

# DENVER ET LA FOI



## UNE AIDE DE JEU DE JESSIE REDBALL POUR LE DENVER'S PROJECT

Les territoires contestés ne sont soumis à aucune obligation politique même si les deux camps se les attribuent. Ils sont en revanche aussi bien couverts par les offices religieux que les autres états, voire même parfois, plus. Les croyants sont toujours omniprésents dans l'Ouest et la foi est souvent le seul recours pour ceux qui cherchent du réconfort. Les prêtres, nonnes, ou autres prédicateurs font donc bonne figure dans ces territoires éloignés des centres de la foi et ils sont les seuls voyageurs autorisés à franchir les barrages Nordistes, Sudistes, Mexicains, ou ceux des milices populaires.

Malgré ces égards, la plupart d'entre eux n'ont pas pour but de voyager mais se stabilisent assez vite. C'est ainsi que naissent des églises ou des petites officines dans le moindre village. Il est donc normal que les grandes villes soient encore plus touchées et nombre de religieux s'installent dans des grands centres de l'ouest comme, bien sûr, Denver.

A Denver; on peut recenser des dizaines de bâtiments religieux qui couvrent toutes les tendances de la foi chrétienne et même d'autres courants religieux. Evidemment, tous n'ont pas la même importance et tous ne jouent pas un rôle capital dans le Weird West... Mais il en est qui nécessitent tout de même un éclairage quand à leur action dans ce nouveau monde.

### Les Catholiques:

Les Catholiques ne sont pas, contrairement en Europe, les plus représentés dans l'Ouest, ni même sur tout le territoire. Ils sont en revanche, selon la rumeur, les plus impliqués dans le combat contre les abominations à travers ce qu'ils semblent appelé leur ordre de « Chasseurs de Sorcières » et de « Tueurs de Monstres ».

Si cet ordre existe vraiment, il a forcément

un représentant à Denver à travers les dizaines de religieux catholiques que l'on y rencontre.

Il est pourtant difficile de distinguer un combattant de Dieu d'un religieux quelconque et même si les croyances populaires parlent des « pouvoirs » que Dieu accorde à ses fidèles, pour la majeure partie de la population, les prêtres ne sont que des représentants de Dieu qui communiquent plus facilement avec lui et nous transmettent sa parole, mais qui ne sont pas plus puissant que quiconque d'autres. Il est d'ailleurs paradoxal que ces gens qui détestent tant les pouvoirs surnaturels des autres puissent eux mêmes en avoir.

Denver est pourtant une ville ouverte d'esprit où les habitants ont maintes fois vu des actions bizarres et connaissent tout des légendes folkloriques que content les journaux comme le « Tombstone Epitaph » et beaucoup sont convaincus que les prêtres savent faire tomber la pluie ou créer des reliques magiques.

Il existe à Denver plusieurs offices catholiques, le plus imposant étant bien évidemment la toute récente cathédrale. Etudions ensemble ces centres de la foi :

### La Cathédrale Ste Mary, de Denver:

Terminée en 1874, la Cathédrale était un projet de longue date dont les travaux se sont étalés sur plus de dix ans. Initialement prévue pour le début des années 80, la construction a curieusement accéléré pour être prête le plus tôt possible sous l'impulsion du Cardinal Theobaldi Lucrecio de Milano, le plus important membre de l'église catholique aux Etats-Unis.

Le Cardinal semblait pressé de voir l'édifice religieux terminé et d'y associer un archevêque de son choix pour imposer la « paix chrétienne » dans des territoires livrés à eux mêmes.

L'archevêque choisis par le Cardinal est un Français. Fraîchement débarqué aux Etats-Unis, Thomas D'Orléans a pris ses fonctions dans l'imposante maison de Dieu et y exerce son prédicat. Il est entouré pour se faire d'une dizaine d'assistants, prêtres et diacres de tout genre. La cathédrale est la plus fréquentée des églises de Denver et l'archevêque est un des pontes de la ville, et il fait parti de toutes les réunions de la mairie et des bonnes œuvres où son avis fait figure de loi. Il est pourtant régulièrement absent de la ville et doit bien souvent déléguer son office à ses subalternes. Il est en effet archevêque du Colorado, et à ce titre, il a pour rôle de rendre de régulières visites aux autres villes et villages de l'Etat. Il y dit des messes, célèbre des mariages et officie baptêmes et enterrements, mais on chuchote souvent que lorsqu'il se déplace, c'est pour faire taire des rumeurs sur des monstres ou autres créatures de légendes, et il s'y rend souvent avec des gens peu fréquentables (Pistoleros et autres hommes de combat) et avec sa fidèle épée, qui dénote son côté « Inquisiteur ». Il déborde souvent de son comté et atterrit parfois dans les territoires Nordistes, Sudistes, ou au Kansas, dans lequel il s'est notamment lié d'amitié avec Bat Masterson, le shérif adjoint de Dodge City. Ce genre de relations accentue les rumeurs selon lesquelles il est plus là en tant que bras de l'Eglise contre le mal qu'en tant que voix du seigneur.

### **La Grande Basilique:**

Le plus grand bâtiment religieux de Denver avant la construction de la Cathédrale était la Basilique toute proche. Servant d'officine de la foi, de lieu de résidence des prêtres de la ville et de véritable musée de la religion, cette basilique n'est plus aujourd'hui qu'un tas de pierre vide, à peine entretenu par les bénévoles de la ville.

Le lieu est très joli, et même les mauvaises herbes ondulent également sur les vieilles pierres jaunies qui montrent toujours leurs gravures saintes et leurs vitraux.

On y voit toujours des pèlerins y rentrer, pour visiter ou se recueillir mais le lieu n'a plus rien du grand centre de la foi à Denver qu'il était il y a encore 10 ans.

### **L'Eglise du Christ:**

La plus grande église Catholique si l'on excepte la Cathédrale à Denver est cette église située l'Ouest de la ville.

Le bâtiment est vieux et même en assez mauvais état comme si les finances de l'église ne

servaient plus à Denver que pour entretenir la Cathédrale. Malgré sa vétusté, l'église accueille encore bon nombre de fidèles qui préfèrent leur habituelle paroisse plutôt que la fastueuse Cathédrale.

L'office y est dirigé en alternance par les pères Francis Mallith et John-John Hecklejock. Le premier est un vieux religieux souriant et sympathique qui officie depuis plus de vingt ans. Il prêche l'entente et la miséricorde, mais prône surtout la joie de vivre dans des temps qui en ont bien besoin. Le deuxième est beaucoup moins sympathique d'apparence, plutôt austère même. Boiteux depuis une bataille en 1864 entre les deux camps, alors qu'il officiait comme prédicateur itinérant et que les Nordistes l'avaient recruté pour offrir les derniers sacrements aux mourants. Gardant une forte rancune de cette époque, ses prêches sont souvent des odes à la paix et sont parfois très virulents à l'encontre des militaires. Les deux forment un duo plutôt curieux mais ils sont parmi les rares à agir d'une manière conventionnelle pour des prêtres, ce qui rassure les fidèles, peu encouragé par les mystères que portent avec lui l'archevêque D'Orléans et d'autres religieux de la ville.

### **Lawrence:**

L'église Lawrence est une petite église du sud de la ville, dans le quartier pauvre. Elle n'a pas grand chose d'original sinon qu'elle est en permanence en proie aux dégradations dues aux affrontements de desperados rivaux qui ne respectent même plus les lieux sacrés. Malgré des réclamations du clergé et des fidèles auprès des autorités policières, rien n'a été fait pour aider l'édifice à résister.

Placée sous la surveillance du comité de quartier, l'église n'ouvre que pour l'office du Dimanche, rendue actuellement par le père Philip Nawkling, qui est le huitième prêtre de la paroisse en à peine quatre ans, les précédents étant tous démissionnaires ou morts après quelques mois.

Il est assez délicat pour les croyants d'accepter cette situation et beaucoup ont renoncé à venir à l'église, ou font l'effort d'aller jusqu'au centre pour entendre la messe en meilleure sécurité. L'avenir de cette église est incertain mais il est probable que les crimes ne cesseront jamais.

### **St Paul:**

L'église St Paul est en plein milieu du quartier riche de la ville, et son jeune prêtre, Eudes Lurberry, est complètement acquis à la cause de ses paroissiens. Au lieu de prêcher le partage et ce genre

de valeurs chrétiennes, il prône l'accumulation de richesse, le rejet des pauvres et des parasites de la société, et des parias. Peu aimé de la population pauvre, il est en revanche adoré des notables de la ville, notamment du Comte Théobald Latracy, un Anglais arrivé à Denver en même temps que ce jeune prêtre. Le Comte semble être le principal donateur de l'église, et des rumeurs prétendent que c'est lui qui écrit les discours et les sermons du prêtre, lui qui décide des directions de l'église et des événements importants qu'elle organise. Le duo est en fait à l'image de ce que l'église Catholique a été au déclin de l'Empire Napoléonien en Europe: la corruption de l'église par la noblesse.

### **Unity Church:**

C'est l'église du Père Julius Langlois, dans le quartier des quais. Pour plus de détails, voir l'aide de jeu **Denver et la guerre du rail** sur la rubrique dans le Denver's Project.

### **Trinity Memorial:**

Le Trinity Memorial est l'église qui jouxte le principal cimetière de Denver. Dirigé par le père Calhoun McLean, un vieil écossais qui abuse souvent du vin de messe, les célébrations les plus fréquentes ici sont les messes d'enterrement.

Il y'a peu à dire sur cette église sinon que tout Catholique et même d'autres y viendront un jour pour enterrer un de leurs proches.

### **Railroad Mission:**

C'est un peu au nord de la Ville, au début de la zone industrielle qui emmène au quartier des gares. Cette mission a pour objectif de soigner les ouvriers blessés, mais elle accueille bien sûr n'importe qui en a besoin dans la ville. Elle est à la base dirigée par le père Howard Grandgall assisté d'une dizaine de missionnaires, mais elle est actuellement fermée pour raison sanitaire. En effet, les derniers jours de la mission ont vu un grand nombre de blessés voir leur cas s'aggraver. Une épidémie d'une maladie encore inconnue s'est répandue et plus aucun blessé n'est autorisé à rentrer, au cas où. Après une dizaine de morts inexplicables, la mission a été mise en quarantaine et les dix missionnaires sont enfermés à l'intérieur, ravitaillés par le propriétaire du général store voisin. Il y'a plus de six mois que les missionnaires sont enfermés et on a plus de nouvelles d'eux mais ils semblent que les provisions apportés disparaissent tout de même.

### **Saint Jean :**

Cette église est le cadre du scénario **la perversion des disciples du Christ** disponible sur la rubrique dans le DP. De mystérieux événements s'y produisent... A lire !

## **Les Protestants:**

La plus grande confession chrétienne aux Etats-Unis est celle que le monde doit aux pensées de Luther. Si les protestants ne sont pas les représentants exclusifs de l'église à Denver, ils y prennent la part la plus importante mais le protestantisme pur est déjà rare et souvent, ce ne sont que des courants de pensées dérivés comme les Episcopaliens ou les Baptistes qui tirent la couverture à eux. Le courant de pensée le plus répandu dans Denver est le courant Méthodiste.

A Denver comme partout dans l'Ouest, il existe plusieurs temples dédiés à la religion Protestante, mais comme ils sont moins voyants que la très imposante Cathédrale des Catholiques, on a tendance à les oublier, noyés dans la foule.

Il est difficile de faire un vrai topo des Protestants à Denver mais on peut déjà essayer de trier les courants de pensées et leurs églises associées:

### **Le Central Presbytérien:**

C'est le conseil, ou Consistoire, de l'église Protestante à Denver. Composé d'une vingtaine de membre, et régie par le doyen Dominique Iones que les fidèles appellent le Pasteur Domenicus.

Domenicus est un vieil homme d'origine Austro-hongroise arrivé aux Etats-Unis il y'a plus d'un demi-siècle pour porter la foi. Théologien confirmé, il a rassemblé à Denver la plus grande bibliothèque de la foi possible et à su s'entourer de toutes les têtes pensantes de la religion locale pour faire de sa paroisse un bastion du protestantisme. C'est lui qui nomme les Pasteurs et qui leur octroie une église. Il est entouré d'une dizaine de conseillers chargés de ministère du culte, qui s'occupent chacun d'une branche différente de la régulation. On y trouve la gestion du patrimoine, la gestion des fonds, la communication avec le territoire, la communication avec les autres églises protestantes du monde, l'éducation, l'étude des textes divins, la réforme, la formation des pasteurs, l'intendance et la gestion des affaires externes.

Les ministres et le doyen vivent dans une sorte de monastère et ne sortent que pour leurs affaires. On les connaît assez peu mais ils ont une importance capitale sur la religion Protestante à Denver et dans ses environs.

### **Temple Luthérien:**

Le Temple Luthérien est la grande maison des Protestants à Denver. Plus grande et plus riche que les autres, ce qui est paradoxal pour la doctrine protestante. Directement sous le contrôle du Central et nettement plus favorisé par ce dernier que les autres temples, le Pasteur est nommé parmi l'élite de la classe théologique du Conseil et est considéré comme le plus grand porteur de la parole divine dans l'Etat par celui-ci.

Actuellement, le Pasteur qui officie dans le Temple est Gallagher Southgate, un homme qui correspond bien à l'image de ce lieu: antipathique et fortuné. On suspecte depuis longtemps la corruption dans l'église, mais Southgate est un livre ouvert sur les pots de vins que le conseil peut recevoir pour les aider dans leurs décisions. Il n'est pas très intelligent, pas particulièrement doué dans les interventions orales et la rédaction des sermons, et il n'est même pas dit que sa foi soit très poussée, mais ses parents sont parmi les familles les plus riches du Colorado, et ils versent une fortune en don pour les Protestants.

### **17th Street:**

Le Temple de la 17<sup>e</sup> rue est une petite église d'aspect assez modeste mais qui fonctionne assez normalement. Les fidèles sont nombreux, le Pasteur, Jim Forthsythe s'en occupe comme le ferait n'importe quel pasteur et s'il est bien une église sans histoire à Denver, c'est bien celle-ci.

Il y'a cependant le problème du fantôme de l'ancien Pasteur, le révérend Kleigh, qui fait courir bien des rumeurs et inquiète les paroissiens du coin.

### **German:**

L'église Germanique est une variante assez proche de la pensée réformée classique, mais dont les quelques différences, à peine perceptible pour un non initié, ont réussi à séduire des gens jusque dans les terres du Colorado.

Cette église est l'une des plus récentes de la ville et donc l'une des plus modernes. Elle est assez imposante et attire l'œil à défaut de fidèles. En effet elle est tout de même assez peu fréquentée et ne justifiait pas un tel édifice et de telles dépenses.

C'est sous l'impulsion d'une vague de colons européens récente que la décision fut prise mais ces colons sont bien les seuls à la fréquenter et il reste ainsi entre eux.

Le Pasteur Ewan Marlowe, d'origine Irlandaise, dirige cette petite communauté et ne se mêle pas de la vie autour d'eux, comme d'ailleurs

ses ouailles, qui semblent avoir un peu de mal à s'intégrer. Marlowe a refusé de faire partie du comité de notables de la ville (les gens importants qui donnent leur avis sur tout) et ce n'est pas comme ça qu'on acceptera plus facilement de reconnaître les nouveaux venus, pourtant là depuis 3 ans déjà, comme des Denverites à part entière.

### **All Saints Church:**

L'église All Saints Church est une église Episcopale (version américaine de l'église Anglicane), c'est à dire un dérivé de l'église Catholique, mais avec des courants protestantistes, les faisant rejeter des premiers, mais refusant d'être considérés comme les seconds. Ils sont plus libéraux que la plupart des autres religieux, considèrent que l'ordination des prêtres et des évêques est un choix humain et plus un acte divin, et certains parlent déjà de mettre des femmes à la tête des églises.

Ce n'est pas encore le cas dans l'église Episcopale de Denver, dirigée par le bon prêtre Jack Ranner, un jeune homme diplômé des universités d'histoire et de théologie de New York qui est parfois considéré, peut être d'ailleurs à raison, comme l'homme le plus intelligent de la ville. Marié à Ludmilla depuis deux ans, et père d'un petit Grégory depuis 6 mois, il affiche tout ce dont le monde rêve: une belle femme, un bel enfant, une bonne situation, et une santé de fer. Il est beau intelligent, et s'il n'est pas riche, il a appris à se satisfaire de ce qu'il a. Malgré ses 26 ans, il est consulté et écouté comme le serait n'importe quel grand sage.

L'église Episcopale est l'une des plus fréquentée à Denver et son influence est immense. Le père Ranner est pour cette raison entouré de plusieurs aides, tant pour les tâches ménagères que pour le service. Il se déplace énormément et un subalterne, ordonné par Ranner lui même, le jeune Frédéric Jahnning est souvent amené à faire la messe lui même. Beaucoup moins apprécié, tant par sa maladresse que par son inexpérience, les fidèles regrettent souvent le père titulaire.

De nombreuses rumeurs affirment avoir vu à plusieurs reprises le père dans un sale état, et si une chute de cheval ou un accident de cuisine peuvent parfois se justifier, la fréquence de ses blessures laissent de nombreux doutes sur une activité parallèle.

### **Church South:**

Au Sud de la ville, l'église Protestante n'a eu guère plus d'encouragement que celle des

catholiques. Il y'a plus d'un an que cette église est déserte, le dernier Pasteur ayant été tué il y'a à peine un an, et le conseil ayant décidé d'attendre que le quartier se calme pour le remplacer. Des rumeurs prétendent que l'église est hantée par le défunt Pasteur, Hugo Montrouge, mais ce genre de légendes urbaines est monnaie courante dans ces situations. Il est pourtant visible que l'église est souvent visitée, la porte restant ouverte, où les bougies étant allumée, mais un bâtiment désert attire aussi forcément les squatteurs.

### **Emanuel:**

L'église Emanuel est la plus petite église de la ville. Elle peut accueillir seulement une vingtaine de fidèles, en même temps et il n'y a pas de bancs. Cette église épiscopale pourrait être passée sous silence si son pasteur n'était pas une figure locale, le Pasteur Juan Miguel De Fontano, le plus important représentant de la communauté Hispanique à Denver.

Le pasteur est un homme simple qui est aimé de sa paroisse et même du reste de la ville mais il laisse tout de même une image d'impuissance face aux problèmes car il est assez peu sûr de lui et par rapport aux autres ecclésiastiques de la ville,

### **Labyrinth Street:**

L'église Méthodiste, la confession la plus répandue à Denver et d'ailleurs dans tout les Etats-Unis. Variante plus modérée du Protestantisme, elle en est le plus proche dérivé, et les Méthodistes sont souvent simplement appelés Protestants.

Labyrinth Street n'est pas la plus grande des églises Méthodistes de Denver mais elle est sûrement la mieux placée pour les voyageurs de l'Ouest puisque ceux qui fuient les dangers du Labyrinthe, du désert Mojave ou du Deseret se réfugient à Denver et cette église est le premier bâtiment religieux qu'on peut y voir.

Surtout fréquentée par la basse classe et par les quelques croyants en marge de la loi, le pasteur lui même est un ancien criminel repent. Portant le beau nom de Liam Goodheart, il est connu des services de police de tous les camps comme le tueur à gages surnommé « Evil Heart » car il ne s'encomrait pas de morales quant aux contrats qu'il acceptait. Blessé grièvement à une main, il devint incapable de porter son arme mais tenta de continuer son art, ce qui le conduisit à être sérieusement touché, et laissé pour mort. Il fut recueilli par un Pasteur et découvrit la religion. Les années passant, il se fit ordonné par son sauveur et

s'installa à Denver où il s'occupe de sa paroisse. Il a parfois mauvaise réputation, et malgré ses doigts en moins, il est un pasteur du genre à avoir un flingue dans la bible et à chasser les fauteurs de troubles à coup de poing. Il est le plus craint des religieux de la ville, plus par ses capacités de tueur que pour ses « paroles divines ».

### **St James:**

L'église St James est un Temple Méthodiste des plus curieux. En effet, le Pasteur prêche une drôle de parole : Il parle des monstres et d'abominations que les gens doivent affronter.

Le Pasteur se nomme Rowan Niemeyer et est considéré comme un déséquilibré atteint de délires par beaucoup, mais il réunit tout de même quelques fidèles, en général des plus étranges, comme des pistoleros, des joueurs de cartes, des savants et même parfois des indiens.

Bien sûr, les gens normaux évitent autant que possible cet endroit mais beaucoup prêtent tout de même une oreille à ces délires, surtout depuis que le pasteur a été emmené plusieurs jours par des hommes en noir et est revenu dans un mauvais état.

### **St John:**

La plus belle église de la ville avant la construction de la Cathédrale était sans doute St John. Si les protestants rejettent les images saintes et les constructions luxueuses, St John regorgent tout de même de statues de personnages bibliques, mythologiques ou réels, et la construction elle même est de toute beauté, par ces pierres taillées et ciselées dans des formes somptueuses.

Le Pasteur de cette église est lui même un artiste et fut connu sous le nom de « El Garruo », un des plus grands sculpteurs de son époque. Aujourd'hui vieux et fatigué, il est rentré dans les ordres et s'occupe de sa paroisse qui sert plus de musée que de lieu de culte. Nommé aujourd'hui Ezekiel Garraba, le pasteur ne sort plus de son temple que rarement, passant son temps à figoler ses dernières œuvres. Evidemment, son œuvre plutôt en désaccord avec son courant de pensée le mettent en marge de sa religion, et le conseil ne l'apprécie pas tant, ce qui fait que les fidèles boudent son temple, ce qui au fond, fait bien les affaires de notre sculpteur qui se consacre ainsi toujours à sa passion.

La légende du monstre n'aide pas non plus à donner bonne réputation à l'église et au pasteur.

### **African Baptist:**

Les Baptistes sont des dérivés des

Evangelistes, eux mêmes dérivés des Protestants. Leur principale différence est leur refus de faire baptiser les enfants car ils considèrent que l'acte de baptême est une volonté de suivre les pas de Jésus Christ, et qu'il faut donc le faire en connaissance de cause, à l'âge adulte. Il est probable que c'est le désir de liberté totale de la communauté Afro-Américaine, fraîchement libérés des lois esclavagistes, qui les a poussé à rejoindre les rangs de ce courant de penser, et si la première église Baptiste Africaine est apparue en Géorgie, elle a eu tôt fait de faire des émules sur tout le territoire.

A Denver, le pasteur qui la dirige se nomme Jonah Koorck et est un vieil homme marqué par les tortures que lui ont fait subir pendant près de 50 ans ses anciens maîtres. Le visage plein de cicatrices, l'œil droit couvert d'un bandeau pour caché le globe crevé au couteau dont coule parfois encore quelques larmes de sang, et le corps lacéré de coups de fouets et de brulures diverses, Koork aurait pu mourir cent fois, et est toujours là. Véritable légende vivante pour sa communauté, il est un patriarche respecté et même si son physique peut repousser certaines personnes, son aura et sa force de vie sont si grandes que mêmes les personnes pour qui la religion ont peu d'importance ou au contraire les acharnés d'un autre courant religieux l'admirent.

Avec un personnage comme lui dans la ville, la communauté noire, souvent très pauvre et encore parfois malmenée s'est trouvée un leader et il fait donc figure de chef spirituel pour tous.

Depuis quelques temps, sa communauté est la cible de nombreuses agressions et il a fort à faire pour calmer les siens.

### **First Baptist:**

Tous les Baptistes ne sont évidemment pas noirs, et l'église Baptiste était à Denver bien avant la guerre de Sécession. La First Baptist est dirigée par le Pasteur Kleinstock Larronwood, un vieil homme qui, comme tous les pasteurs baptistes, a été élu par ses fidèles mais dont on sent la lassitude dans ce rôle qu'il traîne à vie. Il aurait en effet le droit de renoncer à son rôle, mais tous les gens qui le côtoient comptent sur sa présence et semble ne pas remarquer à quel point il paraît porter le fardeau de sa tâche.

Contrairement à la majorité des hommes d'églises haut placés dans la communauté, le pasteur Larronwood ne prend jamais part aux conseils de la ville, aux comités de la population et à toute forme de rassemblement décisionnaires, quel qu'il soit. Les anabaptistes, courant proche, considèrent qu'ils ne doivent pas participer à une charge civile, mais même si on pourrait imaginer que le pasteur soit

d'accord avec cela, il pousserait ce dogme jusqu'à refuser d'organiser la propre fête de son église, comme il l'a fait ces deux dernières années?

Il semble clair qu'il cache quelque chose... mais personne n'arrive à savoir quoi.

### **A Part ça:**

#### **Les Juifs:**

La population juive, de tout temps persécutée en Europe, a toujours été bien représentée aux Etats-Unis, et nombreux ont tenté l'aventure de l'ouest pour fonder de nouvelles communautés, mais bien souvent, les colons ont préféré, par commodité, s'installer dans de grandes métropoles.

C'est ainsi que Denver, centre de l'ouest, est devenu une terre d'accueil pour plus d'une centaine de Juifs qui ont bâti une synagogue, la Nouvelle Jérusalem, et y officie leur culte. En plein centre du quartier commercial et touristique de la ville, le bâtiment attire aussi les curieux par sa forme et sa décoration plutôt originale pour un édifice religieux.

C'est le Rabbin Solomon Herblum qui officie dans la synagogue et il est d'ailleurs le plus haut dignitaire de la religion juive dans tout l'ouest des Etats-Unis, et à ce titre, voyage beaucoup. C'est un homme sage qui réussit à négocier avec chaque camp pour éviter que sa communauté ne soit prise dans une des multiples guerres qui déchirent le continent, politiques, militaires, religieuses, raciales ou industrielles. Herblum a ainsi les faveurs et le respect de tout le monde.

#### **Les Musulmans:**

L'Islam n'est pas une religion très répandue sur le continent mais il existe tout de même quelques pratiquants du culte à Denver. Ils sont tous plutôt discret, et il n'existe pas de lieu de rassemblement pour eux dans la ville donc il est difficile d'en faire un tableau mais s'il fallait en citer un, les Denverites penseraient aussitôt au vieil Ahmed BenLarbi, un homme ayant selon la légende fait le trajet de son continent au leur à la nage (Les Américains n'ont aucune idée de quelle distance cela peut faire). Le vieil homme est discret mais cela amuse ses concitoyens de le voir à l'aube, à genoux sur son tapis à prier dans une langue curieuse.

Des rumeurs font tout de même état de quelques musulmans qui quittent la ville, sentant leur foi les appeler vers la montagne. Certains prétendent à des racontars mais le fait est que la déjà faible population Musulmane dans la ville à diminué de moitié en 10 ans.

### **Les Chinois:**

La religion, ou plutôt les religions Chinoises sont assez mal connus dans l'Ouest. On connaît vaguement des noms comme Taoïsme ou Confucianisme mais on est incapable d'en donner un commandement ou d'en citer ne serait ce que le dieu... Il est pourtant évident que les nombreux Chinois qui habitent Denver ne pratiquent pas la même religion que les blancs et on suppose que le fait qu'ils se soient organisés en quartier à la limite de l'autarcie leur permet de pratiquer leurs religions et leurs traditions sans être dérangés par les non initiés qui d'ailleurs s'y intéressent assez peu.

### **Les Vaudous:**

Pour la majorité des blancs, surtout ceux qui vivent loin de Louisiane, le Vaudou est juste un mot lié à des superstitions et autres idioties. Pour les plus initiés, le Vaudou est une véritable foi que pratiquent la plupart des Antillais, et qui possèdent ses propres dieux, mythes et croyances. En réalité, la majorité des blancs de l'ouest associe les noirs un peu huppé, ceux qui ont réussi, notamment dans le commerce, à cette religion peu banale, et ont souvent peur des maléfices et des malédictions qu'ils peuvent subir s'ils s'opposent à eux.

En réalité, comme pour toute religion, le Vaudou est souvent mal compris, mais il souffre de sa mauvaise réputation et ses adeptes sont souvent contraints de se cacher. On ne connaît donc pas de pratiquants de cette religion à Denver, mais il est assez probable que, comme partout ailleurs, il y'en est.

### **Les Mormons:**

Plus qu'un dérivé du christianisme, la religion mormone est devenue la référence pour la majeure partie des Croyants de l'Ouest, mais ceux-ci, plutôt que de se répartir et de répandre leur culte partout, se concentrent en un seul point, l'Utah, et particulièrement Salt Lake City, où Brigham Young dirige le pays et la religion comme un chef d'entreprise.

Il est donc normal, alors que Denver n'est qu'est à une journée de voyage ou deux de la capitale mondiale des Mormons, qu'il y ait si peu de représentants de la religion dans la ville.

Cependant, et comme partout, les Mormons envoient des délégués dont le but est de rencontrer et de convertir de nouveaux fidèles, pour les convaincre d'embrasser la foi et de venir vivre dans le Deseret ou pour les envoyer porter la bonne parole ailleurs.

Les représentants Mormons à Denver sont

Frère Kent Glassman, Frère Tucker White et Frère Patrick Donald, trois hommes qui semblent assez convaincus de leur bonne parole mais qui intéressent assez peu les autres habitants.

En général, les Mormons à Denver se relaient par paire. Ainsi, deux arrivent et deux s'en vont, le troisième servant de guide pour les nouveaux, tous les 6 mois. Il se trouve donc que l'un des frères ne restera que 6 mois, partant avec son guide deux saisons après son arrivée alors que celui qui est arrivé avec lui reste 6 mois de plus. Souvent, celui qui reste prend ça comme une punition, n'ayant pas le droit de rejoindre les siens aussi vite que son confrère. Lors du précédent relais, le Frère Glassman n'a, lui, pas eu le choix. Son confrère avait été retrouvé mort quelques semaines plus tôt dans d'étranges circonstances. Glassman est ainsi resté et a accueilli ses nouveaux confrères mais il ne cache pas sa lassitude et son envie de partir. Il semble même parfois montrer de la peur à rester là.

### **Personnages et organisations, en rapport avec la religion :**

Bien sûr, tous les habitants de Denver dont la principale occupation est en rapport avec la religion ne sont pas des chargés de culte. Il y a ceux qui travaillent avec eux, ceux qui passent leur temps à prier, ou encore ceux qui s'y opposent. Voici donc un petit résumé des gens que l'on peut croiser si on prononce le mot « religion » à Denver.

#### **Josh Fiedler:**

Josh Fiedler est un petit homme à l'aspect austère qui est indissociable de sa petite mallette noire, son galurin et ses lorgnons qui glissent sans cesse. Fiedler est l'un des adjoints au maire et sa tâche consiste à gérer les relations entre l'église et la ville. Il connaît par cœur les noms et les adresses des édifices religieux de la ville, le nom de chaque ecclésiastique et le nombre de fidèles qui les fréquentent.

#### **Liliane Gideon:**

Liliane Gideon est ce que les gens appellent une grenouille de bénitier. Présidente de l'association des bénévoles de la foi, un regroupement de vieilles dames méthodistes qui se vouent à aider les gens dans le besoin, à organiser les kermesses, et à s'occuper de nourrir les fidèles, nettoyer les lieux saints et s'occuper des petits tracassés de tous.

C'est le genre de femme insupportable, plus dévote que les pasteurs eux-mêmes, qui trouvent

toujours quelque chose à redire sur les actes de chacun, et que tout le monde déteste.

### **L'Association des bénévoles de la foi:**

Présidée, donc, par Liliane Gideon, cette association a été fondée il y'a plus de 60 ans par la femme d'un pasteur de l'époque mais elle a décuplé, tant par ses membres que par son influence, depuis l'arrivée de miss Gideon.

L'association a bien sûr son mot à dire dans toutes les réunions de la ville et c'est elle qui a imposé le non port d'armes dans la ville. Gideon est toute acquise à la cause du conseil presbytérien et semble ne pas se rendre compte qu'elle est manipulée par les jeux politiques et la corruption de la maison.

Ce n'est en revanche pas le cas de tous les membres de l'association, et c'est ainsi qu'un courant opposé à celui de Gideon, qui tente de dévoiler les problèmes qu'il y'a dans leur sein. Ce courant est instigué par Miss Valeria Pennington, une jeune femme d'une trentaine d'années qui réunit plusieurs contestataires autour d'eux.

Elles ne sont pas encore assez nombreuses pour inquiéter la présidence de Gideon mais trop pour que Gideon puisse se permettre de les chasser de l'association.

### **L'Association des moralistes du clergé:**

Equivalent catholique de la précédente, elle fait beaucoup moins de bruit et est principalement cantonnée à aider la Cathédrale et à entretenir la Basilique mais les tensions à l'intérieur de cette association sont aussi grandes que dans l'autre. Les principales opposantes sont « La Franklin » et « La Worthington » comme les appellent ironiquement les autres.

Il y'a peu à dire sur cette association sinon qu'ils sont aussi pénibles que l'autre.

### **Valerian Raleigh et les anticléricaux:**

La corruption et la politisation de l'Eglise ne sont pas du goût de tous. Evidemment, il y a les justes... Ceux qui pensent que c'est mal parce que cela va à l'encontre des lois de l'Eglise. Il y a surtout ceux qui pensent que l'Eglise prend trop d'importance dans la vie politique et fait de l'ombre aux vrais hommes de lois de la ville.

Raleigh prône la séparation définitive de l'Eglise et de l'Etat, et le retrait total des ecclésiastiques des différents conseils décisionnaires de la ville. Sa requête est animée par le fait principal que le Maire de Denver est soutenu par eux et qu'il souhaite sa place.

La politique de Raleigh est une politique rude et offensive qui dénonce les abus des hommes d'Eglise et les problèmes que la ville peut connaître à cause de cela. On ne sait pas pourquoi il en fait son principal cheval de bataille car il pourrait s'opposer au Maire actuel sur bien des points mais il semble personnellement sensible à la cause anticléricale et à ainsi été rejoint par divers financiers, pas toujours recommandables, qui le financent dans sa campagne.

### **Herbert Newcamp:**

Newcamp est un fou c'est indéniable. Il vit dans le quartier sud de la ville, là où la loi n'est guère plus qu'une théorie inutile et ridicule, et où le moindre problème se règle au revolver. C'est là que Newcamp a décidé d'établir son campement : une tente en plein milieu d'un terrain désert, d'où il ne sort que pour monter sur une caisse poser quelques mètres plus loin et où ils lancent ses sermons.

Il semble que Newcamp ait voyagé dans tout l'Ouest et il a vu de nombreuses choses. Pour lui, il faut lutter. Prendre les armes, et accepter l'épreuve du Tout-puissant, en luttant contre les démons que les enfers rejettent.

Au début, Newcamp a connu quelques problèmes. Maltraité par son difficile voisinage, il a résisté aux amusements de ses adversaires avec courage, subissant les blessures et les humiliations avec stoïcisme.

Très vite lassés de cet homme qui ne les suppliait pas, la plupart des hors la loi ont décidé de le laisser tranquille mais il y en a toujours qui veulent aller plus loin et c'est un certain Daniel Bradley qui a un jour poussé la corde trop loin et lui a tiré une balle en plein cœur, laissant le pauvre prédicateur fou pour mort.

Le quartier n'a même pas pris soin de vérifier l'état du mourant, et l'a laissé gisant dans son terrain vague. Le lendemain cependant, on constata que le corps n'était plus là, et chacun pensa qu'une bonne âme avait dû l'enterrer. Quelle ne fut pas leur surprise de voir alors Newcamp sortir de sa tente et remonter, comme si rien ne s'était passé sur sa caisse pour continuer ses harangues. Plus aucune blessure, plus aucune cicatrice, Newcamp était comme ressuscité.

C'est à partir de ce moment là que le prédicateur fou, comme le surnomme toujours le reste de la ville, a commencé à attirer des fidèles, et le premier d'entre eux fut Bradley, qui implora son pardon à genoux. Newcamp l'a simplement relevé et lui a dit « Je te pardonne mon fils » et de là est naît une véritable passion pour cet homme qu'aucun hors-la-loi de la ville n'oserait plus défier.

Il suffit que l'homme dise un mot pour que des criminels endurcis soient prêts à mourir pour lui et il est régulièrement des expéditions de tueurs qui partent sur son ordre pour affronter les prétendus « démons ». Bradley commande la plupart de ces expéditions et est devenu le principal recruteur des fidèles de Newcamp.

## **Légendes autour de la religion à Denver :**

Si l'église nous parle souvent de la foi et des miracles divins, il est aussi fréquent que des mystères plus ou moins terrifiants bercent les légendes que racontent les vieux aux plus jeunes. Denver n'échappe pas à la règle et il existe quelques contes sur des fantômes ou des monstres que cachent les édifices religieux de la ville. Voici quelques points intéressants:

### **Le Fantôme du Pasteur Kleigh:**

En 1868, le Pasteur Georges Kleigh a été abattu d'une balle dans la tête par un homme en noir dont on n'a jamais retrouvé la trace. Les détails sont assez peu connus mais il semble que peu avant sa mort, Kleigh ait rencontré des hommes de la Pinkerton et se soit longuement entretenu avec eux. Beaucoup supposent que cela a donc un rapport avec sa mort mais personne ne peut réellement en dire plus.

Le fait est que quelques mois plus tard, son fantôme réapparaissait dans un salon de thé où l'homme avait l'habitude d'aller. La femme de service poussa un hurlement et s'évanouit et à son réveil, bien sûr, le Pasteur n'était plus là et tout le monde se moqua d'elle. Quelques jours plus tard, pourtant, alors qu'on nettoyait son église (la 17<sup>th</sup> Street), des gens l'ont vu debout dans sa chaire. . Lorsqu'ils ont voulu l'attraper, le pasteur a disparu... Mais il était bien là et il y'avait plusieurs témoins cette fois.

Le Pasteur a commencé alors à apparaître régulièrement et à moment, s'est même mis à parler. Au début son discours était plutôt classique, pour un pasteur... mais depuis, il a commencé à demander des renseignements sur son assassin, et sur l'enquête. Avait-on une idée des raisons de sa mort? Qu'est devenu l'homme en noir?

Les gens pensent que si le fantôme du pasteur est là, c'est pour se venger, et tant qu'il n'aura pas eu son meurtrier, il errera dans son quartier.

### **Le Fantôme du Pasteur Hugo Montrouge:**

Il a été évoqué plus haut l'existence d'une

rumeur sur la présence possible du fantôme du Pasteur Hugo Montrouge dans son église du sud de la ville.

Le quartier est peu sûr, les affrontements réguliers et violents et le pasteur Montrouge n'a pas eu la chance d'y échapper. Il a reçu un coup fatal en plein sermon, par un pilier de bar ivre mort dès le petit matin qui jugeait qu'il parlait trop fort

Contrairement au pasteur Kleigh, aucun témoignage sur sa réapparition n'est formel... mais il est vrai que des petits détails laissent penser qu'un fantôme pourrait hanter son église.

### **Le Prêtre de l'ombre:**

Une autre rumeur sur les « apparitions de prêtres » parle d'un homme d'église (dont la confession n'a pas été définie) qui erre parfois dans les rues la nuit et se comporte bizarrement.

On l'aurait vu répandre la justice en tuant un homme avec un pouvoir divin et en invoquant les cieux, une nuit, mais ce témoignage est plutôt farfelu, et on y croit peu. Il est de toute manière assez peu de témoins sur cet homme étrange qui hante nos rues la nuit et hormis son surnom, dû à ses vêtements, et l'étrange impression de malaise qu'il donne à ceux qui le croisent, on sait assez peu de choses sur lui.

### **Le Monstre de l'église St John:**

Des cris affreux ont un jour retentit dans le quartier de l'église St John. Certains citadins se sont précipités pour comprendre le problème et ont trouvé le pasteur en mauvais état mais celui ci leur a ordonné de se mêler de ce qui les regardait.

Ils n'ont de toutes manières trouvé aucune trace du monstre qui hurlait, et ont dû laisser tomber, se rendant à l'avis du pasteur blessé qui a même refusé les soins.

Depuis, des bruits étranges et des cris monstrueux provenant de l'église ont été entendu mais les citadins, hormis se calfeutrer chez eux, ne font plus rien. Ils ont bien tentés encore une ou deux fois, mais le révérend les a débouté à chaque fois et depuis, ils essayent d'ignorer la chose.

### **Le Tumulus du Nord:**

Au Nord de la ville, près de la carrière de pierre, on trouve un curieux tas de cailloux empilés les uns sur les autres, comme dans les signes sacrés indiens.

On a donc longtemps pensé que ce mystère était lié à l'une ou l'autre des tribus du coin, mais il y a quelques temps, c'est un jeune prédicateur itinérant, Lower Plowscott, qui s'est installé dans le

coin.

Comme dans de nombreux endroits de l'Ouest, dès qu'on quitte la ville, il n'y a plus rien hormis de vastes étendues sauvages. Ici, à part les quelques ouvriers de la carrière de pierre, il faut plusieurs dizaines de minutes à cheval pour voir des gens.

On peut donc s'étonner que l'homme de foi ait choisi cet endroit pour planter sa tente et y réciter des prières. Même les ouvriers de la carrière ne viennent le voir que pour s'assurer de sa santé de temps en temps.

C'est d'ailleurs eux qui lui portent régulièrement ses repas en faisant un détour lorsqu'ils se rendent au chantier, mais souvent celui-

ci ne leur parle que pour les remercier sommairement.

Que ce soit pour une sanction qu'il s'inflige à lui même ou par devoir sacré, il est évident que Plowscott garde ce tas de pierres, et il est d'ailleurs assez hostile à quiconque s'approche trop longtemps du tumulus.

On pense que ce tas a plus d'importance qu'un simple monument indien, et si on pensait au début que c'était peut être un tombeau ou un symbole de malédiction, l'intérêt que lui prête l'Eglise ou au moins le jeune prédicateur en fait probablement un endroit des plus mystiques de la région.

# GUIDE DU MARSHALL

Comme pour tout sujet du Weird West qui se respecte, tout ne se sait pas... Les gens et donc les joueurs ne savent pas tout... Mais toi tu es un cas à part Marshall... Tu as le droit de savoir...

Bon pour commencer, bien sûr, Dieu existe. Il ne se déplace pas régulièrement dans le coin mais il offre à ses vrais fidèles diverses capacités qui enverraient selon leurs propres tribunaux n'importe quel individu possédant les mêmes pouvoirs au bâcher mais qui semblent trouver normal qu'eux mêmes en disposent.

Raconter comment et pourquoi n'est pas ma tâche, car c'est long et fastidieux mais je me permets de rappeler que pour bien profiter de tout scénario ou la foi rentre en compte, le supplément officiel de la gamme, «La Croix et le Colt», est, sinon indispensable, au moins fort utile, et ne pas l'utiliser gâcherait bien des possibilités quant à la bonne utilisation des personnages religieux et surtout pour la compréhension de leurs faveurs divines et autres bénédictions.

Je me concentre donc sur l'explication des principaux mystères qui entourent les personnages et lieux cités dans le chapitre précédent, et donc sur la Foi à Denver.

Je précise aussi qu'il existe d'autres bâtiment religieux à Denver mais que je ne les ai pas tous exploré, premièrement pour laisser un peu de liberté aux marshals qui veulent autre chose, deuxièmement au cas où un joueur souhaiterait être lui même homme d'église, et troisièmement parce que cette aide atteint 30 pages et que je ne suis pas payé pour en faire plus (comment ça je suis pas payé du tout?).

**La Cathédrale:** Si Theobaldi s'est empressé de faire finir ce monument de la foi à Denver, c'est parce que l'Ouest a besoin de la lumière divine pour repousser les démons, et plus précisément de l'armée de chasseurs de sorcières et de tueurs de monstres contre les forces grandissantes des Justiciers.

La Cathédrale est donc un point essentiel de

ce combat puisque c'est de là que les forces de l'église peuvent jaillir pour affronter les abominations et les serviteurs du mal.

En réalité, les choses sont un peu différentes. Si le lieu est bien la base des chasseurs de l'Eglise, il n'est en réalité qu'une simple couverture qui permet de faire transiter de nombreux croyants et serviteurs du culte sans que personne ne s'interroge (normal de voir tant d'hommes d'église faire le voyage vers la cathédrale) et à l'occasion de les héberger, mais la plupart des bras armés de l'Eglise n'ont en fait pas besoin de passer par Denver et si le lieu est un point d'attache possible pour chaque serviteur de Dieu, il n'est en rien le centre névralgique de l'endroit.

**L'archevêque Thomas d'Orléans:** Si la cathédrale n'est pas vraiment la base des chasseurs de l'Eglise, son archevêque est en revanche un des plus importants membres des soldats de Dieu. Formé au Vatican par les plus chevronnés des historiens et des théologiens sur la plupart des menaces et des monstres connus, mis au courant de chaque secte potentiellement dangereuse qui sévit, il a été envoyé sur cette terre lointaine et sauvage pour y être le dernier rempart.

Il se consacre donc partiellement à sa tâche de porte-parole de Dieu et quasiment à temps plein à celle de missionnaire divin pour chaque tâche que l'église lui confie.

Il reçoit en effet régulièrement des télégrammes de Boston, où loge le Cardinal, qui lui donne les différentes missions qu'il se doit d'accomplir, à la manière d'un agent secret de l'époque.

Si cette tâche est louable et qu'on peut apprécier le dévouement de Monseigneur D'Orléans pour cela, le Cardinal commence par contre à douter des relations de son envoyé.

D'Orléans a en effet souvent recours à des alliés pour certaines de ses tâches, et si on lui connaît des hommes de lois déjà plus rustres que la normale, tel Bat Masterson, cité plus haut, on le voit aussi souvent faire équipe avec des pistoleros moins recommandables, et même avec des hucksters, des

savants fous ou des pistoleros.

Pour remédier à cet état de fait, Théobaldi a décidé de remplacer son envoyé par l'Evêque Joseph Macheboeuf, mais il doit pour cela prendre son « serviteur dissident » en défaut et lui a donc mis dans les pattes un autre chasseur de monstres, du nom de Norman McCoy, un illuminé qui ne jure que par ses shotguns et qui accompagne l'archevêque dans ses missions autant pour le soutenir que pour le surveiller et faire son rapport à Boston.

**La Basilique:** La Basilique est comme annoncé dans la partie précédente, un lieu plutôt vide et où plus aucun service religieux n'y est rendu mais il y'a toujours des gens qui la visitent.

Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il existe une porte dérobée derrière la sacristie qui mène à un sous-sol secret que seuls les proches collaborateurs de l'archevêque et des chasseurs de l'Eglise connaissent.

Semblable à ce que l'on peut trouver quelques mètres plus loin dans l'agence Pinkerton, ce sous-sol est en fait un réseau de salles secrètes où on forme les diacres et autres hommes de foi pouvant être destinés à rejoindre les rangs des tueurs de monstres, où on conserve les archives de chaque mission que l'église a effectué et les dossiers sur les sectes et les abominations qui courent, mais surtout où on enferme les monstres et les sorciers que l'Eglise capture.

Si généralement, le but est de détruire ces monstres, il y'en a en effet qui sont épargnés non par charité mais parce que l'église ne connaît pas de moyen de les faire disparaître définitivement. C'est le cas de trois pensionnaires de la basilique, veillés sans relâche par les dévots qui se consacrent à plein temps au maintien de barrières mystiques et de cercle magique qui retiennent les créatures et bloquent leurs pouvoirs.

Les trois pensionnaires de la Basilique sont:

« Raïm Hel-Garzem », un démon typique des descriptions bibliques qui a été capturé paraît-il il y a plus de cent ans alors qu'il s'immisçait dans l'esprit des gens pour prendre le contrôle de l'Amérique naissante. Il est virtuellement impossible de le tuer, mais Raïm est sensible aux pouvoirs de révocation et autres bannissements. Le problème est que la première fois qu'il a été ainsi exorcisé, il n'a mis que quelques minutes à trouver un nouvel hôte et revenir menacer le monde. Il a fallu une longue chasse, puis un long combat contre le démon dans le corps humain, puis sous son apparence réelle pour finalement réussir à le paralyser juste quelques instants. On a donc décidé de le garder captif dans une prison mystique pour, à

défaut de le tuer, l'empêcher de nuire.

Le Graah d'Arga, une créature curieuse, à mi chemin entre l'homme et la tortue (une sorte de tortue de mer au coup énorme et à la carapace incroyablement résistante qui réussit à se tenir sur ses pattes arrières et qui possède un pouce opposable à chaque main) qui a été trouvé dans les montagnes proches de Denver, par des voyageurs effrayés qui croyaient voir là un monstre. L'Eglise a prétexté connaître cette espèce rare de tortue pour la garder, mais pensait avoir en fait affaire à un monstre. Pas belliqueuse, le Graah d'Arga (du nom de son cri et de la montagne où il a été trouvé, le prêtre qui a tenté d'étouffer l'affaire n'avait pas de vrais talents d'imaginations quant il a du nommé l'espèce supposée connue) n'attaque que pour se protéger, mais elle déploie alors une telle force que l'Eglise la considère comme un danger. Elle est malheureusement pour eux trop résistante pour les techniques d'exécutions connues, et elle semble immunisée aux exorcismes et autres renvois, laissant penser à ses geôliers qu'elle n'est pas d'origine diabolique. Ils ont d'ailleurs raisons, Le Graah d'Arga est en fait « Woothook », un esprit de la nature indien, bien trop puissant pour les faibles pouvoirs de prêtres, mais au naturel pacifiste et doux... Mais ça, personne ne l'a encore dit aux hommes d'église.

Caïn Moiseum, un sorcier appartenant à une famille sataniste entièrement décimée par l'Eglise, mais qui présente plusieurs problèmes à la conscience des hommes de foi pour subir la peine de mort. Premièrement, ce n'est qu'un adolescent, à peine capable de comprendre ce qui lui arrive. Deuxièmement, ses pouvoirs n'ont pas encore été prouvés d'origine satanique, comme le reste de sa famille, et c'est la le plus grand problème, car troisièmement, il présente quelques affinités avec l'Eglise, comme les pouvoirs de guérisons et de protections contre le mal et surtout, il porte les stigmates du Christ (plaies qui apparaissent sans raisons au niveau des poignées, des chevilles, des côtes et du front et saignent abondamment avant de disparaître comme si de rien était) et laisse les prêtres se demander ce qu'on peut faire contre un enfant qui est peut être un sorcier, mais peut être la réincarnation du Christ. En réalité, Caïn Moiseum est bien un sorcier, mais bien plus intelligent et fourbe que l'Eglise ne le croit, qui a échafaudé en quelques secondes ce plan pour sauver sa peau: se faire passer pour le Christ réincarné.

**Saint Paul:** S'il n'y a pas de réels mystères sur cette église, il est tout de même intéressant de se pencher sur le discours que prône Eudes Lurberry,

et donc du Comte Théobald Latracy.

Les deux sont liés par le même sentiment de supériorité de la classe riche sur les autres classes et leur discours est simple: si le pauvre existe, c'est juste pour assouvir les besoins du riche, qui seul a tous les droits et les privilèges.

Bien sûr, hormis le mépris pour les autres classes qui gêne à apprécier les deux comparses, on pourrait se dire qu'ils ne sont pas bien dangereux mais il y'a un autre problème: le prêtre met ses quelques pouvoirs divins et le Comte son immense fortune et ses relations en quête du moyen de se débarrasser définitivement des règles de la société qui les gênent.

Ils ont déjà fait appel à plusieurs savants fous pour créer des machines dans le but d'accroître leur richesse, ou encore de détruire les biens des classes moins aisées, tous ces génies travaillant et logeant dans des salles secrètes du manoir Latracy, loués les services de tueurs à gages de peu de foi pour abattre les résistances (ils ont par exemple commandité l'assassinat du Juge Hibbert Lump, dont je parlerais dans ma prochaine aide, «Denver et la Loi », qui prônait l'égalité dans son tribunal) et même fomenté des attentats terroristes dans les quartiers pauvres.

On ne sait pas où ses deux illuminés fous dangereux mèneront leur combat mais ils préparent probablement les plus mauvais coups possibles.

Il est à noter qu'ils entretiennent ensemble une relation homosexuelle, qui les discréditerait irrémédiablement auprès de leurs très conservateurs soutiens.

**Railroad Mission :** Les pauvres moines sont effectivement toujours là, et malheureusement toujours infectés par cette maladie mystérieuse qui s'est propagée. Ils sont immunisés à ses effets (du moins les quelques survivants, sept pour être exact) grâce à la protection divine qui les entoure, mais ils savent que s'ils reprenaient leurs activités, ils contamineraient aussitôt les non immunisés. Ils se contentent donc de vivre reclus dans leur Mission.

Il est difficile de dire avec certitude quelle est cette maladie, et elle a des effets et surtout une durée d'incubation variable d'un sujet à l'autre. Ainsi, si les premiers morts sont arrivés presque naturellement, sans symptômes précurseurs particuliers, d'un simple arrêt cardiaque, les suivants ont souffert pendant des jours, voire des mois. Certains vomissaient, d'autres saignaient, certains encore se retrouvaient paralysés, perdaient leur cheveux ou devenaient blancs comme un cadavre... personne ne prévoyait ce qui allait se passer et aucun soin n'a pu aider à sauver un malade ou

même stopper un symptôme. Les moines survivants étudient la maladie depuis, grâce aux dizaines de sujets qu'ils ont, mais ils n'avancent pas et d'ailleurs, n'ont plus l'occasion de voir les progrès de la maladie, par faute de malades.

Personne ne le sait mais cette maladie est en fait une des nombreuses expérimentations de Johan Biren, le huckster fou, qui se cache en Nouvelle-Orléans et cherche à égaler la «Peste Noire» (voir « le livre des hucksters »). Comme souvent avec ses expérimentations, il a pris quelques cobayes au hasard pour voir l'effet. Si certaines ont été un échec, celle-ci a réussie, mais l'effet a été loin d'être immédiat, à tel point qu'il n'est même pas au courant que l'homme qui a quitté la ville quelques jours plus tard, ignorant qu'il avait été contaminé, a été attaqué par des bandits alors qu'il traversait le Colorado, a été laissé pour mort et recueilli et soigné par la Mission où la maladie a fini par atteindre son point d'éclosion pour le tuer et se répandre à l'intérieur. Biren ne sait donc pas qu'il a avancé dans sa quête de la maladie du siècle pas plus que les missionnaires ne savent qu'un monstre à visage humain et le hasard sont responsables de leur état.

**Le Central Presbytérien :** Le conseil est composé de plusieurs membres dont seul un mérite d'être cité, le révérend Jans Oylster, qui s'occupe de la branche « gestion des affaires externes » et qui en réalité est plutôt chargé de « l'étude des abominations et des mystères que Dieu réprouve ». Loin d'être lui même un chasseur de l'église, il est un puits de sciences dans son domaine et il s'occupe de recenser, archiver et octroyer les missions pour les véritables bras armés de sa confession, moins nombreux mais plus libres que leurs équivalents catholiques.

**Temple Luthérien :** Il n'y a rien à dire sur Southgate sinon ce que tous soupçonnent : c'est un fils à papa qui doit sa place à la fortune familiale et non à son talent. Il est évidemment très ami avec les membres du Central Presbytérien, notamment bien sûr le Pasteur Domenicus à qui il doit sa place, mais aussi surtout Frédéric VanHout et Cordélius Chester, responsables respectivement de la gestion des fonds et du patrimoine.

**German :** Marlowe et ses paroissiens font courir bien des rumeurs quant aux raisons pour lesquelles ils ne se mêlent pas à la population et la raison surprendrait n'importe qui a parlé à l'un ou l'autre des paroissiens.

Il y a en effet quelques années, Marlowe est arrivé sur le continent et avec ses compagnons de voyage, il a décidé de partir vers l'Ouest. C'est en

plein milieu du voyage que ces originaires du vieux continent qui avait mal étudié l'histoire de leur future terre d'adoption ont pénétré sur le territoire de la confédération de Coyote et sont tombés sur une escouade dirigée par Qannah Parker lui même, qui rentrait d'une expédition anti-blancs et qui s'est ruée sur les pauvres colons.

Le combat fut inégal et la quasi-totalité des voyageurs fut exterminé par les indiens. Marlowe fut parmi les rares survivants, laissés pour mort au milieu des rochers. Il se réveilla plus d'un jour plus tard, assistant au tragique festin des vautours. Il réussit à sauver les quelques mourants des charognards et sortit avec eux tant bien que mal des terres indiennes.

Le voyage était pourtant trop dur et trop fatigant pour les blessés démoralisés et Marlowe se retrouva seul lors de l'arrivée au Kansas. Il enterra ses compagnons et jura sur leurs tombes de faire vivre leur rêve commun d'une vie nouvelle aux Etats-Unis.

Il traversa l'Etat (par peur que les gens qui le croisent ne connaissent son histoire, arrivé près d'ici) et arriva au Colorado, mais là bas, il prit conscience que créer une ville de toute pièce comme il était prévu dans leur rêve ne serait pas possible seul, et il construisit seulement son église dans l'Est de Denver mais s'éloigne de tout le monde pour ne pas éveiller de curiosités sur ses étranges visiteurs.

Marlowe est en effet capable de donner vie à ses rêves, et s'il imagine ses anciens amis venir à l'église, ceux-ci y apparaîtront. Il mène ainsi grâce à ce pouvoir et son imagination une vie telle que son groupe de voyageur rêvait de la vivre.

Si quelqu'un voit ce qu'il se passe, il sera persuadé que tout est réel. Chaque « fantôme » lui paraîtra visible, et s'il le touche, sa main passera dans le vide mais il sera convaincu du contraire. Toute conversation lui semblera réelle et de retour chez lui, il se rappellera de tout comme si c'était vécu. Marlowe surveille tout de manières à ce que personne n'ait de doute, et lorsqu'une personne a voulu rendre visite à l'un des fantômes, se demandant alors où il habitait, Marlowe a intégré dans l'esprit de la personne une adresse fictive et le visiteur est donc persuadé d'avoir vu la personne dans cette fausse maison et se rappelle de tout comme si c'était vrai.

Marlowe n'a plus réellement conscience de ce qu'il fait et on peut même dire que le rêve est maintenu d'instinct car Marlowe s'est un peu perdu entre la réalité et son imaginaire, mais aujourd'hui, personne n'a le moindre soupçon et Marlowe peut continuer son rêve américain seul avec le souvenir

de ses amis.

**All Saints Church:** L'église Episcopale n'a rien de particulier mais évidemment il n'en est pas de même du Révérend Jack Ranner, qui comme n'importe quelle personne qui connaît un peu de choses sur les véritables dangers du monde s'en doute, utilise les pouvoirs que Dieu lui a conférés pour affronter les abominations et les démons que les Justiciers opposent à lui.

Il est loin d'être aussi spectaculaire que l'archevêque, et n'use pas, comme lui, d'armes telle que l'épée ou l'arbalète, et il ne fait que rarement appel à des aides extérieures (et jamais à des hucksters ou d'autres du même genre) mais il a pour lui son immense culture et son sens de la logique sans faille. Lorsqu'il affronte un mystère, il l'étudie en profondeur et cherche ses failles pour pouvoir terrasser la chose facilement. Il ne s'en sortira probablement pas le jour où une secte l'attaquera par surprise ou lorsqu'une abomination des plus dangereuses apparaîtra sans raison et détruira tout mais c'est là tout le secret de Jack Ranner : il n'est jamais pris au dépourvu. Il prévoit des dizaines et des dizaines de possibilités sur les dangers que le monde court et tel un chevalier vengeur, il sort pour les affronter avant même que ceux ci ne se montrent dangereux.

Son manque de capacité de combat se ressent tout de même parfois et cela explique en grande partie pourquoi il rentre souvent plus qu'amoché de ses péripéties.

**Labyrinth Street:** Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Goodheart n'est pas impliqué dans la lutte contre les abominations et ne sait même pas qu'elles existent. Sa conversion est sincère et il a réellement découvert la foi, mais n'est pas conscient des bénéfices divins que ça lui a apporté et il n'a jamais profité de ses probables nouveaux pouvoirs qu'il ignore.

Il est en revanche bien impliqué dans la vie de son quartier et il refuse de voir les malheureux aux prises avec les hors la loi du coin. Il intervient donc personnellement dans les rixes provoquées par un quelconque desperado de passage, et s'il n'a plus son niveau d'autrefois, il fait toujours des ravages, délaissant souvent son revolver avec lequel il est devenu imprécis pour une winchester, voire un canon scié, beaucoup moins dépendant de la précision du tireur.

S'il n'est pas un combattant de l'église ou un agent d'une société gouvernementale, Goodheart est tout de même un homme d'action sur qui on peut compter si on cherche un allié à l'occasion et que l'histoire qu'on lui raconte l'intéresse.

**St James:** Rowan Niemeyer n'est pas fou, bien sûr, il a juste pleinement conscience de ce qui se passe dans l'Ouest, et a décidé d'utiliser une méthode complètement différente de ses pairs : il prêche la vérité pour que les gens n'aient plus peur de l'inconnu pour se lever ensemble contre les abominations. Cette technique peut sembler curieuse mais elle n'est pas dénuée de sens... Si on suit les méthodes traditionnelles de la Pinkerton ou des autres agences au courant des choses, on évite de répandre la terreur, mais il faut toujours être présent partout pour anticiper les attaques des Justiciers. Si on explique aux gens la réalité, évidemment, les risques de paniques sont énormes, mais ce premier effet passé, chacun pourra se dresser contre le mal et apprendre à vaincre ses peurs. C'est ce que prône un curieux groupe qui se fait appeler « Les Voyageurs » dont chaque membre à un pseudonyme commençant par la lettre V. Chacun lutte à sa manière pour cette théorie, en affrontant les abominations mais aussi en faisant courir le bruit de leur existence. Leurs motivations sont mal connues et certains sont des criminels qui apportent leur pierre à la lutte en tuant chasseurs de l'église, Texas rangers ou Pinkertons qui leurs sont opposés. (Voir une aide de jeu à venir sur les « Voyageurs »)

Rowan Niemeyer est donc un « Voyageur » comme en témoigne le V gravé au fer rouge sur sa poitrine. Son nom de code est « Vatican », qui représente sa condition d'homme d'église, même s'il est protestant.

Sa contribution à son groupe est apportée par ses sermons et ses discours hargneux à l'encontre des agences gouvernementales (surtout la Pinkerton) qui cachent des choses à la population et qui incitent les gens à se battre contre le mal.

Les aventuriers en mal de combat dangereux se réunissent souvent dans sa paroisse qu'ils considèrent comme un bon moyen d'avoir diverses informations sur les mystères du moment et où chercher l'aventure. C'est pourquoi l'église est toujours pleine de prétendus fidèles ressemblant plus à des tueurs qu'autre chose. Niemeyer semble en effet toujours au courant de tout ce qui se passe (les « Voyageurs » ont un don pour savoir où agir) et est une bonne source de renseignement.

Il est évident que les Pinkertons, au bureau tout proche, ne voit pas d'un bon œil le pasteur mais même pour eux, il est délicat de faire taire un homme d'Eglise sans s'attirer la hargne du peuple, et ils se contentent pour le moment de tenter de l'intimider... Il n'est pas impossible que leur prochaine étape soit plus consistante.

Il serait une erreur de croire que le pasteur

n'est qu'un faible et que sa mission consiste juste à donner des informations. Il sait très bien se sortir de différents problèmes et peu agir lui même à l'occasion. La Pinkerton n'a donc pas tout à fait tort de garder un œil sur lui.

**African Baptist:** Jonah Koork n'a pas de véritable secret et toute sa légende est vraie, cet homme est bien un survivant au mental exceptionnel qui a failli mourir des mains de ses tortionnaires.

S'il y a un chapitre à ouvrir ici, c'est plutôt justement sur ces fameux tortionnaires.

L'ancien maître de Koork s'appelait Nolan Derrick et comme souvent dans ces cas là, l'homme ne se contentait pas de battre et de torturer les esclaves mais il violait également les plus jolies. Il est donc par inadvertance le père de Jonah Koork, ce que la mère du futur pasteur ne lui a jamais caché.

Véritable insulte vivante pour ce tyran, Jonah a donc été dès son plus jeune âge la cible des tortures de l'esclavagiste. La mère de l'enfant ne l'a pas supporté et elle a tué son maître lors de l'une de ses nombreuses visites nocturnes. Elle fut évidemment mise à mort par la famille Derrick sous les yeux de Jonah, mais celui-ci ne fut pas plus inquiété par la suite.

Ce n'est qu'aujourd'hui que les problèmes peuvent commencer pour lui : Herbert Derrick, le plus vieux des fils de Nolan, âgé d'une soixantaine d'années, est arrivé il y a peu à Denver, et s'est installé en tant que riche fermier. Il a toujours pensé que Jonah était son demi-frère, et l'a toujours haï pour ça, se montrant son pire tortionnaire à la mort de son père. Le temps faisant, il a oublié cette histoire mais il a toujours eut une haine farouche pour les noirs et à peine a-t-il vu le pasteur lors d'une réunion de notables qu'il a reconnu en lui son demi-frère.

Ses premières intentions ne sont pas très claires mais il a fait venir en ville un groupe de mercenaires, d'anciens chasseurs d'esclaves ou contremaîtres de son ranch devenu sans emploi après l'abolition, et leur a demandé de semer la zizanie dans leur communauté.

Le chef des mercenaires est une brute du nom de Joe Burton et il est accompagné d'une dizaine d'hommes. Il est probable que l'une de ses prochaines missions soit de cibler le pasteur directement.

**First Baptist:** Kleinstock Ironwood est un héros. Oh, pas ce genre de héros que l'on croise dans un village en danger et qui sauve à eux seuls des milliers de personnes d'une bande de hors la loi

sans cœur... Un héros silencieux. Un dont personne ne saura jamais pourquoi Dieu le fera s'asseoir directement à sa droite et qui ne se doute même pas de ce qu'il peut faire.

Il y'a quelques années, Denver a été ravagé par un démon au nom oublié et tout le monde en est mort. La ville n'était plus qu'un tas de cendres.

Il n'y avait pas un survivant et lui-même, son âme s'en allant, assista au spectacle navrant de la ville en flamme et de quelques morts se relevant pour servir le démon.

Il arriva dans les terres divines par la grande porte, celle des fidèles croyants et demanda alors une entrevue personnelle avec Dieu. Ca peut paraître ridicule, complètement mystique et absolument ineptique, mais le fait est que Dieu entendit. Il le fit patienter. Pendant des jours et des mois, Ironwood attendit, immobile.

Lorsque Dieu le reçut enfin, il lui demandât ce qu'il voulait, pourquoi attendre si longtemps juste pour une question. Ironwood expliqua qu'il n'avait pas une question mais une exigence. Il avait servi ce seigneur pendant tant d'années dans les croyances de l'Armageddon et de la venue de Dieu le dernier jour pour sauver la Terre, et il demandait à Dieu d'intervenir contre ce démon, l'Armageddon étant venue.

Le lendemain, Ironwood s'éveilla dans son lit, et rien ne s'était passé. Tout était comme la dernière fois qu'il avait vu Denver, calme et paisible. Il pensa avoir rêvé, et éclata de rire, mais il trouva alors près de son lit une pierre fumante gravée d'un symbole démoniaque et entendit dans sa tête « Sois en son gardien pour que rien n'arrive jamais ».

Personne ne le sait mais Ironwood porte avec lui cet énorme fardeau. Il ne peut et ne pourra plus jamais quitter son église pour protéger le monde. Les premières années, il le prit comme une mission sacrée, mais aujourd'hui il sait qu'il est puni pour avoir osé donner un ordre à Dieu.

Alors il s'est dit qu'il attendrait la fin de sa peine, mais là il se rendit compte d'une chose... finis ses rhumatismes, finie sa bronchite chronique... Ironwood a compris. Dieu l'avait rendu immortel pour qu'il veille à tout jamais sur cette pierre et accomplisse sa peine éternelle.

Pour l'instant, il ne s'en inquiète pas, mais il sait qu'un jour il devra justifier son immortalité.

**Les Autres religions :** Il n'y a rien à dire de spécial sur les Juifs ou le Rabbin Herblum, pas plus que sur les croyances chinoises. Cependant, une aide de jeu sur la Kabbale est disponible dans la partie règles. Pour les Musulmans, il n'y a rien à

rajouter ici, mais je vous renvoie à l'aide de jeu sur la secte des assassins de Rodi. Pour les Vaudous, hormis Lavaury dont vous trouverez les détails dans « Denver et la guerre du rail », ma première aide, il n'y a rien de notable non plus.

Je me concentrerais donc sur les Mormons: Frère Glassman a peur, et il a raison. Lors du précédent relais, son confrère était Frère Gilles Hoffer et c'est lui qui a été retrouvé mystérieusement mort. Il n'y a en réalité aucun mystère. Hoffer et Glassman était en équipe avec leur « guide » Frère Marc Cander qui leur a expliqué tout ce qu'il fallait savoir sur la vie d'un Mormon; eux qui étaient novices dans cette religion. Les deux hommes se sont donc rendus compte qu'ils avaient peut être accepté la conversion trop vite et ont tenté d'expliquer à Cander qu'ils préféreraient abandonner. Cander n'a pas beaucoup aimé l'idée et, en faisant mine de comprendre, a envoyé un rapport en Utah pour prendre un ordre.

La réponse n'a pas été celle escomptée par les deux jeunes gens et Cander s'est montré d'une violence inouïe dans le meurtre de Hoffer, qui s'était montré le plus hostile à rester. Il a vite fait comprendre à Glassman quel chemin suivre et bien malgré lui, le jeune mormon a rejoint les rangs.

Aujourd'hui, c'est Glassman le guide, mais il sait que Cander ou un autre le surveille de près et il a peur de subir le même sort.

**L'Association des Bénévoles de la foi :** S'il n'y a pas grand chose à dire sur la vieille Gideon, il en est autrement de sa rivale, Miss Pennington. Cette jeune demoiselle est une véritable croyante, si près de Dieu qu'elle possède des dons divins aussi précieux que les plus grands ecclésiastiques. C'est une jeune femme douce et gentille, très pieuse et qui ne conçoit pas que les grands préceptes de la religion soient bafoués pour des intérêts personnels ou pour de l'argent.

C'est donc avec ferveur qu'elle monte au créneau contre la corruption de l'église et contre Gideon.

Elle a réussi à réunir quelques membres de l'association qui partagent ces idéaux et ensemble elles tentent de rétablir l'ordre moral dans l'association. Elles ne sont pas encore trop nombreuses mais leurs voix portent de plus en plus.

On ne peut tout de même pas donner tous les torts à Gideon car même malgré quelques conflits personnels qu'elle règle grâce à l'association (elle a ainsi causé la ruine d'un boucher par sa verve, simplement parce qu'elle était mécontente d'un morceau de viande acheté la veille), elle a tout de

même apporté son soutien à de grandes causes comme les finances de l'orphelinat ou les dons de la kermesse pour les défavorisés.

#### **L'Association des Moralistes du Clergé :**

Les deux mégères qui se battent pour la présidence ont peu d'intérêt mais ce n'est pas le cas de Monsieur (l'association est mixte contrairement à sa sœur catholique) Larry Kennsing, un des membres de l'associations qui se fait plutôt discret pour le public mais qui est très actif dans le groupe. Kennsing est en effet toujours là quand il s'agit de colporter les ragots à l'une ou à l'autre des candidates.

Son but en réalité est de semer la discorde dans le groupe, pour le voir mourir, avec tout ce qu'il représente. Les querelles au sein de l'association sont toutes orchestrées par lui et il manipule discrètement chaque pion de l'association pour ses fins.

Kennsing n'agit en fait pas pour son propre compte mais il est un des rouages d'une secte satanique dont je parle quelques lignes plus bas.

**Les Antis-Cléricaux:** Raleigh est un politicien rusé et fourbe, mais surtout particulièrement ambitieux qui a pour but de diriger la ville et ce, par tous les moyens.

Il s'est ainsi allié à un puissant financier, Johnaton Néro, qui lui a confié sa secrétaire personnelle, Helga Eberscott, une manipulatrice passée maître dans l'art de discréditer les gens.

Si Raleigh n'est pas au courant, Eberscott est donc l'une des membres de la secte sataniste qui est dirigée par Néro.

**La Secte sataniste des adorateurs de Raïm:** Dirigée par Johnaton Néro, cette secte a pour but de faire revenir Raïm Hel Garzem sur Terre.

Néro est un homme instruit qui a beaucoup étudié l'occultisme et s'est intéressé aux divinités qui pouvaient lui apporter le pouvoir.

Bien sûr, ces divinités ne sont en fait que des abominations ou des démons mineurs envoyés par les justiciers mais pour Néro, du moment qu'elle l'amène à ses fins, peu importe leur origine.

Ayant découvert qu'une incarnation de Raïm est apparu dans les alentours de Denver il y a quelques décennies, il s'intéresse à la légende et découvre que Raïm est nommé « démon de la discorde » car son pouvoir se renforce lorsque les gens sont en conflit.

Découvrant aussi que Raïm apporte une partie de son pouvoir à qui se montre particulièrement doué dans les domaines de la manipulation et de la propagation de la zizanie. Il

décide donc alors naturellement de se montrer le meilleur dans ce domaine et fonde sa secte.

Ses fidèles sont des satanistes convaincus qui pensent que leur but est de faire revenir Raïm sur Terre. En réalité, Néro sait parfaitement, grâce à sa longue enquête, que Raïm est déjà sur Terre, prisonnier de l'Eglise. Il a en fait son plan bien établi depuis longtemps. Il ne souhaite pas libérer Raïm, qui deviendrait le maître à sa place, mais seulement gagner son pouvoir. Pour cela il faut semer suffisamment de discorde pour que Raïm s'intéresse à lui, mais pas trop, pour ne pas le libérer. Il régite donc chacun des plans de ses fidèles pour arriver à ses fins, mais n'hésite pas à éliminer ceux qui en font trop.

Helga Ebelscott, la plus proche collaboratrice de Néro, a découvert que le démon est captif sur Terre, mais commence à comprendre les réels objectifs de son maître. Voulant, elle, aller au bout des objectifs de la secte, elle commence à monter des plans plus ambitieux, et c'est elle qui pousse Raleigh à se battre contre la corruption du clergé, pour que la discorde s'installe directement dans l'église et que Raïm s'en abreuve plus facilement. Elle a aussi envoyé Kennsing dans l'association des Moralistes. Kennsing obéit directement à la jeune femme, et Néro n'est pas au courant de son action.

Il est évident que si Néro découvre le double jeu de son assistante, le combat sera interne à la secte et pourra être fatal.

Les membres de la secte ne sont pas infiltrés seulement dans les associations religieuses et le parti de Raleigh. Chaque organe politique, légal ou associatif, ainsi que la plupart des entreprises de commerce, comme la briqueterie ou les compagnies de chemin de fer ont en leur sein un traître au service de la secte.

**Herbert Newcamp:** Le prédicateur fou n'est en réalité qu'un homme d'Eglise itinérant comme un autre qui avait choisi un endroit difficile pour ses sermons. Il prône, un peu comme Niemeyer, le combat. Il faut prendre les armes et affronter les forces du mal. Seulement, lui n'a pas choisi d'avertir toute la population. Il a pris pour cible les marginaux, les desperados et autres hommes de peu de foi... Ceux qui, tant qu'ils vivent dans le péché, renforcent le mal, mais qui s'ils changeaient, seraient les plus efficaces contre lui.

Il n'a pas eu que des jours heureux mais tout se déroulait selon son plan jusqu'à ce que Bradley le tue dans l'indifférence. Ce que ni Bradley, ni personne autour ne savait, c'est que Newcamp

possédait, de par ses longs voyages dans le monde, un artefact de toute puissance : le Graal.

Rassemblant ces quelques derniers souffles, il se traîne jusqu'à sa tente et boit dans le calice, qui disparaît aussitôt, retournant dans un endroit que nul ne connaît, mais remettant immédiatement Newcamp sur pied, pleinement régénéré.

Evidemment, le retour en pleine forme du prédicateur eu pour effet de convaincre chaque assistant au miracle qu'il était de sang divin, et le résultat fut bien sûr la conversion immédiate de Bradley et de quelques autres hors la loi qui deviennent des fidèles de Newcamp.

Fort de sa nouvelle armée de croyants, Newcamp avait enfin son équipe pour affronter les abominations de l'Ouest, et ils les envoient lutter contre chaque nouveau mystère qui plane dans les alentours.

Newcamp est touché par la grâce divine qui lui permet de connaître à l'avance les problèmes qui peuvent envahir la vallée grâce à des visions lors de ses rêves. C'est ce qui lui permet de toujours savoir où agir et de donner des ordres clairs à ses fidèles.

**Le Fantôme du Pasteur Kleigh :** Kleigh n'est pas un fantôme, c'est un déterré. Vous me direz qu'un homme d'Eglise ne peut pas devenir un déterré, mais il ne l'est pas devenu, il l'a toujours été... du moins depuis plus de dix ans, quant à homme d'Eglise, il ne l'a pas réellement été.

Kleigh s'appelait en réalité Herb Monnet et avait mis la main avec trois amis à lui sur un fabuleux trésor, la paye des soldats du Nord.

Comme souvent dans ces cas là, ils décidèrent de planquer le magot à l'écart de la civilisation et de se partager la carte pour retrouver ensemble l'argent plus tard. Evidemment, certains ne voulaient pas jouer le jeu, et ce fut le cas de Monnet, qui découvrit en revenant le lendemain seul que l'un de ses compagnons avait été plus rapide que lui. Il le chercha pendant plusieurs mois avant de le retrouver à Denver, mais il n'était pas là non plus le premier. L'un des autres avait retracé sa piste avant lui et l'avait déjà tué.

Le problème pour Monnet comme pour son complice était que celui qui les avait doublé avait déjà planqué le magot ailleurs. Les deux larrons durent alors s'associer pour rechercher le trésor et comprirent assez vite dans quelle zone fouiller, mais sans plus de précisions. Ayant des premiers indices Monnet, naïf, en fit part à son partenaire qui en simple réponse, l'abattit.

Le meurtrier exploita alors les indices, persuadé de profiter seul de l'argent mais il eut alors

deux surprises... premièrement, les indices ne menaient nulle part, sa quête n'aboutissait à rien, et deuxièmement, Monnet, plus vif que jamais (enfin c'est un bien grand mot) se glissa dans son dos et l'égorgea. Entouré des cadavres de ses anciens compagnons, il étudia alors les indices trouvés, et découvrit que le premier voleur avait réussi à s'intégrer par ruse en lançant la nouvelle de l'arrivée d'un nouveau pasteur pour la 17<sup>th</sup> Street Church. Fort de ce nouveau plan, il prend l'identité de son ancien complice et devient ce fameux pasteur, Georges Kleigh, qui pendant plusieurs mois, profita de son nouveau statut pour enquêter sur les lieux fréquentés par le vrai Kleigh avant sa mort.

Son plan se déroula sans accroc mais sans avancée pendant quelques années mais il arriva le moment où le quatrième complice, Lance Parker, découvrit que tous ses associés l'avaient trahi et remonta la piste à son tour. Retrouvant le dernier survivant, il se fit passer pour un agent spécial de la Pinkerton et enquêta sur lui. Puis, pensant plus à la vengeance qu'à l'argent, il s'introduisit dans l'église et lui tira une balle en pleine tête. Kleigh s'effondra, mais il en fallait plus pour l'abattre.

Parker s'enfuit et on enterra Kleigh qui se laissa faire, gisant inconscient, mais lors de son réveil, il se rendit bien compte que revenir au milieu des fidèles poserait trop de problèmes, il imagine se glisser discrètement mais est vite repéré. Il monte alors cette histoire de fantômes, espérant à défaut de discrétions, trouver le trésor.

Il l'ignore encore, mais il y'a un problème aujourd'hui : le trésor, se trouve (et s'est toujours trouvé) au sous-sol de l'église, d'où le plan de Kleigh à la base, mais depuis la mort de Monnet dans l'église, le nouveau pasteur l'a fait consacrée, et celui-ci n'a plus la possibilité d'y entrer.

**Le Fantôme du Pasteur Hugo Montrouge:** L'histoire du pasteur Montrouge est beaucoup plus simple que celle de Kleigh. Montrouge était réellement pasteur et il est bien mort dans un des conflits armés entre desperados, mais cela a donné l'idée à l'un d'entre eux, Don Winchester, de se créer une planque sûre et proche de la ville. Avec une dizaine d'hommes à lui, il a créé donc un réseau de souterrains pour sortir facilement et discrètement de l'église, et tient les curieux éloignés de son repaire grâce à l'histoire du fantôme, qui par d'habiles jeux de lumières semble réellement apparaître.

Winchester est un petit voyou mais sa planque sûre lui permet de cacher plus d'armes et d'argent que la plupart de ses rivaux et c'est peut être ainsi qu'il prendra le dessus sur eux dans une guerre des gangs qui s'approche à grands pas dans le

quartier sud (je donnerai plus de détails dans ma 3e aide, « Denver et la loi »)

**Le Prêtre de l'Ombre:** Si cette rumeur est complètement fondée, il ne faut pas pour autant croire que ce Prêtre de l'Ombre est un héros. Il s'agit en fait de Jean Preach, l'Ange Gardien de Grimme qui se consacre quasi exclusivement aux plans de son maître contre les compagnies du rail. (Plus de détails dans « Denver et la Guerre du Rail »)

**Le Monstre de l'Eglise St John:** En réalité, il n'y a pas un monstre dans l'église. Il y'en a plusieurs. Chaque statue que crée « El Garrio » possède l'âme que le sculpteur a voulu lui donner.

Au début, il ne s'en rendait pas compte, ressentant juste l'impression que ses statues le suivaient du regard, et que leurs expressions étaient confondantes de réalisme. Très vite, il remarqua pourtant que les positions des statues changeaient parfois. Il s'interrogea et comprit que ses instruments étaient magiques. Les statues prenaient vie et leurs réactions étaient en rapport avec l'impression qu'il ressentait en les sculptant.

Lorsque « El Garrio » sculptait un ange, son cœur était enjoué et la statue devenait réellement une envoyée de Dieu (ou du moins se comportaient comme tel). En revanche, lorsqu'il sculptait une gargouille ou un diable, son cœur était plein de tristesse et le démon de pierre devenait vrai.

C'est comme ça que « El Garrio » découvrit la foi et il devint très vite le pasteur Ezekiel Garraba et s'installa dans l'église, afin de n'avoir plus de sculptures à faire. Il plaça ses créations dans son temple, qui devint un musée, mais veillait sur elle pour les empêcher d'agir.

L'âme de l'artiste fut pourtant la plus forte et il se remit à sculpter. Au début il ne faisait que des anges par sécurité... Mais lassé, il se décida à refaire d'autres créatures, en pensant que sa foi protégerait les statues de la magie qui leur donnait vie.

Malheureusement, la première tentative lui donna tort : le monstre créé, une sorte d'humanoïde déformé au visage démoniaque, l'attaqua et s'échappa de l'église. C'est là le début de la légende,

mais Garraba a laissé faire. Il ne voulait pas « brimer » une de ses créations. « Le démon de pierre » a réintégré l'église, un peu plus tard, car il semble que les statues ne puissent pas s'éloigner longtemps de leur créateur, mais de temps en temps, la nuit, elle s'éveille et se montre virulente.

Le plus dangereux n'est pas que Garraba ne les détruise pas, mais plutôt qu'il s'obstine à en fabriquer d'autres. Tout se passe pour l'instant bien, car grâce à ses protections divines, et aux statues angéliques qui luttent contre les démoniaques, l'église reste le seul théâtre des affrontements mais qui sait si un jour, les créations d' « El Garrio » ne seront pas un danger pour tous...

**Le Tumulus du Nord:** Comme ça l'a été supposé, le tumulus est bien un symbole sacré des indiens. Mais il est en fait une rune de protection car ce lieu est une porte vers les terres de chasses. Cette porte est fermée et semble ne plus avoir la force de s'ouvrir, et c'est pourquoi les indiens ne la gardent pas, mais elle garde assez de puissance pour alimenter les diverses abominations et autres pouvoirs dépendant des manitous. Une créature des Justiciers qui se battrait ici serait invulnérable et n'importe quel sort de huckster ou assimilé serait lancé avec un bonus de 20 au jet de dés.

Pour éviter toutefois que cette puissance ne se répande, l'Eglise protestante qui a repéré le phénomène par hasard a établi un cercle de protection tout autour et en a confié la garde et le renouvellement à Lower Plowscott, un jeune pasteur qui se fait une joie de servir son Dieu de manière si utile.

En réalité, il n'y a pas bien grand chose à garder. Le cercle ne s'effacera pas tout seul et Plowscott ne pourrait rivaliser avec une secte ou un sorcier assez puissant pour le lever, surtout si les serviteurs de l'ombre pénètrent dans le cercle et bénéficient des pouvoirs de la porte, mais la présence de Plowscott rassure l'Eglise qui pense qu'il vaut mieux laisser un gardien au cas où plutôt que faire comme ces sauvages d'indiens qui l'ont laissé à la merci de tous.

# CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES PRESENTES ICI

## L'Archévêque Thomas D'Orléans:

Thomas D'Orléans est un homme plutôt grand et assez costaud, qui si l'on excepte sa tenue ecclésiastique, passerait plus pour un combattant que pour un homme d'église.

Il est assez propre sur lui et ne semble pas négliger son apparence pour sa fonction mais on peut parfois deviner dans ses affaires son immense épée ou son arbalète, qui jurent assez avec le reste de ses affaires.

Il a parfois mauvaise réputation et il semble que les problèmes s'amoncellent autour de lui, mais il est tout de même apprécié pour son titre à Denver et dans les alentours.

Il est d'origine Française et se trouve sur le nouveau continent depuis peu. Sa maîtrise de l'anglais est bonne mais on devine son côté pied tendre dès qu'on voit les goûts de l'homme.

Per 2D6 Con 3D6 Cha 1D8 Ast 4D4 Ame 1D12

Dex 2D8 Agi 4D8 For 4D8 Rap3D8 Vig4D8  
Théologie 3 Occultisme 4 Eloquence 4 Foi 5 Tripes 5

Tirer Arbalète 5 Equitation 1

Pied Tendre, Heroique Larbin de la Faucheuse Tétu

Arcane:Croyant Conscience Saint-Office

Foi Innébranlable

Protection, Armure du Juste, Réprimande, Sanctifier les Armes, Dissipation de la Magie, Ange Gardien, Résistance Magique

## Norman McCoy:

McCoy fait parti de ces chasseurs de l'église qui se fondent parfaitement dans la masse. C'est un illuminé qui se rue sur la moindre abomination ou présence magique, mais son vieux cache poussière noir usé et sa barbe de 10 jours le font plus ressembler à un aventurier ou un desperado qu'à un homme d'église.

Mc Coy n'est d'ailleurs pas prêtre. C'est un joker de l'église, itinérant, qui va où l'on a besoin de lui. Il est assez fidèle au Cardinal Théobaldi, et

surveille activement D'Orléans, même si il se rend utile à ses côtés.

Il ne se sépare jamais de ses deux shotguns, qui lui donne cet air si inquiétant qui lui a créé une certaine renommée.

Per1D8 Con3D6 Cha3D4 Ast1D6 Ame2D10

Dex1D8 Agi2D6 For3D6 Rap4D8 Vig2D8

Détecter 4 Foi 5 Tripes 4

Recharge Rapide 3 Tirer Shotgun 5 Dégainer

1

Fanatique Loyal Héroïque Obligation

Renommée Ambidextre

Foi Innébranlable

Armure du Juste, Dissipation de la Magie, Revelation, Vengeance Divine

## Ewan Marlowe:

Marlowe n'a rien de particulier dans son physique. De taille et de corpulence moyenne, il s'est un peu dégarni avec l'âge et porte des lorgnons mais rien qui le distingue des autres. Son costume de pasteur le distingue un peu mais sinon, il a vraiment tout pour se fondre dans la masse.

Si on le regarde attentivement, on remarquera son air mélancolique, mais il est plein de joie quand on le voit avec ses rêves.

Marlowe n'a pas une vie très remarquable, d'autant qu'il sort rarement de son église.

Per 4D10 Con 2D6 Cha 2D6 Ast 3D4 Ame1D10

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

Détecter 4 Persuasion 3 Foi 4

Attelage 2

Arcane Croyant La voix Oreille fine

Serment (faire vivre le rêve de tout son groupe) Pied tendre

Miracle divers (Il ne les connaît pas et ne les utilise pas)

Capacité spéciale: Marlowe est capable de matérialiser ses pensées de manière si réelle que tout le monde y croit à moins de réussir un jet de scruter incroyable. Il ne se sert de ce pouvoir que

pour respecter sa promesse et donner vie à ses anciens compagnons de voyage)

### **Jack Ranner:**

Jack Ranner a tout pour plaire, et est donc un homme plutôt séduisant et surtout très intelligent. Agé d'un peu moins d'une trentaine d'année, il est réputé comme être l'homme le plus instruit de la ville, et c'est de cette capacité qu'il use pour faire pencher la balance en sa faveur lors des affrontements, palliant à des capacités physiques moins développées que ses congénères.

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

Dex 2D6 Agi 2D4 For 3D4 Rap 3D6 Vig 3D8

Détecter 5 Pister 4 Connaissance des territoires 4 Langues 3 (Français, Espagnols) Sciences (Variés) 2 Universalis (Variés) 4 Autorité 2 Eloquence 2 Intimider 2 Foi 5 Tripes 2

Tirer (Revolver) 1 Equitation 2

Héroïque Loyal Obligation

La Voix Arcane Croyant Aux Aguets Nerfs d'Acier

Acte de Foi Armure du Juste Barrière invisible Courroux Divin Dissipation de la Magie Dresseur de fauves Etourdissement Interdiction Résistance Voile Vengeance divine.

### **Rowan Niemeyer:**

Niemeyer, dit « Vatican » sera développé dans mon aide consacré aux « Voyageurs » une curieuse association.

### **Ezekiel Garraba:**

Garraba, dit « El Garrio », est né au Mexique mais a été très vite recueilli par une famille du Texas alors que des bandidos avaient mit le feu à son village.

Garraba a par conséquent le teint hispanique mais il parle un anglais parfait.

Garraba est plutôt petit, assez obèse et porte une large barbe qui tire depuis quelques années sur le blanc. Il ne se sépare jamais de ses outils de sculpteurs depuis qu'il a compris que c'était eux les responsables de ses réalisations.

Il est assez ambigu, et même s'il craint le résultat de chacune de ses sculptures, il ne peut s'empêcher de continuer à utiliser ses ustensiles, comme s'il avait envie de voir ses créations prendre vie.

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

Dex 3D8 Agi 4D6 For 3D8 Rap 3D4 Vig 2D8

Arts (Sculpture) 5 Détecter 3 Scruter 3 Universalis (Arts) 3 Foi 2 Tripes 2

Pacifiste Terreurs nocturnes

Tête Froide Possessions (Outils)

**Outils de sculpteur:** Trouvé par hasard dans l'atelier de son maître défunt, Garraba a pris ses outils et les utilise depuis, mais n'a aucune idée d'où vient leur pouvoir.

**Pouvoir:** Les outils ont le pouvoir de rendre vivantes les statues pour lesquelles on les utilise. Le comportement dépend de l'expression du visage du sculpteur au moment de la finition, et se reflètent sur la statue. On ne peut fabriquer un monstre en étant heureux ou un ange en étant triste.

**Corruption:** Il est impossible de résister (jet de foi 11) à l'envie d'utiliser les outils.

**Les statues d'El Garrio:** Le profil des statues est à l'appréciation de ce qu'on pense de la statue mais elles ont toutes en commun une Vigueur de 3D12 et la capacité « Vie nocturne » qui leur interdit de vivre le jour mais les laisse s'exprimer la nuit et « attaché à son sol » qui les oblige à revenir sur leur lieu de création avant le lever du jour et les empêche donc d'aller très loin.

### **Kleinstock Ironwood:**

Ironwood est l'un des plus âgés parmi la communauté des religieux de la ville.

La soixantaine tassé, il ne cache pas un certain embonpoint mais hormis ces détails, rien ne le distingue des autres.

Le trait qui marque le plus le vieil ecclésiastique est la profonde lassitude que l'on devine facilement dans ses yeux et dans sa manière d'être. Il lambine avec l'âge et semble pressé de s'éteindre, ce que malheureusement, il sait bien impossible.

Per 2D6 Con 3D8 Cha 4D8 Ast 3D8 Ame 5D12

Dex 2D8 Agi 3D8 For 2D4 Rap 3D10 Vig 3 D 10

Détecter 4 Médecine 2 Théologie 3 Occultisme 2 Eloquence 3 Foi 5 Tripes 4

Serment (Garder la pierre) Lambin

Arcane Croyant

Miracle Divers (Dieu a conféré, en plus de l'immortalité, le pouvoir de faire appel à la bénédiction et même à l'intervention divine qu'il désire...Ironwood n'a jamais encore utilisé ce don)

### **Lliam Goodheart:**

Lliam Goodheart fait tache au milieu des autres hommes d'Eglise. Il est mal rasé, fume sans cesse un vieux morceau de cigare, crache et jure comme un charretier, et son costume est sale, froissé et donne toujours au pasteur un air débraillé.

Il porte par dessus ses habits sacerdotaux un holster avec son revolver souvent fumant, et garde

toujours son shotgun à proximité.

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

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

Détecter 3 Pister 2 Explosifs 1 Autorité 2 Intimider 2 Bluff 3 Jeux 3 Survie 2 Foi 2 Tripes 4

Tirer (Shotgun) 4 (Revolver) 2 Combat (Bagarre) 4 Equitation 4 Esquiver 3 Dégainer 2

Accoutumance (Tabac) Ça va les chevilles?

Ambidextre Cran 5 Oeil de Lynx Renommée 3 Vétéran du Weird West

### Les autres hommes d'églises:

Les autres hommes d'Eglises de la ville n'ont pas de particularité et le profil des croyants classiques du livre de base ou des suppléments, comme Grisaille City pour Frère Glassman, peuvent être employés, parfois avec quelques ajustements (Southgate a un score de foi amoindrie alors que le charisme de Koork est énorme, par exemple)

### Comte Théobald Latracy:

Agé d'une quarantaine d'années, le Comte vit dans son manoir construit en périphérie de la ville, du côté Ouest.

Arborant une fine barbe et une moustache à l'espagnole, et toujours impeccablement coiffé et vêtu, le Comte est à l'image de ce qu'il veut paraître: propre sur lui, mais autoritaire.

Il porte une épée d'apparat à la ceinture, comme beaucoup de nobles européens, mais on ne l'a jamais vu s'en servir.

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

Dex 3D4 Agi 2D10 For 1D8 Rap 2D8 Vig 1D10

Arts 2 Science Mécanique 2 Autorité 2 Eloquence 3 Foi 2

Combat (Escrime) 4

Ambition (Faire des riches les seuls êtres forts) Cupide Intolérant (les classes inférieures)

Money money 4 Possession 4 (Manoir)

### Herbert Derrick:

Vieux propriétaire terrien, toujours vêtu de blanc, Derrick semble usé mais résiste pour voir la mort de son plus vieil adversaire.

C'est lui qui lui a crevé son œil quand il était plus jeune et il a bien l'intention de voir son ennemi partir avant lui.

Derrick est vieux mais sa haine ne s'est pas atténuée avec l'âge et il reste un farouche partisan de l'esclavage.

S'il ne s'en prend pas directement à Koork, c'est qu'il est terriblement superstitieux et qu'il redoute de toucher à un homme d'église.

Per 2D8 Con3D10 Cha2D10 Ast3D4 Ame2D8

Dex 2D6 Agi 3D8 For2D6 Rap2D6 Vig3D6

Détecter 3 Connaissances des Territoires 4 Autorité 2 Dressage 2 Tripes 2

Attelage 2

Ambition (Rétablir l'esclavage) Méchant comme une teigne Intolérant (Noirs) Superstitieux Money money

### Joe Burton:

Le chef des mercenaires engagés par Derrick est un de ses fidèles amis du temps où il servait pour le père de ce dernier.

L'air sévère, toujours armé de son fouet et de sa Winchester, vêtu d'un costume à la mexicaine, Burton passe pour un des pires tueurs de la région et sa renommée fait trembler la communauté noire à laquelle il s'attaque aujourd'hui.

Per 3D8 Con 2D6 Cha 1D8 Ast 2D8 Ame 1D6

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

Détecter 3 Pister 4 Explosifs 3 Autorité 2 Intimider 3 Connaissance de la Rue 2 Survie 4 Tripes 3

Recharge Rapide 4 Tirer (Carabine) 4 Equitation 4 Combat (Fouet) 3 (Bagarre) 3

Chaud lapin Cupide Hors la loi Méprisant Sanguinaire

Amis haut placés Cran 3 Dur à cuire Renommée

Les hommes de Burton peuvent être pris dans les profils de combattants classique, desperados ou pistoleros par exemple.

### Valéria Pennington:

Valéria Pennington est une jeune femme radieuse qui respire la joie de vivre et l'honnêteté.

S'il existait une réincarnation de la vierge Marie, Valéria serait sûrement celle là, et c'est réellement l'impression qu'elle dégage.

Elle est plutôt jolie, blonde, fine, et très charismatique, mais n'utilisera jamais de ses charmes.

Elle ne veut pas rentrer dans les ordres mais se refuse à commettre n'importe quel péché.

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

Dex 2D6 Agi 2D8 For 1D4 Rap 2D4 Vig 4D6

Détecter 2 Eloquence 2 Persuasion 3 Foi 5 Pacifiste

La Voix (Apaisante) Arcane (Croyant) Belle Gueule

(Miracles et Bénédiction selon les besoins)

### Valérian Raleigh:

Raleigh est un homme acariâtre qui inspire l'autorité et la crainte.

Il est âgé d'une cinquantaine d'années mais porte plutôt bien son âge. Toujours vêtu à la grande mode, il a les tempes grisonnantes et s'entretient suffisamment pour avoir un corps svelte et musclé. Il est donc plutôt attirant.

Avant d'être politicien, il était le plus réputé des médecins de la ville et continue parfois à exercer, même s'il se consacre principalement à sa carrière politique aujourd'hui.

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

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

Carrière (Politicien) 4 Médecine 5 Autorité 5 Intimidation 3 Eloquence 3 Persuasion 4

Tirer (Revolver) 1 Equitation 3

Ambition (Devenir le numéro 1 de l'Etat) Précautionneux

La Voix (Autoritaire) Money Money Regard d'acier Tête froide

### Johnaton Nero:

S'il y a bien quelqu'un qui se fait discret dans la ville, c'est Néro. Riche et puissant, il pourrait être de tous les combats, mais se contente de financer discrètement le parti de Raleigh, tout en conservant bien son anonymat.

C'est le principal trait de caractère de Néro, qui, s'il dégorge d'ambitions, souhaite avant tout mener ses plans dans l'ombre.

Néro a dépassé la soixantaine, mais s'en porte très bien. Les cheveux blancs, le visage ridé et devenu aujourd'hui presque aveugle à cause de l'âge, il n'en reste pas moins un homme en pleine forme et les gens qui le connaissent redoutent toujours ses décisions, car l'âge l'a rendu plus sournois que jamais.

Il entretient une liaison avec sa secrétaire, de 30 ans plus jeune mais elle sait très bien qu'il n'est pas un modèle de fidélité, la tromperie étant synonyme de discorde.

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

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

Arts (divers) 3 Science (diverses) 2 Universalis: (Occultisme) 5 (Divers) 3 Autorité 2

Tirer (Revolver) 2

Bigleux 3 Chaud Lapin Ambition (Puiser les pouvoirs de Raïm)

Money money

### Helga Ebelscott:

Helga Ebelscott est une femme d'une trentaine d'années aux cheveux blonds et à l'air sévère. Elle est toujours bien vêtue, même si sa tenue semble en avance d'un demi-siècle sur son époque. Elle ne se sépare jamais de son ombrelle et de sa sacoche qui contient toutes sortes de choses, du matériel de secrétaire au matériel de médecine en passant par de quoi fabriquer n'importe quel explosifs.

Elle le cache très bien mais elle est une combattante douée et une tireuse confirmée, cachant d'ailleurs un derringier sous sa jupe longue et un revolver démonté dans sa sacoche.

Elle est aussi connue sous le nom de « Chat Noir » dans les quartiers mal famés de la ville, où elle dirige par l'intermédiaire d'un de ses espions l'un des groupes qui se livre la guerre des gangs dont je reparlerai dans mon aide « Denver et la loi ».

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

Dex 4D10 Agi 4D8 For 2D6 Rap 2D10 Vig 1D18

Détecter 4 Scruter 3 Déguisements 2 Explosifs 3 Médecine 2 Langue (Espagnol) 1 Connaissance de la Rue 2 Eloquence 2 Persuasion 2 Tripes 4

Crocheter 3 Dérober 3 Tirer (Revolver) 3 Combat (Bagarre) 2 Equitation 4 Esquiver 3 Furtivité 3

Curieux Larbin de la Faucheuse Ambition (Libérer Raïm)

Ambidextre Amis haut placés 2 Œil de lynx Oreille fine

### Larry Kennsing:

Larry Kennsing est un homme plutôt massif et à l'air benêt qui sert d'homme à tout faire pour l'association qui le prend un peu pour l'idiot gentil.

En fait Kennsing est beaucoup plus intelligent qu'on ne le croit mais joue parfaitement son rôle pour ne pas éveiller les soupçons et sert avec attention sa patronne.

Per 3D6 Con 3D6 Cha 2D6 Ast 3D8 Ame 2D6 Dex 3D8 Agi 4D10 For 3D10 Rap 2D8 Vig 2D12

Tripes 2

Tirer (Fusil) 3 Combat (Bagarre) 4 Equitation 3 Esquiver 3

Lambin Panier percé  
Baraqué Dur à Cuire

### **Herbert Newcamp**

Newcamp est un jeune prêtre d'une trentaine d'années au crâne déjà dégarni mais aux cheveux qui lui restent pendant en arrière, ce qui accentue l'image du cinglé.

Il est d'ailleurs tout de même bien allumé et parle comme si les gens autour de lui étaient de gentils enfants et que les abominations étaient des grands méchants loups.

Il est aussi devenu complètement sourd, ce qui ne l'handicape pas réellement puisque lui seul parle lors de ses entrevues avec ses fidèles.

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

Dex 4D4 Agi 3D6 For 2D6 Rap 2D10 Vig 2D8

Carrière Théologie 2 Universalis Occultisme 4 Autorité 3 Eloquence 2 Intimider 3 Connaissance de la Rue 3 Survie 2 Foi 5 Tripes 5

Cinglé 2 Sourd 5

Arcane: Croyant Vétéran du Weird West  
Peur de rien

Prophétie, Bénédiction, Guide invisible, Imposition des mains, Sanctification d'armes

### **Daniel Bradley :**

Bradley est un homme de moins de trente ans qui comme beaucoup de saoulards des quartiers chauds, aimait boire et faire la fête. Son caractère a profondément changé au moment de la résurrection de Newcamp. Il est devenu sobre, et à la limite du fanatisme.

Nouveau héros de son quartier, il aide les plus faibles lorsqu'il n'est pas en mission pour Newcamp. Il est devenu très populaire et très aimé par les gens pauvres qui subissent les problèmes de la guerre des gangs, mais il s'en mêle assez rarement, consacrant tout son temps au combat contre les forces du mal.

Il mesure plus d'1m80 et ses yeux bleus contrastent avec ses cheveux noirs et sa barbe mal rasée. Il a laissé tomber ses éternels cigarillos mais continue de chiquer, ce qui est peut être son dernier vice, et encore trop léger pour être vraiment punissable.

Il s'en veut terriblement de ce qu'il a fait par le passé et pense expier sa faute en obéissant aveuglément à Newcamp, même s'il doit pour cela mourir. C'est pour cela qu'il prend tous les risques dans les combats, espérant que Dieu vienne le délivrer de sa faute.

Per 4D10 Con 3D4 Cha 3D6 Ast 3D8 Ame 3D8

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

Détecter 4 Pister 4 Autorité 3 Intimider 2 Survie 3 Foi 1 Tripes 5

Lancer (Dynamite)2 Tirer (Fusil)4 (Revolver)3 Combat (Bagarre)4 Equitation 4 Esquiver 3 Furtivité 2 Dégainer 3

Désir de mort Loyal Obligation (Newcamp)2  
Aux aguets Cran 2 Nerfs d'acier

### **Herb Monnet/Reverend Kleigh**

Physiquement, Monnet n'est pas du tout atteint par sa condition de déterré. On dirait encore le bon cinquantenaire aux oreilles en choux fleurs et aux cheveux roux qu'il a toujours été.

Il a d'ailleurs les joues rouges d'un bon vivant et il est quasi impossible de voir en lui le déterré sanguinaire qu'il est en fait.

Obsédé par son trésor, il le cherche désespérément et fera tout pour mettre la main dessus et ses apparitions se font de plus en plus régulière, même s'il ne pourra plus mettre les pieds dans son église à moins de trouver le moyen de la désacraliser, ou plus probable, un pigeon pour aller faire le boulot à sa place.

Son combat contre ses acolytes lui a coûté une partie de sa jambe droite et il boîte depuis, ce qui surprend les gens qui l'ont vu en « fantôme » ceux-ci pensant qu'un esprit perdait les peines de la Terre.

Pour le moment, il n'est pas inquiété par son manitou, mais on ne sait jamais quand les vicieux petits démons décident de se manifester.

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

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

Détecter 3 Pister 4 Déguisement 2 Tripes 3 Tirer (Revolver)3 Combat (Bagarre)2 Equitation 3 Dégainer 3

Boiteux 3 Cupide Ennemi (Lance Parker) 1 Revanchard Tourments 3

Aux aguets Tête froide

La Marque de la mort 2 Mauvais œil 2 Œil de chat 5 Oraison funèbre 1

Dominion: Déterré 6 Manitou 4

### **Lance Parker:**

Lance Parker est un roi du déguisement. C'est lui qui avait monté le coup pour voler le trésor à l'armée, et avait utilisé son talent pour s'infiltrer parmi les soldats. Il a formé et entraîné lui même ses compagnons dans l'art de l'escroquerie et du vol, mais il a eu la mauvaise idée de croire que ceux-ci lui seraient fidèles.

D'apparence classique, cheveux et yeux bruns, taille et corpulence moyenne, il passe facilement inaperçu.

Il n'a pas la moindre attention envers les rumeurs qui parlent du fantôme de Kleigh et d'ailleurs, ne croit pas à ce genre d'absurdités.

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

Dex 4D10 Agi 3D8 For 2D6 Rap 2D6 Vig 1D8

Détecter 3 Scruter 4 Déguisement 4 Langue (Espagnol et Français) 2 Carrière (divers) 3 Métiers (Divers) 2 Spectacle 4 Persuasion 3 Bluff 2

Crocheter 2 Dérober 2 Passe Passe 3 Tirer (Revolver) 2 Combat (Bagarre) 2 Equitation 3

Douillet Ennemi (Herb Monnet) 1 Rachitique Thomas l'Incrédule

Don des langues Moeurs locales Sens de l'orientation

### **Don Winchester:**

L'un des chefs de gang sera donc évidemment traité dans ma 3e aide « Denver et la Loi ».

### **Lower Plowscott:**

Plowscott dépasse tout juste la vingtaine. Blond, mince (rachitique même), il porte la tenue classique d'un pasteur et garde toujours sa bible dans une main.

Plowscott n'a rien de spécial dans sa manière d'être mais est très consciencieux dans son travail. C'est pourquoi il refuse que les gens s'approchent du tumulus, qu'il garde avec dévotion.

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

Dex 3D8 Agi 4D8 For 2D6 Rap 2D6 Vig 2D10

Détecter 4 Carrière Théologie 3 Universalis Occultisme 3 Intimider 2 Foi 4 Tripes 4

Lancer (eau bénite) 4 Combat (Bagarre) 2 Esquiver 2

Obligation (Garder le tumulus) 4

Arcane Croyant Sommeil Léger

Manne providentielle Aura de bien être Barrière invisible Force divine Illumination Révélation

### **Raïm Hel Garzem:**

Raïm est un manitou assez puissant dont la forme primale sur Terre est assez identique aux démons de la bible. Grand, avec des ailes de chauves souris, une queue et des sabots, il possède des cornes de béliers et une tête au museau allongé. Sa couleur tire sur le verdâtre.

Contrairement à ce que pense Néro, le fait

de semer la discorde ne permettra pas à quelqu'un de voler les pouvoirs de Raïm mais permettra au démon de se réincarner à l'intérieur de sa cible qui en mourra, objectif plus proche des souhaits d'Eberscott à condition de ne pas être elle même victime.

Les pouvoirs de Raïm sont neutralisés par la barrière de la Basilique mais il arrive tout de même à suivre mentalement les prouesses de ses adorateurs et attend la bonne occasion pour prendre possession d'un corps et revenir à la vie.

Autant dire que s'il y parvient, Denver sera au plus mal.

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

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

Détecter 3 Scruter 5 Eloquence 3 Persuasion 4

Combat (Bagarre) 2

Taille 8

Terreur 11

Griffes For + D10

Queue For

Change-forme: Raïm peut prendre l'apparence de toutes les personnes qu'il a jadis possédé, ce qui lui permet de passer plus discrètement.

Semeur de Discorde: Raïm peut cibler deux personnes et augmenter leur animosité l'une envers l'autre pour n'importe quelle raison. Pour résister, les deux cibles doivent réussir un jet d'âme opposé contre le démon. Si elles ratent, elles ne pourront faire autre chose que se disputer au sujet de n'importe quoi.

Puissance dans la discorde: Raïm peut rendre des gens fidèles à lui, en les touchant par ses pouvoirs et en les regardant se disputer pendant au moins 5 minutes. Il lève ensuite son pouvoir et absorbe leur volonté. Il devient alors plus fort (bonus de +1 à chaque jet par nouvelle victime) et les victimes lui obéissent aveuglément.

Télépathie: Raïm peut en permanence savoir où sont ses fidèles et ce qu'ils font. Il peut de la même manière voir ceux qui le vénèrent même s'il ne les a pas en son pouvoir (les gens de la secte par exemple). Il peut aussi, et c'est là son plus grand atout pour son pouvoir, lire l'esprit des gens afin d'y puiser des sujets de discorde (Jet d'âme difficile pour résister).

Ultime Essence: Un déterré qui détruirait Raïm obtiendrait le pouvoir de lire dans l'esprit d'une personne les moyens de le mettre en colère.

### **Le Graah d'Arga:**

Cette créature que les indiens nomment Woothook ressemble à une tortue bipède au cou allongé et aux puissantes griffes. Elle n'est pas offensive mais peut facilement se défendre au besoin. Elle est un esprit protecteur de la nature, et est capable de se régénérer dans la montagne comme de régénérer la montagne autour d'elle.

Per 4D8 Con 2D6 Cha 2D4 Ast 3D8 Ame 4D10

Dex 1D4 Agi 2D6 For 3D10 Rap 2D4 Vig 4D12

Detecter 3 Intimider 4

Combat (Bagarre)2

Taille 4

Terreur 7

Griffes: For +D12

Communion avec la nature: Tant qu'elle est en contact avec la terre, elle régénère d'une blessure par localisation à chaque round. La nature resplendit aussi tant que Woothook est en contact avec elle, et un arbre arraché ne mettra qu'un round à retrouver sa forme normale alors que le «tronc mort se désagrègera aussitôt. Il est donc impossible de couper du bois, cueillir des fleurs ou même arracher un brin d'herbe pour le mettre dans sa bouche lorsqu'on est à moins de 10 mètres de l'esprit.

Carapace: Woothook peut s'enfermer dans sa carapace, qui couvre de toutes manières au moins son corps même si Woothook est déployé. Cette carapace lui confère une protection de 5 et ne craint ni la magie ni les pouvoirs de la foi.

### **Caïn Moiseum:**

Caïn Moiseum est l'un des esprits les plus pervers sinon le plus pervers que Denver compte, battant de loin les ténors de la guerre du rail, de la guerre des gangs ou des sectes.

Ce jeune homme d'à peine 10 ans (mais à l'époque, à 10 ans on travaille souvent déjà) est blond et à les yeux d'un bleu éclatant, mais surtout,

possède des talents de sorciers insoupçonnés qui lui permettent de créer des illusions et il a ainsi réussi à faire croire qu'il était la réincarnation du Christ.

Ses pouvoirs sont si puissants qu'il a réussi à dépasser les barrières divines protectrices et fait encore plus fort, il a par ses illusions persuader ses geôliers qu'il l'avait mis dans un cercle de protection, renforçant leur opinion que les stigmates étaient bien d'origine divine.

En fait Moiseum est un malade mental qui, non content d'être un sorcier formé par ses parents à la magie noire, a développé des instincts pyromane et ne rêve que de deux choses : venger ses parents en tuant tous les membres de l'église et voir Denver brûler entièrement.

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

Dex 4D8 Agi 4D6 For 2D4 Rap 2D6 Vig 1D8

Detecter 3 Scruter 3 Universalis : occultisme 3 Eloquence 2 Persuasion 5 Spectacle 3 Foi (magie noire) 4 tripes 4

Passe passe 3

Ambition (Voir brûler Denver) 2 Môme Revanchard Serment (Venger ses parents) 2

La Voix (Convaincante) Arcane Magie noire

Le principal pouvoir de sorcier de Moiseum est « Illusions » qu'il possède au niveau 5.

Il est capable de convaincre quelqu'un de n'importe quoi, et ce sera si réel que la personne n'aura pas le moindre doute sur cela à moins de réussir un jet de scruter opposé à l'illusion. Si la personne a cru une fois, elle ne pourra plus se défaire de ce sentiment et c'est ainsi que tous ses geôliers le considèrent comme le Christ, attendant l'ordre de libération pour leur Dieu.

Il possède aussi : Eclairs du destin, Armure d'ombre et Surveillance.

Une aide de jeu de Jessie Redball – Octobre 2008

Logo Denver's Project : Quaker