour Dieu. Si Azari devait rejeter

un jour ce démon en se rendant compte de sa nature, il est probable que ce dernier ne se laisserait pas faire et submergerait son hôte. L'église de Langlois n'est pas consacrée et le démon évite évidemment les autres édifices religieux de la ville, notamment la cathédrale. Le démon est aussi capable de masquer complètement sa présence et aucun pouvoir capable de détecter la magie ne peut se douter de sa domination sur Azari.

Ast 3D10 Con 2D8 Per 2D6 Cha 4D10 Ame 2D10

Dex 1D10 Agi 3D10 Vig 2D8 Rap 2D10 For 3D8

Univers.Theologie 2 Univers. Occultisme 2 Foi 2 Persuasion 3

Equitation 2 Tirer 2 Combattre (Bagarre) 2 Esquiver 2 Dégainer 2

Arcane :Magie Noire Belle gueule Faire-Valoir (serviteurs) Money,Money

Serment (Détruire les représentants de la modernité) 5

Ikzit : Le démon qui conseille dans l'ombre Azari lui offre ses pouvoirs, jusqu'à prendre sa domination. Tous les pouvoirs possédés par Azari le sont en fait par Ikzit. Le seul moyen de sauver Azari serait de l'exorciser. Ikzit possède les pouvoirs suivants :

Effroi 3 Maîtriser les animaux 3 Pacte : 5 Pantin 5 Protection maléfique 3 Tromperie 2

Carmine Humbert :

Le vieux Carmine Humbert a tout du vieux parrain de la mafia. Il est d'origine Italienne et il possède une collection de vêtements chics et de bijoux. Il y'a bien longtemps que Humbert est atteint d'une maladie grave, dont il tait le nom, et c'est parce que « Mr. Angel » utilise ses pouvoirs pour atténuer la maladie que Carmine Humbert le laisse disposer de ses hommes et de ses ressources. Humbert fume de longues cigarettes qui le font tousser en permanence et ne se déplace pratiquement jamais. Il reste assis dans son restaurant entouré d'une dizaine de ses hommes et y reçoit ses visiteurs. Il adore la peinture et son restaurant expose ses œuvres qui sont assez appréciées par les visiteurs. C'est le seul sujet de flatterie possible pour entrer dans les petits papiers de Humbert. Humbert est aussi connu pour sa chance insolente et il a échappé plusieurs fois à des attentats ou à la justice de manière miraculeuse.

Ast 3D8 Con 3D8 Per 3D8 Cha 3D10 Ame 2D6

Dex 2D6 Agi 1D8 Vig 4D6 Rap 2D6 For 2D6

Art (Peinture) 3 Détecter 2 Scruter 2 Explosifs 2 Langue (Anglais) 2 Autorité 2 Intimider 2 Conn de la rue 3 Ridiculiser 2 Tripes 4

Lancer (Couteau) 2 (Explosifs) 3 Tirer 3 Combat (Bagarre) 2 (Couteau) 2 Equitation 3

Cran 5 Money, money 3 Regard d'Acier Renommée 3 Veinard

Malade 5 Obligation (Mr Angel) 2

Jean Preach:

Pas grand chose à dire de Jean Preach, un homme très mystérieux d'une trentaine d'année, au physique glacial et vêtu en noir. Preach passe son temps dans sa chambre entre jeûne et méditation, et lorsqu'il en sort, il se rend chez Humbert pour lui donner ses ordres. Il est à noter que Preach ne possède pas le pouvoir de soigner Humbert. Il a juste un fort pouvoir de persuasion et a réussi à convaincre le parrain que sa maladie s'atténuait. Il porte toujours avec lui une immense épée, ce qui inquiète le gérant de l'hôtel où il est descendu.

Ast 2D10 Con 3D6 Per 2D8 Cha 2D8 Ame 4D10

Dex 3D10 Agi 3D12 Vig 4D8 Rap 2D8 For 2D10

Détecter 2 Pister 4 Intimider 2 Persuasion 4 Foi 2 Tripes 4

Combat (Epée) 4 Equitation 2 Esquiver 3 Furtivité 4

Œil de lynx Cran 4 Nerfs d'acier Tête froide Oreille fine

Fanatique Obligation (Servir Grimme) 3

Edmond Lavaury :

Edmond Lavaury est un homme d'une trentaine d'année qui dépasse le mètre quatre-vingt et ne pèse pas plus de 60 kilos, ce qui le fait ressembler à un long squelette. Il est noir et complètement chauve. Il porte un chapeau melon et un élégant costume de flanelle, et fait honneur à sa profession (du moins la fausse) par ses goûts esthétiques. Il est intelligent et s'exprime dans un langage plus que châtié. Ses clients (du moins ceux qui tolèrent les noirs) sont très satisfaits de ses services. Lavaury ne contacte que très rarement son patron et n'agira jamais sans son avis. Il est donc pour l'instant un simple habilleur, au service de sa clientèle. Evidemment, malgré les rumeurs que son physique et son origine (la Louisiane) laissent courir, personne ne sait que c'est un sorcier Vaudou.

Ast 3D8 Con 2D8 Per 3D10 Cha 2D8 Ame 4D10

Dex 3D8 Agi 2D8 Vig 4D10 Rap 3D10 For 2D8

Détecter 4 Scruter 2 Métier:Mode 3
 Persuasion 2 Intimider 2 Conn de la rue 3
 Foi:Vaudou 3 Tripes 4
 Combat (Bagarre) 4 Conjuré 4
 Ami Haut Placé (Lacroix) 2 Arcane
 (Vaudou) Esprit Favori (Ezili-Freda-Dahomey) 5
 Obligation (Lacroix) 1 Rachitique
 Superstitieux

Peng Chi Nu :

Peng Chi-Nu est un chinois à l'âge indéterminé qui à tout du cliché typique. Il tient son restaurant d'où il dirige ses dizaines d'hommes, en réalité la quasi-totalité des Chinois de la ville. Peng Chi Nu est un homme très intelligent et sage qui inspire la crainte et le respect. On lui prête des pouvoirs surnaturels puissants et une légende rapporte qu'il aurait plus de deux cents ans et qu'il aurait les pouvoirs d'un dragon qu'il aurait lui-même battu. En réalité, Peng Chi Nu n'a même pas le moindre début de pouvoir. Il n'est ni sorcier, ni maître martial, n'a probablement guère plus de 60 ans et le seul dragon qu'il a vu c'est celui de l'enseigne de son restaurant. Mais la légende est là et personne n'osera toucher au vénérable restaurateur qui entretient le mythe.

Ast 4D10 Con 4D10 Cha 3D6 Per 3D6 Ame 3D8

Dex 3D8Agi 3D6 Vig 2D10 Rap 1D8 For 1D6

Détecter 4 Scruter 4 Con ter 3 Langue (Anglais) 3 Médecine 2 Métier (Restaurateur) 2
 Eloquence 3 Persuasion 2 Bluff 4 Con de la rue 2
 Ridiculiser 3 Tripes 4

La voix Renommée 5
 Expatrié

Hibou Hivernal :

Comme de nombreux chamans indiens, Hibou Hivernal est un adepte des traditions ancestrales. Il est vêtu d'un pantalon de peau et de mocassin, et porte de nombreux colliers en dents d'animaux, en plumes ou en pierres. Il porte aussi un grand bâton de marche décoré de plumes et d'un crâne de buffle et un sac médecine rempli d'herbes et autres onguents naturels.

Il vit depuis plus d'un an dans la montagne afin de calmer les Shurocs à qui il parle sans cesse. Il pratique plusieurs rituels par jour et si on l'aperçoit dans ses œuvres, il invitera la personne à le rejoindre et à prier avec lui. Il passe des heures à regarder le ciel, invoquant son esprit protecteur.

Ast 3D8 Con 4D10 Cha 4D6 Per 3D10 Ame 3D12

Dex 3D6Agi 2D6 Vig 3D8 Rap 2D6 For 2D6

Détecter 3 Pister 2 Langue (Anglais) 1
 Eloquence 2 Persuasion 2 Tripes 4 Survie (Montagne) 3

Combat (Bâton) 1 Equitation 2 Furtivité 3
 Grimper 4

Arcane Chaman Esprit protecteur de l'ours
 Respect des Coutumes Ancestrales Serment (Chaman)

Voie de la Terre : Communion, Guérison

Voie des Visions : Renvois d'Esprit

Rituel : Astronomie Mystique, Jeûne

FICHE DES ABOMINATIONS DECRIES ICI :

Shurocs :

On ne peut pas voir les Shurocs à moins d'avoir un lien très fort avec les esprits, auquel cas on les remarquera comme un nuage de fumée. Ils sont virtuellement indestructibles et on peut juste les renvoyer sur leur plan grâce à des pouvoirs d'exorcisme de prêtre ou de chaman. Ils peuvent en revanche être apaisés pour ne plus attaquer les êtres humains (et les trains). Ils n'ont pas de profils réels et sont immunisés à toutes formes de psychologie. Ils sont en revanche sensibles à tout pouvoir qui affecterait l'âme ou la présence.

Leur jeu préféré est de s'insinuer dans une roche et de la bouger. Chaque esprit est capable de bouger

environ 300 kilos de roches mais ils se contentent en général d'un rocher d'une cinquantaine de kilos. Il y'a environ une trentaine de Shurocs dans la montagne, et ils sont donc capables de bouger quasiment toute une paroi de la muraille de pierre, ce qui leur permet de boucher le tunnel.

Un autre de leurs tours, si d'aventures des explorateurs venaient les attaquer, est de fusionner les divers rochers entre eux pour créer un golem de roche. Chaque partie du golem est indépendante, puisque dirigée par un Shuroc différent, mais leur coordination est sans faille s'ils le souhaitent.

Profil Shuroc :

Ast 3D8 Con 1D6 Cha 1D6 Per 4D12 Ame 3D12
 Dex 3D4 Agi 3D6 Vig 3D12 Rap 2D6 For 2D10
 Taille :1
 Terreur:3
 Intangible: Les Shurocs sont impossibles à atteindre avec des attaques physiques.
 Esprits : Les Shurocs ne peuvent disparaître que si on les conjure. Les blesser spirituellement les assomme un moment, mais ils reviendront malgré tout.
 Projection de Roche : Ils peuvent projeter une roche par round For+1D8
 Golem de Roche : Les Shurocs peuvent fusionner en un golem de roche dont voici les compétences :
 Ast 3D8 Con 1D6 Cha 1D6 Per 4D12 Ame 3D12
 Dex 3D8 Agi 3D8 Vig 4D12 Rap 1D6 For 3D12
 Combat (Bagarre) 2
 Taille:9
 Terreur:9
 Démembrement: Chaque partie du Golem est indépendante, et ses bras, ses jambes, son torse ou sa tête peuvent se projeter contre l'adversaire comme dans l'attaque « Projection de roche » puis revenir se mettre en place.
 Ecrasement : L'attaque principale du Golem consiste à se jeter sur l'adversaire et l'aplatir. S'il réussit un jet de combat difficile et que l'adversaire n'esquive pas, le golem se démembre ensevelit son opposant sous la tonne de rocher qui le compose.
 Lassitude : Les Shurocs ne gardent jamais cette forme plus de 6 rounds, après quoi ils projettent chacun leur pierre, et retournent sous terre, apaisés (ou plutôt fatigués).

Monstre de la Plaine :

Créé de toutes pièces, le Monstre n'a pas de volonté propre, juste un sentiment de gêne lorsqu'on lui marche dessus qui le pousse à se rebeller. Immense, formé de chaque parcelle de la plaine qui l'a vu naître, le monstre ressemble à une bosse qui se forme sur la plaine et dont des trous forment des yeux et une bouche. Si quelqu'un se fait avaler par le monstre, il est digéré sous terre. Le monstre dort sans cesse, et ne compose aucun danger si on ne le réveille pas. S'il est réveillé en revanche, il va courir sur toute sa surface et projeter de la terre et des arbres tout en tentant de gober son visiteur. Il suffit de quitter la zone d'influence du monstre pour lui échapper.

Ast 1D4 Con 1D4 Cha 1D4 Per 4D12 Ame 1D10
 Dex 3D6 Agi 2D4 Vig 4D12+2 Rap 1D6 For 3D12

Taille 12

Terreur 10

Projection: À chaque round, le monstre projette des flots de terre et d'arbre, qui touchent sous un jet de Dex et qui provoque For+1D8 par réussite.

Régénération : Le monstre est invulnérable, il ne craint que des sorts qui détruirait son esprit. Par contre s'il est suffisamment blessé ou si ses visiteurs quittent la plaine, il se rendort et la plaine devient vite un endroit idyllique, le monstre effaçant toutes ses blessures en se rendormant.

Gobage : Le monstre avale sur un jet d'Agilité. Si le monstre avale un visiteur, celui-ci à dix rounds pour tenter de sortir de là, en creusant, en nageant dans la boue ou en escaladant les arbres enfouis (la configuration de la bouche variant sans arrêt.) Il faut au moins réussir 4 jets pour sortir, et encore on se retrouve juste à portée de gobage. Si on rate, la mort est inéluctable.

N'oubliez pas de jeter un œil à la rubrique matériel où vous pourrez trouver des illustrations de Denver et des alentours.

N'hésitez pas non plus à nous écrire afin de nous donner votre avis et vos réactions : deadlands@sden.org