

DENVER ET LA FOI



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

Comme dans tout l'ouest et sûrement comme partout ailleurs, à Denver le monde ne se contente pas de vivre sagement sa vie. Beaucoup se croient plus forts que leurs voisins et leurs ambitions les mènent à de nombreuses exactions de tous genres, tels que les vols, les meurtres, et parfois des choses nettement plus graves. Pour lutter contre cela, il existe également un système judiciaire qui se décompose en plusieurs parties : une pour établir les lois et punir ceux qui les enfreignent, une pour maintenir l'ordre et traquer les criminels, et une qui s'occupe d'appliquer les sanctions. Il existe aussi divers autres groupes ou personnes en rapport plus ou moins direct avec la justice, comme par exemple les milices privées, les chasseurs de primes et les agences de détectives.

Le but de cette troisième partie de ma « Tétralogie Denverite » est de recenser tous les acteurs, bons comme mauvais, qui œuvrent d'un côté ou de l'autre de la loi, et bien sûr de livrer aux MJ les petits secrets de ceux-ci.

LES OFFICIELS

William J. Barker: Barker est le maire de la ville mais les élections de 1876 approchant, il se prépare à laisser sa place. Il est un homme affable et sympathique et a toujours soutenu les conseils citoyens dans lesquels les notables économiques, politiques et religieux de la ville débattent des problèmes et des projets de la ville. Barker ne se présente pas à sa propre succession mais il soutient activement le Docteur Buckingham, par accointances politiques (ils sont tous les deux Denver et la loi (Jessie Redball)

démocrates), mais surtout pour barrer la route à Valerian Raleigh, farouche anti-clérical, et extrémiste convaincu, ainsi qu'au candidat conservateur, Gaspard Byrne.

Docteur R. G. Buckingham: Buckingham ne part pas favori pour les élections, il est même donné troisième. C'est pourtant un homme très compétent dans son domaine, la médecine, qui s'est spécialisé dans l'obstétrique et mène une lutte acharnée contre les charlatans de tous genres qui se prétendent médecin pour vendre leurs produits parfois dangereux. Plus pour des raisons sanitaires que morales, le docteur est aussi particulièrement opposé aux maisons de plaisir.

Gaspard Byrne: Vieux propriétaire terrien, le conservateur plutôt modéré Gaspard Byrne est le candidat qui tenait la corde jusque là mais divers scandales financiers ont terni son image et les sondages le font passer derrière Raleigh. Byrne aurait profité de son influence pour exproprier certains de ses voisins et racheter leurs terres à bas prix. Ces rumeurs n'ont pas été fondées car le ranch de Byrne est à quelques dizaines de kilomètres de Denver dans un endroit plutôt désert et la presse a tardé à relayer l'information. Byrne affirme que ses détracteurs sont des mythomanes et qu'il suffit de venir vérifier sur place mais pour l'instant, rien n'a été fait et la côte de popularité du candidat est en nette baisse.

Valerian Raleigh: Candidat ultra conservateur, Raleigh est un médecin réputé mais il a quasiment

cesser de pratiquer pour se consacrer à la politique et dont la campagne est financée par un puissant industriel, Johnaton Néro qui lui a confié sa secrétaire particulièrement efficace Helga Eberscott. Tous les détails sur ce trio sont donnés dans mon aide de jeu « Denver et la Foi ».

Hibbert Lump: Lump est le juge du district de Denver depuis que le système a été mis en place mais il siégeait à la cour suprême du Colorado dès sa création 15 ans auparavant. Depuis 1876, le Colorado est divisé en 4 districts et chacun dépend d'un juge. Lump possède le district le plus important, Denver et ses alentours, et le siège de la cour suprême du Colorado en plein cœur de Denver lui sert de bureau. Lump est un homme d'une quarantaine d'année considéré par chacun comme strict, à l'apparence sévère, mais au bon fond, et est donc apprécié car il est juste. Il suscite aussi régulièrement le rire car Lump souffre d'allergies chroniques, et ne peut finir une phrase sans éternuer, causant de nombreuses situations comiques. Il a par exemple tenté lors d'un procès de prononcer la sentence d'un accusé mais a été interrompu par un éternuement, et ce, 14 fois de suite, à tel point que l'assistance se demandait si la condamnation ne serait pas dépassé le jour où le juge arriverait à terminer sa phrase. Depuis ce jour, Lump fait l'objet de paris sur le nombre, la durée ou le moment des éternuements. Une affaire plus grave pourrait préoccuper le bon juge, qui a été victime d'une tentative d'assassinat par un tueur qui a réussi à s'enfuir, mais Lump considère que ce sont les risques du métier. Il est candidat à sa propre succession et a pour rival le Marshall LeGrande.

Grub Garnertz: Garnertz est un homme aux multiples talents qui sert de secrétaire, de greffier, d'assesseur, et aussi souvent de bourreau pour le palais de justice. C'est ce dernier métier qui le fait connaître du public, mais c'est pour tout le reste que Garnertz s'est montré indispensable au bon fonctionnement de la justice. Il est en effet l'archiviste des procès verbaux de Denver et sa mémoire phénoménale lui permet de se rappeler chaque affaire dans le moindre détail.

Arthur Abelson: Abelson est le bourreau officiel de la ville, mais aussi de tout l'état et il passe son temps sur les routes du Colorado pour accomplir sa sale besogne. Il est parfois remplacé par Garnertz

mais il semble détester ne pas être celui qui tire le levier. Homme froid au regard vide, peut être est ce l'image de sa profession qui le veut mais il semble respirer la mort et il est généralement évité par la population, ce dont il semble se satisfaire pleinement.

Marshall Arthur LeGrande: Marshall officiel du Colorado, il ne se sert de ce poste que pour promouvoir son ambition de remplacer le juge Lump mais il semble que ce temps soit encore éloigné. Il n'est absolument pas compétent pour son poste et c'est son adjoint Treyburne Hayes qui officie en fait sur l'état. Vous trouverez plus de renseignements sur LeGrande dans le supplément officiel « Au Nom de la Loi »

Shérif Gédéon J. Lasserma: Lasserma est le shérif principal de Denver et dirige le bureau central qui se trouve en plein LoDo. C'est un homme efficace et réputé mais il s'occupe en fait du quartier le plus tranquille et étant donné qu'il dispose d'une dizaine d'adjoints, il n'a pas énormément de boulot à abattre. Étant donné sa position, il est de tous les conseils de la ville et gère bien souvent la sécurité, ce qui l'amène à calmer les esprits qui s'échauffent facilement. Il a aussi en charge de prélever l'impôt et de le stocker. Même si la loi financière n'est pas particulièrement pesante, faire payer les réfractaires est la principale occupation de Lasserma. Lasserma se représente pour les élections de shérif cette année et n'a pas de concurrence, comme d'habitude, lui assurant pratiquement son poste à nouveau.

Shérif adjoint James Corck: Corck est le numéro 2 de Lasserma et est le plus redouté des shérifs de LoDo. Tireur d'élite gardant toujours la tête froide et capable d'aligner une mouche à 50 mètres, il est rarement dans le bureau et s'occupe des patrouilles dans le quartier commerçant. Il adorerait être dans un office plus animé comme celui du sud ou du quartier de la gare et déborde souvent de son district. Il s'aventure aussi très souvent à l'extérieur de la ville pour traquer les criminels dans tout le Colorado. Il est aussi régulièrement chargé de diriger les convois d'argent à travers l'état et visite à ce titre toutes ses villes, faisant de lui l'homme de loi le plus connu du Colorado.

Shérif Esteban Almendola: Almendola est le shérif en poste dans le quartier des quais, et on le surnomme généralement le bourreau. Siégeant dans le plus grand office de shérif de la ville, possédant plusieurs cellules, une salle d'interrogatoire et deux bureaux en plus du sien, il a sous ses ordres huit adjoints qui le secondent dans ce qui se trouve être le quartier le plus difficile de la ville. Les criminels, même s'ils sont plus nombreux dans le quartier sud, s'avèrent bien plus actifs ici, et entre les batailles de compagnies, les braquages de trains, les trafics de marchandises, les cambriolages d'entrepôts et toute autre sorte de crimes, le travail de Almendola ne s'arrête jamais. La légende dit que le shérif n'a pas pris une journée de repos depuis son élection il y a 9 ans, et peut rester plus d'une semaine sans dormir. Chacun de ses adjoints est trié sur le volet, et doit être capable de prouesses en tir, bagarre, résistance physique, équitation, et doivent avoir le cœur bien accroché. Ils sont aussi formés pour connaître absolument tout ce qu'il y a à savoir sur le quartier, la guerre du rail, les compagnies, et tout le commerce autour. Almendola n'est pas bel homme, une cicatrice barrant son front jusqu'à son nez aplati, et ses origines hispaniques transparaissent dans son accent fortement marqué. Almendola se représente pour les élections cette année et n'a pas de concurrence. Il a clairement annoncé que tant que le quartier sera corrompu, il sera la barrière qui protégera la population et ne s'occupera jamais d'un autre quartier.

Shérif John Forthworth: Premier adjoint de Almendola, Forthworth est à la demande de son poste un tireur d'élite, un cavalier hors pair et un combattant averti. Il est aussi efficace que son patron et participe à de nombreuses opérations avec lui mais son impartialité vient d'être remise en question puisqu'on vient de découvrir qu'il faisait parti de la (longue) liste d'amants de Rosa Bloom, la responsable de la Black River en ville, et le maire Barker a lui même demandé à Almendola de régler le problème de manière juste et rapide.

Shérif Peter P. Cooligan: Shérif du quartier sud, le quartier le plus mal fréquenté de la ville avec ses dizaines de saloons et d'hôtels miteux, Cooligan est un homme faible que l'on soupçonne d'avoir été corrompu pour fermer les yeux sur les crimes qui y sont commis. Son bureau était originellement une belle bâtisse assez grande mais un desperado l'a dynamitée pour libérer deux de ses complices un Denver et la loi (Jessie Redball)

jour, tuant par la même occasion deux adjoints de Cooligan. Depuis l'office du sud est une simple cabane en bois sans fenêtre et sans cellule, à l'image de ce que l'on pense de la justice locale, aveugle et sans intention de punir. Cooligan est un homme à la carrure imposante et si on ne le connaissait pas, il ferait peut être peur. Il ne se déplace jamais seul et ses rares sorties se font avec deux de ses adjoints, lourdement armés. Sa dernière action d'éclat consista à abattre le très dangereux voleur de chevaux Gavroche Countbase et la population l'a admiré pour cela mais cet héroïsme date d'il y a déjà deux ans. Cooligan se représente pour sa succession, mais il a un adversaire en la personne d'Armand De Fontenay.

Armand De Fontenay: Arrivé à Denver il y a peu après un séjour à Dodge City où il a sympathisé avec Masterson et les Earp, De Fontenay a aussi rencontré l'archevêque D'Orléans avec qui il a voyagé jusqu'ici. Excellent pistolero, ce cajun séduisant de la Nouvelle-Orléans ambitionne de devenir shérif dans la ville et a jeté son dévolu sur ce quartier. Fiancé à Carolina d'Abbeville, institutrice venue de Dodge City avec lui, il jouit d'une excellente réputation et son acharnement à combattre les divers dangers qui touchent la ville contrairement à son rival Cooligan le place en tête des sondages. De Fontenay fait partie des amis de D'Orléans avec lequel l'archevêque fait fréquemment des expéditions mystérieuses.

Shérif Goofer Neuville: Shérif du quartier ouest de la ville, Neuville n'a pas la tâche la plus difficile mais il gère son district d'une main de fer, faisant de lui un homme de loi respecté. Plutôt petit, assez obèse et inséparable de sa paire de lorgnons qui le font passer pour un vieux fonctionnaire, Neuville se sert à merveille de son canon scié et s'est entouré d'adjoints efficaces qui gèrent les quelques crimes commis ici, généralement à l'encontre de la population moyenne vivant dans de grandes maisons isolées à la sortie de la ville. Le plus gros problème que Neuville doit affronter dans son quartier est la famille Willard, dirigée par Abestas Willard, un criminel se livrant à la petite guerre des gangs du sud de la ville, et dont la principale activité est le pillage des fermes et le vol de chevaux et de bétails dans les ranchs de l'ouest de la ville. Neuville est un homme très intelligent et il prévoit de faire tomber Willard d'une manière ou d'une autre quand il le pourra, se contentant pour le

moment de contrer les plans des cow-boys de la famille du criminel.

LES NON OFFICIELS

L'Agence Pinkerton: Difficile de parler ici de la très célèbre agence de détectives et de nombreuses aides sur eux sont disponibles à travers toutes les parutions du jeu de rôle. Ce qu'il faut principalement savoir, c'est que l'agence « ouest » des Pinkerton se trouve à Denver. Elle est la plus grande agence du groupe, le bâtiment faisant 3 étages et comptant de nombreux bureaux, qu'il est en permanence entouré par une dizaine d'agents habillés de noir et armés par des fusils sortis tout droit de chez Smith & Robbards, et qu'il est dirigé par un des pontes du groupe, le très mystérieux « Fantôme ». Officiellement, Pinkerton n'est qu'une agence de détectives et de protecteurs en tout genre, et même si chacun connaît des légendes sur leurs activités, rien n'est plus mystérieux et secret qu'un Pinkerton. L'agence est reconnue comme « police secrète » pour le Nord, mais dans ces territoires contestés, elle n'est qu'un bureau de détectives. Sa simple présence témoigne de la sympathie de la ville pour le camp nordiste, mais les Pinkerton sont assez rusés pour exploiter la « non-adhérence » du Colorado dans l'union. En effet, alors qu'ils jouissent de tous les privilèges qu'ils connaissent dans le Nord, dès qu'un problème tombe sur le dos de la ville et que celle-ci vient taper à leur porte, les Pinkerton leur rappellent bien que officiellement, ils n'ont aucun pouvoir ici et ne peuvent malheureusement pas intervenir tant que Denver ne signera pas leur rattachement à l'union.

Les Texas Rangers: Vu l'influence de la Pinkerton ici, il est difficile pour les Texas Rangers d'avoir un poids quelconque à Denver. Officiellement, depuis la fondation de la ville, seuls quatre Texas Rangers sont intervenus dans la ville. Les deux premiers l'ont fait dès l'apparition des territoires contestés, pour obliger Denver à signer pour le sud. Ils ont tous les deux mystérieusement disparus peu de temps après. Les deux suivants sont venus lors des débuts de la guerre du rail, accompagnant un officiel venu pour négocier le passage de la Dixie Rails. Ils ont été étroitement surveillés par la Pinkerton, nouvelle venue en ville et leur rencontre a été assez tonitruante. Devant l'échec de la négociation, l'officiel est reparti et on ne sait pas Denver et la loi (Jessie Redball)

non plus ce que sont devenus les deux agents qui l'accompagnaient. Depuis, aucun Texas Rangers n'a été vu à Denver mais il serait étonnant que l'une des plus actives des agences existantes ne gardent pas un œil sur la plus grande ville de l'ouest, d'autant que les Pinkerton sont souvent victimes de divers attentats ou disparitions d'agents et reconnaissent là la marque de leurs éternels rivaux.

Le Comité de Surveillance du Quartier Sud: Face à la vague de criminalité qui sévit depuis de nombreuses années dans le quartier sud de la ville et au vue de la faible efficacité du Shérif Cooligan, les Denverites ont dû se prendre en main eux mêmes. Sous l'impulsion des commerçants excédés, de nombreux habitants se sont regroupés dans un comité de défense et ils sont actuellement le meilleur moyen de lutter contre les gangs et leurs exactions. Le comité n'a pas de réel leader mais un noyau dur d'hommes forts dirigés par Lauren Hoogwer, le fils d'un hôtelier du quartier, et patrouille plusieurs fois par jour. Deux de leurs meilleurs orateurs, Jacob Fenwick et Herbert Pollock ont longtemps été pressentis pour se présenter à la place de Cooligan, mais le premier a toujours refusé de s'impliquer politiquement et le second a abandonné l'idée lors de la candidature de De Fontenay. Le comité soutien d'ailleurs fortement ce dernier, et Pollock sera promu shérif adjoint si le cajun gagne, fédérant ainsi le comité en une sorte d'équipe d'adjoints occasionnels. Pour le moment, le comité n'a jamais outrepassé ses fonctions et a toujours livré les criminels capturés au shérif Lasseraman, refusant de traiter avec Cooligan, et ne s'est jamais livré à des séances de lynchages mais la fougue de certains membres inquiètent les autorités.

John Boot: C'est sous ce nom tout simple que se cache le plus grand chasseur de primes de tout le Colorado. Fréquentant assidûment les saloons de Denver, mais aussi l'église St James, perpétuelle source d'informations des mystères de l'ouest. Travaillant aussi bien pour les shérifs que pour les Pinkerton à qui il loue régulièrement ses services, il écume l'état de part en part pour trouver les différentes têtes mises à prix ou pour remplir ses contrats. Grand brun ténébreux, toujours vêtu de noir avec un long cache-poussière, chevauchant un impersonnel mustang grisâtre, Boot est très inquiétant et son caractère taciturne n'aide pas à apprécier le personnage.

Dan « Jaune des jaunes » Pin Lau: Du côté des hangars, les Chinois sont assez bien représentés avec de multiples commerces et des ouvriers innombrables. Par contre du côté de la loi, comme dans le conseil de la ville, il semble que cette minorité de la population n'ait pas son mot à dire. Pin Lau, dont le prénom a été nationalisé en Dan s'est chargé de changer cela, mais ne pouvant espérer une place au sein de l'office du shérif, il le fait de manière informelle. Petit, râblé, et au physique totalement insignifiant, il est tout de même assez costaud pour mettre fin aux bagarres, maîtriser un petit groupe de criminels et même tenir tête à plusieurs hommes en arme. Il livre généralement ses proies à Almendola et a de ce fait attiré l'animosité de ses compatriotes qui considèrent que des affaires impliquant des Chinois doivent être réglées entre Chinois. Almendola ne semble pas prêter attention à cette aide extérieure et Pin Lau doit se débrouiller seul. Il semble qu'une prime ait été mise sur sa tête par un puissant seigneur du coin. Il est de ce fait considéré comme un traître par sa communauté sans être évidemment accepté par les autres et cela lui vaut le surnom de Jaune (traître) parmi les Jaunes (Chinois), ce qui fait beaucoup rire les manutentionnaires qui côtoient ces « pieds tendres » mais personne ne rira devant Dan, qui s'est avéré plus d'une fois un redoutable adversaire. Dernièrement, Pin Lau a été pris pour cible par plusieurs tueurs à gages, mais il s'en est toujours sorti, parfois grâce à un mystérieux ange gardien qui semble veiller sur lui de loin. Des rumeurs prétendent que « Lock » un mystérieux tueur redouté de tout le monde aurait accepté de s'occuper de lui. Le temps dira ce que la confrontation donnera.

Le Pénitencier de Caracas Wall: Dirigé par le haut responsable des maisons d'arrêt du Colorado Doobie Bockston, un homme d'une quarantaine d'années immobilisé par des problèmes de goutte, le pénitencier doit son nom au fait que les pierres ayant servi au mur d'enceinte principal viennent du Mexique et que « Caracas c'est par là bas » (dixit le chef des travaux). Employant une cinquantaine de gardiens qui travaillent par alternance en groupe de 20 le matin, 20 l'après midi et 10 la nuit, sept jours sur sept, et qui comptent exactement 287 pensionnaires, pour environ 60 cellules. Tous les prisonniers considérés comme dangereux dans l'état et même certains des états environnants, sont

emprisonnés ici. Tous les employés, et même le directeur sont des civils car aucune armée n'a de légitimité au Colorado mais les trois gardiens chefs sont d'anciens militaires, le Capitaine Bradley Hightower, un ancien soldat de l'Union ayant perdu un bras et devenant réformable, le pistonné Lieutenant James Sawfinn, fils de général qui a attendu son premier grade pour se mettre à l'abri, et le Lieutenant Vince Laboeuf, un sudiste qui a été renvoyé de l'armée pour « incompatibilité d'humeur » et qui bien entendu s'entend très mal avec les deux autres. Malgré leurs grades, les trois sont à pied d'égalité dans le pénitencier.

Caracas Wall est situé légèrement à l'extérieur de la ville, vers l'est, en plein milieu d'une prairie. La voie ferrée passe assez loin de l'établissement mais une déviation de voie permet d'emmener des trains jusque dans l'enceinte du pénitencier, et seuls deux types de trains y viennent, un hebdomadaire qui amène les provisions et le matériel nécessaire, et un irrégulier qui livre les prisonniers. Les deux empruntent les rails de la Denver Pacific mais sont la propriété des « Transports pénitenciers du Colorado ».

LES ENNEMIS DE LA LOI

Les ennemis de la loi sont très nombreux, comme sur tout le continent, et principalement dans les territoires contestés, et prennent de multiples formes, mais à Denver, le crime revêt une forme particulièrement organisée qui n'est pas sans rappeler les gangs des grandes villes de l'est qui permet d'affirmer que malgré sa position, Denver est bien une ville civilisée.

L'une des premières formes de crimes que l'on peut constater dans la capitale du Colorado, c'est la violence urbaine. Si les rixes sont rares dans le LoDo ou dans le quartier résidentiel de l'ouest, il n'en va pas de même pour le quartier des quais où les bagarres de rues sont monnaies courantes, et dans le quartier sud où vivre sans un colt est considéré comme un suicide. Dans le quartier des quais, Almendola et ses hommes règlent sans trop de problème les anicroches souvent dues à des ouvriers avinés, des rivalités entre compagnies ou des petits attroupements de voyous, mais au sud, ce fléau est inaltérable et une bagarre ne cesse que par la mort d'un des partis avant qu'une autre n'éclate

immédiatement. Les duels et même le port d'armes sont très lourdement régis dans Denver, mais il est impossible de gérer ce quartier, et le bruit des revolvers résonnent jour et nuit.

Outre ces violences, un autre problème, plus rare mais plus dérangeant pour la haute société, les vols, généralement avec effraction. Touchant souvent les entrepôts des quais, chaque compagnie dispose de solides bras armés pour empêcher l'intrusion dans leurs locaux, les vols de marchandises, le piratage industriel (une phobie de Hellstromme) et surtout les sabotages. Ces cambriolages là sont souvent commandités par une compagnie rivale sauf lorsqu'ils touchent aux marchandises où ils peuvent être le fait de quelques bandes isolées. Dans le LoDo et dans le quartier ouest, ces vols sont plus problématiques. Touchant en général des maisons isolées ou des petits commerces, ils sont rapides, peuvent être violents, voire mortels, et sont souvent organisés par des groupes qui se font la guerre pour être au summum du contrôle du crime sur la ville. Volant les richesses des maisons, les fonds de commerce, le bétail, les armes et tout ce qui peut avoir de la valeur, chacun de ces « clans » a ses spécificités et diversifient leur activité en y ajoutant les trafics d'armes, le racket, la prostitution, l'escroquerie et de nombreux autres crimes qu'il serait trop long d'énumérer. Principal fléau qui occupe l'attention des représentants de l'ordre locaux, ces groupes sont difficiles à cerner mais on a réussi à en dénombrer huit, chacun plus ou moins précisément, et on est à peu près sûr que tous les actes illégaux commis en ville passent par un de ces clans.

Les Huit Clans

« **L'Ours de Petrograd** »: Appelé ainsi car c'est le centre d'activité de ses membres. Popov, est le tenancier de « l'ours de Petrograd », un hôtel saloon. Complètement chauve mais arborant une énorme moustache à la mode de son pays d'origine, il porte un énorme manteau de fourrure cachant son aspect cadavérique renforcé par sa taille respectable, il ne laisse dépasser ses mains que pour laisser entrevoir de multiples bagues valant chacune plus que son restaurant. Il est soupçonné être un trafiquant d'armes et serait l'un des rares blancs que Qannah Parker, le chef Comanche qu'il armerait personnellement, supporte et même, apprécie. Le barman et bras droit de Popov, Bullki, un géant

(1,95 pour 180 kilos de graisse) avec une barbe fournie et un poil hirsute est surnommé « le véritable ours de Petrograd » et la comparaison avec l'énorme ours brun empaillé dans le salon laisse penser que le surnom dit vrai. Popov touche un peu aussi au jeu, au racket et à la prostitution, ainsi que, et c'est le seul, au trafic d'alcool.

La Famille Humbert: Fonctionnant comme une véritable famille mafieuse regroupée autour du patriarche Carmine Humbert, dont les grands-parents auraient rejoint New York depuis leur Sicile natale pour tenter le rêve américain, Carmine n'a plus d'italien qu'un faux accent qu'il perd une fois sur deux, l'amour des pâtes qu'il importe depuis le vieux continent et la manie de donner à ses lieutenants des prénoms lui rappelant les histoires de jeunesse de son grand-père du temps où il était encore au pays. Les cheveux parfaitement gominés, la fine moustache cirée, toujours vêtu à la dernière mode avec des costumes parfaitement ajustés, Carmine passe le plus clair de son temps à hurler sur ses cuisiniers qui préparent ses pâtes, et ne quitte jamais la table principale de son restaurant, « L'explosif ». On le soupçonne de travailler contre Rosa Bloom, et on lui impute tous les attentats perpétrés contre les trains de la Black River. On le soupçonne aussi de fournir les réseaux de prostitutions de la côte atlantique par quelques enlèvements sur des jeunes filles dans tout l'état et d'approvisionner sa propre maison de plaisir, « le Joyeux Opéra », par des filles enlevées de la même manière par ses associés New Yorkais. Son principal rival dans la « guerre des gangs » est Popov car Carmine aimerait bien récupérer les Indiens dans sa clientèle. Cependant il touche à des armes nettement plus lourdes, notamment tout ce qui est explosif. Humbert change régulièrement de lieutenants, au gré des risques de leur métier, mais appelle toujours ces deux principaux adjoints Dino et Tony. Un jeu parmi les membres de son entourage est donc de devenir le prochain Dino, ou Tony, selon le poste à pourvoir.

Quelques détails de plus sur Humbert sont disponible dans mon aide de jeu « Denver et la Guerre du Rail ».

Donald Winchester: S'il en est un qui ne cache absolument pas son appartenance au milieu du crime, c'est le « grand » (comme il se nomme lui-même) Don Winchester. Cousin à un degré obscur

du célèbre Winchester à qui les gens de l'ouest doivent leur meilleure carabine, Don a lui aussi pensé que les armes pouvaient le rendre riche et il est donc avec les deux gangsters cités précédemment le troisième chef de clan à tirer profit du trafic d'engin de mort. Habitant dans un hôtel miteux du quartier sud, avec une bonne poignée de truands pouilleux qui lui servent d'hommes de main, il est le seul à clamer haut et fort qu'il deviendra le maître du crime à Denver. Vu le quartier où il loge, il peut se le permettre: contrairement à ses rivaux, tous installés confortablement dans les quartiers chics de la ville, lui est dans le quartier sans foi ni loi de Denver, et personne dans les alentours ne viendra l'arrêter. Il a parfois été la cible d'un rival un peu trop belliqueux mais là aussi il se distingue de nombre de ses pareils : il est un tireur hors pair et enchaîne sans problèmes les duels contre ceux qui réclameraient sa place. Beau, blond, les cheveux longs et ondulés, une moustache et un bouc rappelant les officiers des deux armées, il porte son arme à la ceinture dans un holster léger et percé qui lui permet de tirer sans dégainer. Si au début on pensait qu'il était un simple chef de bande comme un autre, aujourd'hui, il est respecté dans tout le quartier sud et de nombreux desperados cherchant de l'argent facile rentrent dans sa bande. Sa principale activité consiste à voler les entrepôts dans lesquels il peut trouver des armes modernes, ciblant prioritairement ceux de la Wasatch et de Smith & Robbards, se faisant des ennemis parmi les hommes les plus puissants de la ville. Mais Winchester n'est pas plus inquiet que ça, et il a même commencé à faire courir le bruit qu'il allait frapper encore plus fort que ça. Contrairement à ses rivaux qui commercent essentiellement avec les indiens, Don Winchester revend ses armes rares à des bandes de hors la loi en demande, mais aussi parfois aux armées sudistes comme nordistes. La force de Winchester est de posséder une planque secrète dans laquelle sont entreposées toutes ses marchandises que seuls quelques uns de ses lieutenants sont autorisés à visiter. Beaucoup aimeraient trouver cette cache au trésor. Son plus fidèle lieutenant est un mexicain simplement baptisé « Loco » qui est contrairement à ce qu'on pourrait croire bien plus censé que son patron et c'est bien souvent lui qui le modère.

Les Cowboys de Willard: La famille Willard est une famille de rancheros comme il y en a tant d'autres si ce n'est la propension de leur aîné Abestas à choisir les voies les plus rapides pour Denver et la loi (Jessie Redball)

s'enrichir, même si elles sont peu légales. D'une taille moyenne, assez gras, vêtu comme tout propriétaire terrien de manière assez classe mais toujours fonctionnelle, Abestas est un homme intelligent qui compense ses faibles capacités physiques par une gestion irréprochable du reste de sa famille. Fonctionnant un peu sur le même principe que le clan Clanton à Tombstone, on trouve autour de Abestas son frère Iggy, ses enfants Peter et Abestas Junior, ses neveux Hoover, Herbert et Harold, ainsi qu'une bonne dizaine d'amis des enfants et des parents travaillant tous comme cowboys dans l'immense propriété Willard, le ranch de la tête de diable (du nom du symbole qu'il grave sur son bétail). Entre les femmes de chacun, les enfants des enfants qui courent dans la maison et les domestiques, il y a bien 80 personnes qui occupent les immenses bâtiments qui servent d'habitations à tous les membres du clan, dont une soixantaine portent les armes. C'est avec cette petite armée que Willard, même s'il s'en défend et pour l'instant rien n'a pu être prouvé, s'occupe de voler le bétail des voisins, de piller les récoltes des fermes, et de faire régner la terreur sur ce qu'il appelle Sa ville. Son principal adversaire est le shérif Goofer Neuville qui entend bien régler le problème, mais Abestas, en patriarche avisé, sait gérer son effectif pour éviter que la loi ne le rattrape.

Le Gang du Chat Noir: Si les clans précédemment cités ont un chef clairement identifié, les suivants sont articulés autour d'un leader un peu mystérieux et il est beaucoup plus difficile de faire un topo sur ceux-ci, à commencer par le très intrigant gang du Chat Noir, dont le chef est juste nommé « le Chat noir ». Il n'apparaît devant ses hommes que drapé dans une longue cape noire et cagoulé, ne donnant ses ordres apparemment qu'à ses deux proches lieutenants, Luis Ibanez, un porto-ricain, particulièrement habile au tir et dont les rumeurs prétendent que ses revolvers font plus de dégâts qu'un canon de Gettysburg, et Raoul Bonneville, un cajun versé dans les arts vaudou ce que sa couleur de peau ne laisse pas soupçonner, étant décrit comme « blanc comme la craie ». Les deux sont seuls autorisés à approcher leur maître et à recueillir ses ordres, et chacun invoque son nom à chacune de leurs expéditions. Peu nombreux, les membres du gang sont menés à chaque fois par l'un des deux lieutenants et la plupart de leurs missions consistent en général à attaquer un des autres clans directement ou à saccager une de leurs affaires, toujours en clamant devenir les maîtres de la ville,

<http://www.sden.org>

et sont activement recherchés car ils sont parmi les principaux responsables des violences qui déchirent les quartiers pauvres. Un jour, s'attaquant à des hommes de Humbert sur les quais, ils ont été pourchassés par Almendola qui en a attrapé deux. Les captifs ont aussitôt clamé le nom du Chat noir et se sont tranchés la langue. Les représentants de l'ordre ont depuis peur d'avoir à faire à une secte sanguinaire et déterminée et traite le problème différemment d'avec les autres criminels, ayant lancé une prime sur Bonneville et Ibanez, qu'ils ont identifiés, mais réservant cette mission à des habitués de l'occultisme, comme l'église et les Pinkerton. Le surnom de Chat noir semble venir du fait que le chef souhaite porter malheur à ses rivaux, ainsi sûrement qu'à tous les Denverites. Il n'y a à ce jour aucun soupçon quant à sa véritable identité, mais on cherche activement du côté des sectaires illuminés recensés par les Pinkerton.

Les Rats d'égouts: Contrairement à la plupart des autres clans, celui-ci ne semble pas s'articuler autour d'un seul chef mais est plutôt un conglomérat de diverses bandes qui se sont réunies pour se partager la ville. Faisant partie pour la plupart des plus basses strates de la société, presque tous issus du quartier sud, on les appelle les rats d'égouts parce qu'on est presque sûr qu'ils se cachent ou au moins se réunissent dans les égouts de la ville et s'en servent comme axes de circulations. Moins envieux que les autres clans de « dominer » le crime sur la ville, ils essaient pour la plupart simplement de survivre, mais leurs méfaits les a souvent opposé à diverses bandes hors la loi qui leur ont déclaré de ce fait la guerre. Sales, puants, repoussants, ils se déplacent par groupes allant d'une demi-douzaine d'hommes à des hordes de plus de vingt rats. Ils vivent principalement de rapines, et volent généralement dans les maisons de petites bourgeoisies, les fermes, les entrepôts ou les commerces, s'opposant de ce fait à tous leurs concurrents. Ils sont nettement moins armés que la plupart des autres criminels mais n'en sont pas moins dangereux car nombreux, déterminés, et souvent très violents. De tous les criminels qui peuvent vous tomber dessus, la plupart des commerçants disent qu'il vaut mieux ne pas tomber sur ceux là. Quelques « leaders » de bandes ont été identifiés parmi d'anciens truands minables, des déserteurs sudistes ou nordistes, ou parfois de simples ouvriers mis au chômage mais ils semblent ne plus se nommer que par des caractéristiques,

généralement physiques et peu flatteuses, comme « la Fouine », « Trois dents », ou « Doigts noirs ».

Récemment ils semblent être devenus plus dangereux car ils sortent par bandes d'une vingtaine dans des rues fréquentées et s'en prennent à des passants au hasard, les laissant dans un sale état et leur prenant tout jusqu'aux sous vêtements.

L'Ombre du Démon: Rassemblement hétéroclite de tout un tas de criminels ayant chacun leur spécialité, l'Ombre du démon fonctionne comme une entreprise de location de services, se vantant de pouvoir faire le mal mieux que les meilleurs de ce domaine. Ils sont dirigés par un homme qui se fait appeler lui même l'Ombre du démon et que personne dans la bande n'est capable de décrire avec précision, bien qu'ils aient été chacun personnellement recrutés par ses soins. La légende dit que si on souhaite faire appel à ses services il faut se rendre de nuit sur l'une des neuf étoiles fondamentales de la ville et prononcer « l'Ombre du démon veut de moi alors je l'attends » suite à quoi elle se présentera dans la nuit suivante à son invocateur, puis contactera le ou les membres de sa bande les plus adaptés à remplir le contrat concerné. Beaucoup ne comprennent pas cette histoire des neuf étoiles et d'autres ont peur d'invoquer un « démon », sans compter que passer un contrat semble hors de prix, mais pourtant il semble que les hommes du démon ne manquent pas de travail. L'organisation se charge principalement d'assassinat, de kidnapping ou d'expédition punitive, mais elle semble pouvoir répondre à n'importe quelle demande ce qui la place en concurrence avec les autres clans, qui ont commencé à s'en défendre. La situation semble avoir amusé l'ombre du démon qui a accepté le challenge et a déclaré que s'il y avait un maître du crime dans la ville, il serait le maître de celui-ci. Il a ensuite fait installer une échoppe de bookmaker occulte dans un saloon du quartier sud dans laquelle il a inscrit une liste « très officielle » des gens qui luttaient pour le titre et c'est donc sur cette liste qu'on s'appuie pour connaître les différents clans responsables de la guerre des gangs. Il a précisé en annexe de cette liste qu'il était en pourparlers avec diverses instances criminelles non engagées pour savoir si elles souhaitaient rejoindre la guerre, ce qui laisse penser qu'il y aurait sûrement d'autres candidats potentiels sans toutefois préciser qui. Il semble que les Pinkerton souhaitent se charger eux même de ce cas, et ont déjà capturé plusieurs des employés de l'ombre du démon mais sans succès

dans les interrogatoires pour faire avancer leur enquête.

L'As de Pique: Petit groupe de tueurs, l'As de Pique ne compte pas plus de dix membres, voire même probablement moins, et semble avoir pour seul objectif de commettre des crimes de tout genre, avec une préférence pour le bien voyant, comme les incendies, les meurtres, les sabotages, et tout autre acte qui font d'eux une véritable équipe de terroristes. Leur nom vient du fait qu'ils signent chacun de leur méfait par une carte à jouer, un as de pique, laissé bien en évidence sur la scène du forfait. On ne connaît aucun membre de cette équipe ni leur nombre exact et il semble que les quelques agents Pinkerton qui aient eu des indices aient été éliminés de manière assez radicale. Ce dont on est à peu près sûr, c'est qu'ils disposent tous de facultés hors du commun leur permettant de survoler les autres membres de leur macabre profession. Depuis la « mise en pari officielle de la guerre des clans » par l'Ombre du démon, l'As de Pique est officiellement sorti de l'ombre et a accepté de se plier à ce petit jeu, ce qui ne semble pas avoir beaucoup plu aux autres partis plus classiques de cette guerre, qui avaient déjà peur de l'ombre du démon et qui voient là un nouvel adversaire de taille. Cependant, par l'entremise du seul membre dont on connaît depuis le nom, « Oswald », l'objectif principal de l'As de Pique dans cette guerre sera de trouver l'Ombre du démon, de savoir comment il a fait pour les identifier, les localiser et les contacter, et faire de lui le premier éliminé de ce jeu. Cette annonce a été publiée dès le lendemain dans tous les journaux de la ville, annonçant de cette façon aux pauvres citoyens de la ville le funèbre jeu qui allait se jouer à leurs dépens, et faisant de l'arrestation de chaque criminel impliqué dans cette guerre la priorité de tous les représentants de l'ordre de la ville, quels qu'ils soient.

Les autres criminels notables, et les affaires non élucidés

« **Lock** »: Tueur à gages très réputé, le véritable nom de « Lock » est inconnu. Surnommé ainsi car lorsqu'il a une proie en vue, il ne la lâche jamais, comme s'il était cadenassé dessus, « Lock » est un homme sans passé, et comme il le dit lui-même, sans avenir, car il sait que la mort le fauchera très prochainement, son métier ne laissant pas de place à

une vie longue. Grand, maigre, basané, le visage décharné et des cheveux particulièrement ébouriffés, « Lock » ne passe pas inaperçu mais pourtant, il est passé maître dans l'art de se dissimuler. Véritable assassin professionnel, « Lock » observe ses cibles de loin et sans éveiller les soupçons, cherchant le meilleur moment pour passer à l'action. Il peut rester plusieurs jours sur le même toit ou sur un château d'eau sans manger, juste dans l'attente d'apercevoir sa cible et de la tuer. Ses gages sont très élevés, mais ses clients ont toujours été satisfaits de ses services.

Herbert Goose et ses gros bras: Le quartier des quais est particulièrement animé et les brutes qui y cherchent des crosses sont très nombreuses. Goose est de celles là. Pas particulièrement imposant ni très intelligent, cet ancien militaire ayant déserté l'armée sudiste a mis ses talents de combattants au service des sociétés qui cherchent à intimider leurs rivaux, à commettre quelques sabotages ou à voler certaines marchandises. Passés maîtres dans l'art de mettre à sac des entrepôts, d'incendier des échoppes ou de passer à tabac des ouvriers, Goose et ses hommes sont des brutes sans vergogne qui se complaisent dans leur métier d'hommes de main à louer.

Joe Burton: Ancien contremaître d'un champ de coton, Joe Burton a dû se résoudre à changer de métier lorsque l'esclavage a été aboli. Devenant chef d'une petite bande de mercenaires, Joe Burton est un homme robuste, dépassant le mètre quatre vingt-dix et avoisinant les cent cinquante kilos, qui manie le revolver comme un professionnel mais préfère se battre avec un fouet, qui lui rappelle son ancien métier. Arrivé à Denver il y a peu avec ses hommes, il s'est installé dans une ferme du quartier ouest de la ville. Pour l'instant, les autorités ne leur reprochent pas grand chose mais Burton et sa bande ont pourtant déjà commencé à causer des problèmes, notamment auprès de la population noire. Les opprimés ont déjà essayé de se rebeller mais les mercenaires sont beaucoup plus dangereux qu'eux et le guide spirituel de cette minorité, le révérend Jonah Koork essaye de canaliser la rage de ses ouailles, même si les provocations de Burton sont de plus en plus nombreuses, menaçant même le sage pasteur.

Les Faux-Monnayeurs: Depuis quelques temps, Denver connaît un problème qui touche souvent les grandes villes à leur grand désespoir: la fausse monnaie. Apparue dans les quartiers commerçants, il a fallu un moment pour que les premiers soient détectés tant le travail est parfait, et il est difficile de savoir de quand date l'apparition des premiers billets, ainsi que leur lieu de départ. Chaque billet est une parfaite réplique d'un original. Il en existe de toutes valeurs, et on peut aussi bien trouver des billets nordistes que des billets sudistes. Les Pinkerton sont sur le coup et tentent de remonter la piste mais sans succès pour le moment. Ils ont alors fait venir deux spécialistes de leur agence de Chicago, Happy Newyear et Mary Christmas (autant dire que ce sont deux pseudonymes), qui enquêtent très secrètement et on ne sait absolument pas où ils en sont.

Les Meurtres de la 17^e rue: Il y a exactement six ans, Jonas Dexter, un jeune homme d'une vingtaine d'années, a été retrouvé complètement éventré dans la 17^e rue, une rue commerçante du LoDo. Le carnage a tout de suite été rapporté dans les journaux et le lieu a vite été déserté par les passants, au grand dam des commerçants qui ont demandé à l'office du shérif de trouver le coupable. L'enquête n'a pas avancé durant un temps, jusqu'à ce qu'un an jour pour jour après le premier, un nouveau meurtre aussi sordide frappe une passante, Margareth Louise, une dame d'un certain âge peu affolée par cette vieille affaire qui avait pris l'habitude de rentrer chez elle par ce passage. De nouveau, les services d'ordre de la ville menèrent l'enquête mais firent à nouveau chou blanc, et l'année suivante, tout le monde redoutait un nouveau meurtre, mais malgré la surveillance des habitants, un commerçant fut massacré dans son échoppe. Depuis, tous les ans en dépit des surveillances de chacun, un nouveau meurtre toujours aussi violent a lieu, frappant au hasard un passant ou un habitant, et petit à petit les maisons ont commencé à se vider, les commerces ont tous fermé, et seuls quelques irréductibles résistent, redoutant le jour anniversaire qui approche à grand pas.

Les Meurtres sur les quais: Depuis plusieurs mois, une vague de meurtres assombrit le quartier des quais. Touchant toujours des hommes ayant au moins la trentaine, mais sans autre point commun apparent, il y a une dizaine de meurtres par mois. La particularité de ces crimes et que les cadavres sont Denver et la loi (Jessie Redball)

tous retrouvés avec la langue tranchée et les yeux crevés, ce qui alimente d'autant plus la terreur ressentie par les nombreuses personnes qui fréquentent ce quartier. Attribuant parfois ces meurtres à une secte ou à l'œuvre d'un tueur déséquilibré, une rumeur semble aujourd'hui parler d'une créature humanoïde possédant plus de cent bouches. Bien sûr cette légende urbaine a aussitôt été démentie par les hautes instances mais le fait que des agents d'élite de la Pinkerton fassent des rondes dans le quartier toutes les 3 semaines (environ la période entre chaque meurtre) renforcent les convictions des plus craintifs.

Les Disparitions dans le LoDo: Autre phénomène inquiétant parfois la population de la ville, le quartier commerçant est frappé par une étrange vague de disparitions. Personne n'y faisait trop attention au début car elles touchaient souvent des sans-abris ou de jeunes désœuvrés touchés par la précarité des petits boulots comme les crieurs de journaux ou les cireurs de bottes (qui ne manquent jamais vraiment aux passants), mais depuis quelques temps des fils de bonnes familles se sont aussi volatilisés sans raison, obligeant les autorités à se mobiliser pour les rechercher. On parle d'enlèvements, de sacrifices prodigués par des sectes, de mystérieuses évaporations dues à un phénomène fantastique ou scientifique, mais personne ne croit en une série de coïncidences et de nombreux habitants ont lancé des primes pour rechercher un proche disparu. Plusieurs chasseurs de primes se sont alors mêlés à l'enquête et certains surveillent discrètement le quartier pour comprendre le mystère.

La Disparition de Bétail: Même si les problèmes sont plus rares dans le quartier ouest, les éleveurs ont quelques soucis avec les vols de bétail, souvent attribués au clan Willard. En fait même si ce dernier a la sale habitude de s'approprier de nombreuses têtes illégalement, les fermiers savent que certaines disparitions ne sont pas de leur fait. En effet, tous les deux ou trois jours, une ferme est frappée par une curieuse attaque qui ne cible qu'une ou deux têtes, disparaissant dans la nuit. Les Rancheros ont évidemment renforcé la protection de leurs parcelles, au début par des chiens, mais plusieurs ont ainsi été retrouvés égorgés. Depuis quelques semaines, de nombreux cowboys ont été engagés pour sécuriser les ranchs, et la disparition de bétail a ainsi nettement baissé, mais ces derniers jours, elle

a repris son cours, et quelques cowboys ont été à leur tour retrouvés mutilés. Les fermiers inquiets ont engagé des mercenaires pour régler le problème, mais certains en profitent surtout pour perpétrer quelques mauvais coups contre les voisins, et les plus paisibles des fermiers craignent que la situation ne dégénère.

Les Cambriolages: Depuis un mois, une vingtaine de cambriolages a touché le LoDo. Frappant indifféremment les boutiques, les habitations, le musée, le théâtre et même le bureau du Marshal LeGrande et du maire Barker. S'accordant moins d'une nuit de repos par semaine, on suspectait un

groupe de cambrioleurs mais une carte signée « Le très distingué monsieur X. » (en français) est toujours trouvée sur les lieux, et les meilleurs détectives ont été mis à contribution pour capturer ce monsieur X. Le plus curieux est que ce cambrioleur semble ne voler que quelques objets spécifiques à chacun de ses méfaits et ne s'occupe pas d'argent ou d'objets de valeur, préférant des objets sans réelle importance, comme des petites statuettes grossières, des accessoires quelconque, et des objets usuels. En fait ce qui inquiète surtout les notables de la ville n'est pas la valeur des objets volés mais surtout le fait que quelqu'un arrive à rentrer chez eux sans problème.

LE GUIDE DU MARSHAL

Et voilà la partie que les Marshal préfèrent, celle qui leur est réservée et qui leur raconte les secrets entourant tout ce qui a été dit jusque là...

Alors comme d'habitude, je précise que tout ce qui a été mis là peut être modifié, ignoré, que ce n'est pas exhaustif et que vous pouvez rajouter ce que vous voulez et bla bla bla...

Ceci étant fait, entrons dans le vif du sujet :

Tout ce qui entoure les crimes possibles, la législation, les représentants de l'ordre et les peines encourues et tout ce qui a un rapport avec la loi est assez bien décrit dans « Au nom de la loi » et il est vivement recommandé de s'y référer pour toute question sur qui peut faire quoi.

Pour ce qui est de la vérité historique, comme toujours j'ai pris énormément de liberté, même pratiquement que ça, et hormis quelques noms comme celui du maire et du futur maire, tout est fictif.

LES OFFICIELS

Barker n'a pas grand chose à cacher mais effectivement, il est un peu lassé de la vie politique de plus en plus compliquée et ne supporte plus la pression que lui impose le choix de l'un des deux camps pour la guerre. Il signerait bien pour le nord mais a peur des représailles sudistes et préfère laisser ce choix à son successeur.

Buckinghamham n'a aucun secret particulier lui non plus et la seule surprise le concernant est que officiellement, c'est lui qui deviendra maire et succédera à Barker. Il signera aussi le traité pour que Denver rejoigne le Nord et une grande majorité du Colorado sera obligé de le suivre. Bien sûr, si vous préférez une autre issue, rien ne vous y oblige.

Byrne est un conservateur convaincu et un sympathisant sudiste. Il n'est pas un mauvais bougre et les rumeurs le concernant sont une des multiples tentatives de zizanie lancées par Eberscott, cette fois, plus pour servir la carrière de son patron que pour servir sa secte.

Tout ce qui concerne **Raleigh**, **Eberscott** ou **Nero** a déjà été dit dans ma deuxième aide de jeu « Denver et la Foi » hormis un détail : la défaite de Raleigh est inévitable, la religion ayant une place trop importante dans le cœur des Denverites, il sera alors lâché par tous ses soutiens, et finira par se suicider.

Lump est toujours un juge intègre et apprécié, il gagnera à nouveau les élections sans problème. Il est effectivement la cible de plusieurs attentats perpétrés par des petits malfrats voulant se venger de lui mais aucun ne réussira à aboutir. Il existe effectivement une menace plus importante sur la tête de Lump en la personne du Comte Théobald Latracy (Voir « Denver et la Foi »), peu enclin à apprécier les discours sur l'égalité du Juge, qui fomente des complots pour l'assassiner et mettre à sa place un juge plus proche de ses valeurs.

Il n'y a rien à signaler sur **Garnertz** mais on peut noter que si **Abelson** respire la mort, ce n'est pas pour rien puisqu'il s'agit en fait d'un déterré. Son histoire est assez simple: venant d'un petit patelin du Colorado, c'était un criminel, a fini pendu mais s'est relevé quelques temps après et a eu beaucoup de mal à vaincre son manitou. Pensant que rester du bon côté de la loi l'aiderait à garder le contrôle de cette force maléfique, mais se sentant une soif de sang inextinguible, il postula au rôle de bourreau de l'état et fut accepté. Il semble que Lump ait compris la condition d' Abelson mais souhaite l'aider dans son combat, c'est pourquoi il le favorise dans son rôle.

LeGrande et son adjoint **Hayes** n'ont rien de plus que ce qui en est dit dans « Au nom de la loi »

Lasserman n'est pas plus mystérieux que ça non plus, hormis qu'il gagnera évidemment son élection, même si l'augmentation de la criminalité dans le centre ville fait qu'il est souvent contesté.

Corck est sollicité pour devenir shérif dans le quartier sud, mais il ne souhaite pas faire concurrence à DeFontenay qu'il commence à respecter. Connaissant son envie d'en découdre avec les criminels, Lasserma a réussi à calmer la population en les assurant que ce policier d'élite se chargeait de la situation. Corck est donc en train de mener l'enquête sur les disparitions du LoDo et sur le « très distingué monsieur X. ».

Almendola ne mérite pas son surnom de bourreau car même s'il peut paraître rude, son sens aigu de la justice le pousse à ne jamais abuser de sa fonction et il canalise aussi ses adjoints même si certains débordements dans ses bureaux expliquent les multiples tâches de sang qui jalonnent la salle d'interrogatoire. Almendola est très efficace et sera réélu sans problème. Il a chargé chacun de ses adjoints d'une tâche particulière, lui même s'occupe activement d'enquêter sur les meurtres des quais et il a déjà détecté la secte des compagnons de la lame de fer, qu'il a réussi à infiltrer. Pour pouvoir la réduire à néant, il est obligé de participer à quelques exactions et a été forcé de trancher lui même une langue, ce qui l'a profondément choqué et a modifié son comportement, le rendant plus renfermé et plongeant son regard dans une tristesse permanente. Il s'est juré d'en finir avec cette secte au plus vite.

Si **Forthworth** est accusé d'être un des amants de Rosa Bloom, c'est parce que la mission que Almendola lui a confié est de surveiller la sorcière et de lui faire un rapport sur ses activités. Forthworth a donc exécuté les ordres mais la rusée responsable de la Black River à Denver a tourné la situation à son avantage et a séduit l'homme de loi. Forthworth est donc partagé entre sa mission et son amour mais de toute manière, les activités de Bloom ne sont pas (sans jeu de mots) sorcières, et hormis quelques rares coups surprenants, Forthworth n'apprendrait rien de particulier. Almendola se doute bien que son adjoint est sous le charme de la belle mais ne peut se résoudre à le blâmer, se reprochant de l'avoir mis lui même dans cette situation.

Cooligan n'est absolument pas corrompu mais est juste très faible et dépassé par les trop nombreux criminels de son quartier. Jusqu'à il y a deux ans, Cooligan avait encore tout pour lui mais une succession de problèmes, à commencer par la destruction de son local pour faire évader Marc Lurry, un dangereux pistolero, orchestrée par deux de ses complices et par un de ses propres adjoints en qui il avait toute confiance, l'ont complètement abattu. Les faibles moyens dont il dispose, le petit

nombre d'adjoints et le manque de confiance en lui ont complètement déstabilisé Cooligan qui en plus, se retrouve être la cible de **Gavroche Countbase**, le voleur de chevaux qu'il a abattu et qui est revenu d'entre les morts sous forme de déterré uniquement pour se venger. Cooligan le sait et c'est pour ça qu'il ne sort plus sans escorte et se préoccupe plus de sa survie que d'autre chose.

DeFontenay est un homme fringant qui a vécu une tragique histoire dans sa plantation près de la Nouvelle Orléans. Ses parents ont été abattus par un sortilero mercenaire qui, lui trouvant certaines qualités, l'a laissé vivre. Le jeune homme a alors parcouru les États pour se venger et a rencontré Doc Holliday (sans savoir qui c'était) qui lui a enseigné la sorcellerie. De Fontenay a rencontré au cours de ses voyages quelques personnes devenant vite ses amis dont l'archevêque D'Orléans qu'il a suivi dans cette ville et a décidé de s'y installer. Efficace et volontaire, DeFontenay s'est fixé un nouveau but, devenir shérif du quartier sud (dans lequel sa compagne Carolina doit devenir institutrice) pour y remettre de l'ordre. Il passe cependant beaucoup de temps à aider son ami l'archevêque dans ses quêtes de chasseurs de l'église, affrontant de dangereuses créatures, des sectes et des organisations redoutables ayant pour objectifs de répandre la terreur. DeFontenay n'aura aucun problème à être élu nouveau shérif du quartier sud.

Il n'y a pas grand chose à raconter sur **Neuville** hormis qu'il consacre tout son temps au clan Willard, délaissant complètement les autres problèmes de son quartier, notamment la disparition du bétail et la présence de Burton et ses hommes, au grand désespoir des ses adjoints, peu nombreux, qui doivent faire le reste du boulot. La situation de stress que provoque le recrutement de nombreux cowboys et mercenaires par les fermiers et les rivalités de voisinage ne semblent pas inquiéter Neuville mais ses adjoints essayent de lui faire comprendre que les Willard ne sont pas le seul souci du coin. La guerre que Neuville livre à Abestas vient en fait d'une vieille affaire alors que le shérif n'était encore qu'adjoint et le rancho un simple fermier. Iggy, le jeune frère de Abestas avait commis son premier vol de bétail et avait été capturé par le shérif en poste à l'époque et était sur le point d'être pendu mais Abestas a sorti plus d'argent qu'il n'en fallait pour corrompre la ville et le juge suppléant de Lump a acquitté à la dernière seconde le jeune Willard. Le shérif ne pouvant accepter ce verdict a saisi une occasion pour

emprisonner à nouveau Iggy et Abestas, lassé de ce justicier encombrant, l'a abattu devant Neuville, qui tenta à son tour de les mettre aux arrêts mais le juge intervint à nouveau pour les gracier. Le jeune Neuville devint shérif à son tour, Abestas Willard le patriarche fortuné du clan familial et leur rivalité ne fit que s'accroître. La dernière trouvaille de Willard va mettre à mal le très intègre Neuville puisqu'à force de corruption envers les autres fermiers, le clan va faire élire Peter Willard au poste de shérif et Neuville sera obligé de se retirer mais continuera de loin sa lutte contre le clan.

LES NON OFFICIELS

Le bureau **Pinkerton** de Denver est trop important pour que je puisse en parler ici et personne ne veut vraiment savoir ce qui se trouve dans cette immense bâtisse. Il est toutefois utile pour ceux qui l'auraient oublié de préciser que le chef de l'agence, le **Fantôme**, est en réalité Abraham Lincoln, revenu d'entre les morts pour aider l'Union.

Les **Texas Rangers** qui ont mis les pieds à Denver ont connu divers sorts. Les deux premiers ont été capturés par les Pinkerton, qui ont eux aussi parfois un côté sombre, et soumis à diverses méthodes d'interrogation pour révéler les informations capitales qu'ils peuvent détenir. Le premier a succombé, mais le deuxième a réussi à survivre et à s'enfuir des locaux (qui n'étaient pas encore la grande agence d'aujourd'hui) et depuis, il se cache dans la ville, et n'a plus qu'une idée: se venger de la Pinkerton. Oubliant totalement son rôle d'agent du Sud, se défaisant même de son uniforme de ranger, il mène pendant plusieurs années une vie d'errance et, se terrant dans les égouts, rencontre les Rats d'égouts. Se faisant très vite accepter et utilisant ses connaissances militaires pour permettre à ses nouveaux amis de se perfectionner, il devient l'un de leurs leaders sous le nom de « **La Moustache** ». Contrairement aux autres bandes de rats, celle de « La Moustache » est d'une rigueur militaire et dirige ses attaques contre les instances de la ville plutôt que les commerces, estimant que Denver est une insulte aux valeurs du Sud, et essaye de gêner au maximum ses adversaires intimes, les Pinkerton.

Les deux autres Texas Rangers, ceux venus pour le passage de la Dixie Rails, se nomment **Arthur Gideon** et **Jimmy South**, et ont évidemment profité de leur passage en ville pour s'y installer discrètement. Contrairement à ce que l'on pourrait

penser, ils évitent au maximum de se mêler aux quelques Sudistes de la ville, tentant de se fondre dans la population (ce qui est un exploit pour un Texas Ranger). Prélevant un maximum d'informations sur tout ce qui pourrait intéresser leur camp, ils le contactent une fois par semaine par l'intermédiaire de Norman Cook, le vieux capitaine sudiste espionnant la Dixie Rail (plus de détail sur lui dans mon aide de jeu « Denver et la Guerre du Rail »).

En ce qui concerne le **Comité de surveillance du quartier sud** il n'y a pas de différence d'avec un quelconque mouvement de vigilance citoyen, mais on peut s'intéresser à ses trois leaders.

Lauren Hoogwer n'est pas un leader né mais il est assez costaud et assez adroit avec une arme pour que la plupart des petites frappes du quartier le redoutent, ce qui le place naturellement comme chef de file de la patrouille. Il n'a pas tellement l'intention de garder ce poste mais étant sûrement le plus doué, on ne lui propose pas d'alternative. Son gros handicap est qu'il n'est pas très malin.

Herbert Pollock n'a pas les capacités de combattant de Hoogwer mais il fait beaucoup plus marcher sa cervelle et s'est assez rapidement imposé comme chef du comité. Il admire les héros de l'ouest et rêve de devenir un Wyatt Earp ou un Bat Masterson mais ne s'estime pas encore digne de ce titre et a donc décidé de soutenir DeFontenay et de devenir son meilleur adjoint s'il est élu, en attendant peut être mieux.

Jacob Fenwick est le plus intéressant personnage du comité. Véritable éminence grise du groupe, Fenwick n'aime pas être sous le feu des projecteurs et c'est normal puisqu'il a été envoyé à ce poste par Johnaton Néro et Helga Eberscott dans leur objectif permanent d'infiltrer chaque organisation et semer la discorde. Fenwick fait honneur à son rôle puisqu'il est le premier à avoir poussé les habitants du quartier sud à se révolter contre les criminels, et c'est aussi lui qui a souligné le premier l'inefficacité de Cooligan. Le problème est que Fenwick s'est tellement impliqué dans son rôle qu'il est devenu sincèrement épris pour la cause et souhaite vraiment débarrasser le quartier de la racaille et du coup, ne cherche plus tant à servir la secte de Raïm. Il est peu probable que Eberscott tolère un retournement de son agent mais tant que Cooligan n'est pas remplacé, la discorde continuera et la secte considérera que Fenwick remplit son rôle.

Pour le chasseur de primes **John Boot**, on pourrait vanter ses mérites et faire la liste de tous les criminels qu'il a contribué à capturer, mais hormis son efficacité réelle, il n'y a vraiment rien à raconter sur lui.

Dan Pin Lau est plus intéressant. Adeptes du Chi et des arts martiaux, il a été très vite confronté au crime et a été obligé de constater que chez les Chinois comme chez les occidentaux, la vie est rude. Souhaitant rendre la vie paisible à ses compatriotes, il a décidé de devenir justicier et de régler les conflits impliquant des Chinois. Malheureusement pour lui, ce n'est pas au goût de tous les habitants de Chinatown, et principalement du plus dangereux d'entre eux, Peng Chi Nu, le représentant de Kang à Denver (voir mon aide de jeu « Denver et la Guerre du Rail »), qui a demandé la mort de ce jeune impertinent. De nombreux hommes de main du criminel ont tenté de régler le problème mais non seulement Pin Lau est un adversaire redoutable, mais en plus il est aidé de loin par **Terence Spencer**, l'un des adjoints de Almendola, en charge de surveiller Chinatown et à qui le shérif a demandé plus particulièrement de veiller sur le jeune justicier Chinois qui agit en marge de la loi mais pour le bien de la communauté. Spencer est un tireur professionnel, capable de toucher sa cible à plus de 500 mètres avec un fusil spécial fabriqué par Smith & Robbards et il peut sans se montrer apporter une aide précieuse à Dan Pin Lau. Lassé de ces échecs à répétitions, Peng Chi Nu a lancé un contrat en dehors de Chinatown, et après quelques nouveaux échecs, le contrat a été pris par « Lock », le meilleur tueur de la ville, qui a déjà repéré Spencer et a prévu de l'éliminer en premier lieu. La confrontation risque d'être haute en couleur.

Il y a peu à dire sur le **Pénitencier de Caracas Wall** et sur ses dirigeants dont le travail est irréprochable. Il est plus intéressant de parler de quelques prisonniers. Le plus notable d'entre eux est un homme arrêté pour « crimes en série » au Nouveau-Mexique qui ne fait plus parler de lui et dont la plupart des prisonniers ignorent qui il est hormis son prénom « Noah », un vieux fou qui reste assis toute la journée sur son tas de graviers et dont les gardiens ont abandonné l'idée de mettre au travail. Une fois rentré dans sa cellule, pourtant, lorsque ses quatre compagnons de misère dorment, il dévoile une fois de temps en temps son vrai visage. Il s'agit en fait de **Noah Xenode**, un tueur en série redoutable et un huckster puissant. Capable de

marcher dans les ombres, Noah profite des nuits où la lune est bien visible pour quitter le pénitencier et rejoindre la ville en suivant les rails. Là ses instincts de tueur le reprennent et il assassine une personne au hasard, lui coupe la langue pour la manger et lui crève les yeux. Il retourne ensuite dans sa cellule bien tranquillement et reprend sa vie de bagnard pendant quelques semaines. Xenode est donc responsable des premiers meurtres et de quelques uns des suivants, et bien malgré lui, de la création d'une secte et d'une abomination dont je parlerai plus bas.

Citons aussi parmi les prisonniers un dénommé **Albert Dallas**, arrêté pour escroquerie mais en réalité infiltré par la secte de Raïm pour comme toujours semer le trouble entre les gens qu'il côtoie, et qui après avoir réussi quelques bons coups pour mettre en rivalité les gardiens de chaque tiers de journée, ainsi que chaque gardien chef, a réussi à faire parvenir des documents officiels de la prison à sa secte pour que celle-ci puisse faire des faux et nuire au directeur. Dallas nourrit un projet plus ambitieux mais plus long à mettre en place, une émeute généralisée des prisonniers.

Gaspard Clarks est un autre prisonnier remarquable puisqu'il s'agit en fait d'un homme infiltré par les « Rats d'égouts » répondant au joli surnom de « la Brèche ». Ayant travaillé pour la conception du lieu il y a quelques années, Clarks connaît tous les moyens de sortir discrètement de la prison et de rejoindre la ville, grâce à la complicité de deux gardiens de nuit et des tunnels creusés par ses complices à quelques mètres du pénitencier. Clarks repère sans cesse les profils qui peuvent intéresser son groupe et après les avoir convaincus de les rejoindre, organise leur évasion. Il a ainsi grossi les rangs des « Rats d'égouts » de plus de vingt têtes et pourrait doubler leur nombre très rapidement. Il doit cependant se montrer discret pour ne pas éveiller les soupçons mais dans un pénitencier comme celui-là, il faudrait plus de quinze évadés en une journée pour que cela se remarque.

Hormis ces quelques cas particuliers, je citerai quand même quelques célébrités prisonnières ici comme **Douglas Tenerr**, l'homme qui a tenté d'assassiner Ulysses Grant lors de sa visite à Denver, **William Bassisher**, le dépeceur cannibale de Kansas City, tenu perpétuellement en isolement car impossible à mettre en collectivité, le curieux **Damon Herwood**, simple voleur de bétail qui est devenu célèbre car il a survécu à dix-sept tentatives

d'exécutions, alors qu'il n'a aucun pouvoir particulier, il est juste béni des dieux, **Ali Ben Rashdel**, un des très rares membres des Haschischins à avoir été capturé, qui vit tranquillement depuis selon les rites musulmans que peu de ses compagnons de cellules comprennent, le très craint maître de l'ancienne secte des loups du jour de l'an **Zoltan Kobal**, un sorcier lycanthrope (ce que bien sûr peu savent) que les Pinkerton aimeraient bien garder eux mêmes, mais n'arrivent pas à obtenir d'accréditation, ou encore **Ludmillo Lopez**, un tueur à gages, tenu lui aussi à l'isolement, pour avoir réussi à s'évader sept fois de prison dont trois fois de celle-là.

LES HUIT CLANS

« **L'ours de Petrograd** » ne cache pas grand chose de plus que ce qu'une organisation criminelle peut cacher. On peut juste noter que Popov compte environ une trentaine d'hommes, la plupart d'origine russe, et que son objectif dans la guerre des gangs est juste de maintenir sa place sans se laisser marcher dessus mais il ne cherchera pas la bagarre lui-même. On peut tout de même signaler que pour éviter d'être inquiété par les hommes de loi, il a caché la quasi-totalité de son stock d'armes dans une mine dont il est propriétaire dans une petite bourgade à une journée de train de Denver. Popov traite avec les indiens mais n'a jamais eu de relation directe avec Quannah Parker même si ce bruit d'une amitié avec le Comanche lui permet d'accroître la crainte qu'ont de lui ses adversaires.

Quelques détails de plus sur Popov sont disponibles dans le scénario « Bouchées à la reine » du Denver Project.

La **Famille Humbert**, de même, n'a pas de grands secrets surprenants. Il faut noter quand même que Carmine dirige le clan comportant le plus de membres, car on estime ses hommes de main à un peu plus d'une centaine. Le vieil Italien ne se complique pas la vie. Les filles que son clan fait enlever sont enfermées et formées dans les sous-sols de sa maison close en attendant d'être envoyées avec une bonne escorte par un train privé, et les armes qu'il destine aux indiens sont entreposées dans la cave de son restaurant. Très posé dans sa manière de voir l'organisation du crime, il ne souhaite pas déclencher de guerre avec ses rivaux mais voit d'un mauvais œil que Popov lui prenne une partie de ses clients et cherche activement sa Denver et la loi (Jessie Redball)

planque, sans soupçonner que le rusé Russe l'ait mise ailleurs qu'à Denver. Il ne cherche pas tellement à gagner la guerre des gangs mais ne supporterait pas qu'un autre s'administre le titre. Comme précisé dans « Denver et la Guerre du Rail », Humbert travaille pour Preach, « Mr. Angel », et ne s'oppose pas uniquement à la Black River mais à toutes les compagnies.

Donald Winchester est fou. C'est le seul mot qui peut pleinement définir cet homme, ses actions et ses ambitions. Certes, il est doué pour manier une arme et ses coups de poing sont douloureux, et dans un sens on ne peut pas lui reprocher d'être idiot, mais la mégalomanie qui le hante fait de chacune de ses décisions une ignoble prise de risque qui peut causer la perte de Denver en plus de la sienne. S'il y a aujourd'hui des paris sur la guerre des gangs, c'est certainement parce qu'il a été le premier à déclarer vouloir être le maître du crime. Loco, son fidèle lieutenant, tempère ses ardeurs, mais a toujours plus de mal à convaincre Winchester de rester en place. Winchester s'est déjà attiré les foudres de Smith & Robbards et le pingre entrepreneur Écossais a même accepté de se fendre d'une pièce pour mettre la tête du fringant criminel qui a déjà attaqué par quatre fois les convois et les entrepôts de la société, et plus récemment, il s'est fait remarquer par Hellstromme à qui il a volé un prototype de défense de la Wasatch. Le savant n'a pour l'instant rien fait car le prototype était déjà obsolète (à ses yeux) le jour du vol mais il ne faudrait pas que Don pousse le bouchon plus loin. Dernièrement, Winchester a été pris d'une ambition encore plus folle. Il a pour projet de forcer les portes des bureaux de la Pinkerton et de voler tous les dossiers, tous les équipements et quoi que ce soit d'autres qu'il puisse y trouver, et de libérer tous les captifs quels qu'ils soient (il a entendu certaines rumeurs sur les pensionnaires habituels des geôles Pinkerton). Loco lui a bien fait comprendre qu'il fallait plus de moyens, et espère gagner du temps pour que son patron change d'avis, mais déjà Winchester a un plan: prendre d'assaut le pénitencier, libérer tous les prisonniers, les équiper grâce au très important matériel qu'il a déjà récupéré dans ses attaques diverses, allant des armes améliorées à des sortes de marcheurs de combat en passant par des autos blindées et même un train à vapeur (une locomotive et deux wagons) fonctionnant sans rail et suréquipé. La grande force de Winchester est que personne ne sait de combien d'hommes il dispose ni quelle est la teneur exacte de son équipement, et de ce fait tout le monde le craint. En fait, sa petite armée compte à

peine une quarantaine d'hommes, répartis entre une demi-douzaine de bandes qui lui sont fidèles, et c'est pourquoi il espère gagner à sa cause les quelques trois cents pensionnaires de Caracas Wall, les armer et les entraîner dans son projet, et son arsenal peut peut-être lui permettre de réussir son ambitieux projet. Seul Loco et quelques autres lieutenants très proches de Winchester savent que la cache d'armes du gang se trouve dans Church South, où les criminels entretiennent la légende du fantôme du Pasteur Montrouge pour éloigner les curieux (Voir « Denver et la Foi »).

Le **Clan Willard** profite de quelques avantages sur les autres clans. Le premier, leur zone d'action sans concurrence, et le deuxième étant la fortune personnelle de Abestas. Cette dernière est d'origine mystérieuse, et certains se demandent comment les petits fermiers sont devenus si puissants. En fait, dès que ses enfants ont eu l'âge de tenir un flingue, Abestas les a amenés avec lui un week-end sur deux pour attaquer des fermes isolées ou des trains, profitant du chaos de la guerre civile (on était à peine en 1864). Son plus beau coup fut de tomber par hasard sur un train où l'argent des soldats Sudistes voyageait pratiquement sans escorte car une horde d'indiens avait dévasté les rangs militaires. Fort de cette nouvelle fortune, Abestas a pu acheter la justice de Denver et devenir ce qu'il est aujourd'hui mais il commence à craindre le juge Lump qui a fait le ménage dans ses collaborateurs véreux et il se sait maintenant justiciable. Il a donc ordonné à son clan de se calmer, d'où sa nouvelle idée, mettre son fils Peter shérif du quartier. Il a en secret acheté de nombreuses voix parmi les fermiers et sait que pour le moment il gagne les élections. Il cherchera ensuite un prétexte pour mettre Neuville aux arrêts et se débarrasser de lui définitivement. Les hommes de main de Willard étant recensés comme cowboys, ce clan est le seul dont on connaisse l'effectif exact, qui est de 77 personnes dont sa famille. Willard, contrairement à Neuville, s'inquiète des rivalités montantes entre fermiers et de l'accroissement des mercenaires engagés et s'intéresse plus à garder sa position de ranchero le plus puissant qu'à la guerre des clans.

Le **Gang du Chat Noir**, vous l'aurez compris, est dirigé par Helga Eberscott de la secte de Raïm, et se sert de son groupe pour semer encore plus de discorde. C'est son seul objectif. Ses lieutenants sont deux membres de la secte qui la connaissent personnellement mais à part eux personne ne sait qui se cache derrière la cape noire et nul ne soupçonne même que c'est une femme. Luis Ibanez Denver et la loi (Jessie Redball)

est évidemment un sortilero, et un bon qui plus est, et Raoul Bonneville est un noir albinos qui a été prétendument maudit par les dieux et rejetés par les démons qui pratique avec talent l'art de la magie vaudou. Les deux lieutenants ne s'aiment pas beaucoup et se doutent que s'ils dirigent tous les deux le gang, c'est une nouvelle fois pour créer de la discorde. Ils sont en revanche tous les deux très fidèles à Eberscott et d'ailleurs, le gang existe sans que Nero n'en ait connaissance, et les lieutenants ne répondent de leurs actes qu'à la sournoise secrétaire. Eberscott ayant de nombreuses activités, entre son secrétariat de Raleigh, les manigances au nom de la secte ordonnées par Nero et celles qu'elle organise dans son dos, le temps lui manque et c'est souvent Ibanez et Bonneville qui prennent les décisions et c'est là que leur rivalité se fait le plus sentir. Le chat noir se moque éperdument de la guerre des gangs mais étant donné l'émulation donnée par cette « officialisation » du combat et la possibilité d'entretenir de ce fait tensions, rivalités et oppositions, le gang se montre redoutable à ce jeu là et attaque régulièrement les autres participants. Le gang est assez peu fourni et ne compte qu'une vingtaine de membres, mais ils ont tous été choisis par le Chat noir ou l'un de ses lieutenants et sont tous très efficaces.

Les **Rats d'égouts** sont une coalition de onze bandes comptant chacune entre cinq et dix membres auxquels se sont greffés au fur et à mesure des nouveaux venus. Certaines de ses bandes ont ainsi parfois changé de chef mais se composent toutes aujourd'hui d'un leader et de quelques gros bras. Les premiers « rats » étaient tous des truands en quête de maraude et des sans abri cherchant l'argent facile, mais avec le temps, de nombreux ouvriers mis au chômage, des soldats quittant le front, des jeunes fugueurs ou simplement des personnes désœuvrées cherchant une solution à leurs problèmes ont grossi les rangs. En fait, les fameuses disparitions du LoDo concernent pratiquement toujours une personne ayant été séduite par la vie pourtant peu envieuse des « Rats d'égouts ». On comptait à l'origine une cinquantaine de membres toutes bandes confondues mais ils sont aujourd'hui plus de quatre vingt rats, et grâce aux évasions organisées par « la Brèche », on estime à plus de cent cinquante le nombre qu'ils pourraient atteindre dès demain, faisant d'eux le clan le plus nombreux sachant qu'ils sont déjà les plus actifs. Le clan fonctionne ainsi: une à deux fois par semaine, dans un entrepôt désaffecté du quartier des quais, les onze chefs se réunissent (d'où l'importance que chaque bande

possède un et un seul leader) et définissent ensemble les divers coups qu'ils vont chacun réaliser, pour éviter de se marcher dessus et pour être sûr qu'aucune affaire trop importante ne leur échappe. Une fois cette réunion finie et la date suivante fixée, chacun rejoint sa bande et leur donne les rendez-vous de la semaine, que personne dans l'équipe ne doit manquer. Chacun est libre ensuite de faire ce qu'il souhaite mais doit venir se présenter au moins une fois par jour, même si aucun coup n'est prévu dans la journée, et est tenu de dormir dans le quartier général de la bande les jours de méfaits, afin que le chef de bande puisse disposer de tous ses hommes à coup sûr.

Les onze bandes sont dirigées par:

« **Le Grasseux** », Contraction de grassex et crasseux, désignant bien ce poussah de plus de cent kilos toujours sale, qui est pour des raisons obscures considéré comme le plus important des chefs. Il peine à se déplacer et les réunions se tiennent dans son entrepôt. Il prend une part de butin plus importante que les autres chefs et c'est lui qui fixe les dates de réunion. Il dispose de peu d'hommes, seulement cinq, mais la seule tâche dont il s'occupe est de garder le butin, de faire les comptes, et de recenser les missions de toutes les bandes.

« **La Moustache** », ancien Texas Ranger, déjà évoqué plus haut, qui a tué à mains nues l'ancien chef de sa bande pour montrer à ses hommes l'efficacité de l'entraînement, faisant de ses hommes de vrais soldats. Son QG est dans une échoppe abandonnée du quartier sud.

« **Trois dents** » qui devrait être renommé « Une dent » car les deux autres sont tombées depuis, est un tout petit homme, qui vivait de mendicité avant de former l'une des premières bandes du clan avec des miséreux comme lui. Son groupe est formé d'éclopés et de têtes déformées, et il se charge principalement de collecter les rumeurs, sans oublier au passage de voler les passants l'approchant de trop près. Il vit au grand air sur la place de la « All Saint Church », en plein coeur de LoDo.

« **La Fouine** » était chef d'un petit groupe de voleurs à la tire et de petits escrocs qui a saisi l'opportunité de rejoindre les « Rats d'égouts » dès qu'il a entendu parler de la bande. Fort de douze membres, il a la bande la plus nombreuse, et tous vivent dans un hôtel du quartier des quais. Il a pour spécialité les rapines rapides mais ne crache pas sur les cambriolages et autres extorsions musclées. Son surnom vient de son nez allongé et de ses grandes dents de devant qui rappellent l'animal.

« **Tunnelier** » est celui qui gère les évasions du pénitencier et « La brèche » est sous ses ordres. Ayant avec ses hommes créés un véritable réseau de tunnels sous la ville et ses alentours, rejoignant par endroit les égouts, il permet à l'ensemble du clan de se déplacer facilement et discrètement. Il a installé son QG dans un aménagement du tunnel et y abrite outre sa huitaine d'hommes les évadés en transit. Il s'occupe généralement des attaques de train ou de diligences à l'extérieur de la ville.

« **Demi-Gueule** » est un soldat Nordiste qui a déserté lorsqu'on lui a signalé que le fait que la moitié de son visage ait été emporté par une explosion de fusil ne lui autorisait pas la démobilisation. Véritable monstre, il n'a pu trouver d'autre moyen de vivre que ses compétences de tueurs. Avec les cinq hommes de main qu'il s'est adjoint, ses méfaits de prédilection sont les vols avec violence sur les passants ainsi que les attaques de commerce, mais n'importe quel mauvais coup nécessitant ses talents de soldat peuvent l'intéresser. Son quartier général se trouve dans un wagon désaffecté du quartier des quais.

« **Barbe Rousse** » est un pistolero arborant une énorme barbe et une épaisse chevelure rousse dont il tire son surnom qui dirigeait une petite équipe de desperados et ils ont ensemble rejoint les « Rats d'égout ». Vivant toujours dans sa maison du quartier sud, il est le chef de bande le mieux équipé, chacun de ses hommes portant un ou deux revolvers, une carabine et parfois même des bâtons de dynamite, et sachant s'en servir, ils ont aussi des chevaux et ce sont eux qui font les coups les plus flamboyant, attaquant des trains, des diligences, des groupes de voyageurs, et ayant même une fois attaqué la « National Bank of Colorado » en plein cœur du Lodo.

« **L'Intello** » est un jeune homme éduqué qui a quitté sa riche famille pour vivre comme les hors la loi. Payant son entrée dans la bande un fort prix, il a été vite apprécié pour son mauvais fond sous ses airs distingués, et sa culture et son intelligence l'ont

vite promu au rang de chef de groupe, l'ancien chef ayant été forcé de céder sa place. Même si ses troupes ne comprennent pas toujours tout, il use de plans raffinés et les autres bandes lui demandent souvent d'étudier les coups qu'ils préparent pour ne pas faire d'erreur. Élaborer des moyens d'entrer dans les bâtiments les plus sécurisés est son passe-temps préféré, mais il a spécialisé son équipe dans les kidnappings et les demandes de rançons, qu'il affectionne particulièrement. Sa base se trouve dans une écurie rarement utilisée, près du relais diligence du LoDo.

« **Doigts Noirs** » doit son surnom au fait qu'on ne l'a jamais vu avec les mains propres et même les pires crasseux des « Rats d'égout » ne mangent pas quelque chose qu'il a touché. Abandonné lorsqu'il avait à peine quatre ans, « Doigts noirs » a appris seul à survivre et a rejoint les « Rats » dès leur création, ne devenant leader que très récemment, suite à la mort de son chef de bande. Il dirige une bande d'une dizaine d'hommes spécialisée dans les « trucs de rues », vols à la tire, escroquerie, pickpocket et autres ruses de roublards. Son quartier général se trouve dans les égouts exactement sous le théâtre de la ville, mais il aimerait en changer maintenant qu'il est chef de bande.

« **L'Élégant** » fait un peu tâche (sans vouloir faire de jeux de mots) à côté des autres leaders. Toujours tiré à quatre épingles, ne supportant pas la crasse de ses confrères, il est étonnant qu'il en fasse parti depuis le premier jour. Ne s'entourant que de quatre hommes de main, habillés, si ce n'est aussi élégamment, en tout cas proprement, il passe sa vie dans un saloon casino dont il a fait son QG, et la quasi totalité de ses gains viennent du jeu. Il est un joueur professionnel, un tricheur patenté et un manipulateur sérieux. Escroc et dandy, il s'occupe aussi beaucoup de racket dans les commerces du LoDo et s'oppose de ce fait souvent à Popov qui rivalise d'ailleurs avec lui devant une table de poker, et lui propose régulièrement une partie de roulette russe pour les départager définitivement, ce que « L'Élégant » refuse, ne supportant pas « les jeux de hasard où le hasard existe. ». « L'Élégant » est le seul chef de bande dont on utilise un nom, pas forcément le vrai d'ailleurs, puisqu'il a un statut public. Il s'appelle Charles Palmer.

« **Charbon** » doit évidemment son surnom au fait qu'il soit noir. Victor Hugo aurait dit en le connaissant que ses muscles réclamaient le travail que son cerveau lui refuse. En effet fainéant devant l'éternel, « Charbon » a trouvé plus simple et plus

rapide de brutaliser les gens qui avaient travaillé dur pour avoir ce que lui voulait. Dirigeant une bande de neuf hommes, la principale activité de ces criminels est de détrousser la population, généralement dans le quartier des quais, et de vandaliser des hôtels ou des saloons pour s'approprier les richesses des clients et des commerçants. Il est le seul à ne pas avoir de QG fixe, et sa bande a pour consigne de se rassembler dans le dernier saloon ou hôtel qu'ils ont saccagé.

L'Ombre du Démon ne désigne en réalité pas une personne mais quatre. Tout a commencé lorsqu'un petit entrepreneur un peu escroc du nom de **Linus Boronstein** et un de ses bons amis, agent de Pinkerton, nommé **Alexander Roddick** se racontèrent leur métier. Alors que Boronstein expliquait tous les avantages du capitalisme et de la création d'une société, Roddick parlait des moyens énormes et secrets de son agence. Il en vint à parler d'une nouvelle invention de « Smith & Robbards » le microphone, par un certain Émile Berliner, et explique qu'on peut grâce à de complexes machineries écouter des conversations à l'autre bout de la ville. Les deux hommes commencent alors à rêver d'une nouvelle manière d'espionner, en écoutant chaque conversation, de chaque homme présent dans la ville, et Boronstein y voit vite comment gagner de l'argent. Les compères s'associent alors et recrute un troisième homme, **Gallagher Middleburgh**, technicien qu'ils débauchent de « Smith & Robbards » et élaborent ensemble une complexe entreprise. Boronstein fournit les fonds nécessaires et les locaux pour que Middleburgh y installe un centre de réception de plus d'une cinquantaine de microphones disposés discrètement dans la ville, afin de capter les petits secrets de chacun. Roddick s'occupe quant à lui de copier discrètement tous les fichiers de l'agence afin de connaître tous les petits secrets recensés par les Pinkerton sur les habitants de Denver et connaître les fichiers du crime. Il fournit aussi quelques matériels perfectionnés volés à son agence, mais reste assez discret car s'il se fait prendre, il est condamné à mort. Le plan de Boronstein est simple: savoir qui veut quoi, grâce aux microphones, et faire payer les services rendus. Grâce aux fichiers apportés par Roddick, les hommes sélectionnent des tueurs à gages, des cambrioleurs, des perceurs de coffres, des pros de l'espionnage et bien d'autres métiers flirtant avec l'illégalité, et décident alors d'engager tout d'abord un homme qui servira d'intermédiaire et qui devient donc l'apparence de l'Ombre du Démon. Leur choix se porte très

rapidement sur un acteur de théâtre un peu délinquant, spécialisé dans les déguisements nommé **Zéphirin Desmon**, un nom prédestiné. Ils lancent alors une immense campagne publicitaire occulte, laissant courir le bruit que si quelqu'un cherche quelque chose, il suffit de le demander au démon et celui-ci répondra. Pendant ce temps Desmon, changeant sans cesse de costume et de comportement contacte tous les criminels qu'ils veulent recruter. Très rapidement et malgré l'obscur renegade (écrite par Desmon qui est quand même assez cinglé), les premiers clients commencent à appeler l'Ombre du démon, et chaque fois, Desmon prenant une nouvelle apparence, répond au client et se fait payer, puis contacte le criminel adéquat et le paye et le contrat est vite résolu. Boronstein en cerveau, financier et gestionnaire, Middleburgh en technicien et opérateur, Roddick en renseignements et Desmon en vitrine d'apparat ont fondé la première entreprise entièrement dédiée au crime du monde. Tellement bien renseigné sur les criminels de la ville grâce à leurs écoutes et au fichier de la Pinkerton, Boronstein voit encore plus grand et lance l'idée des paris sur la guerre des gangs, démontrant à chaque clan qu'il sait énormément de choses et pourrait tous les ruiner. Outre les huit participants officiellement inscrits par ses soins, il a proposé à Rosa Bloom, (voir « Denver et la Guerre du Rail ») à Johnaton Nero (voir « Denver et la Foi ») (en sachant parfaitement que Helga Eberscott est aussi dans la course), à Peng Chi Nou (voir « Denver et la Guerre du Rail »), à la secte de la déesse aux cent langues (Voir plus bas), à Grégory Azari (voir « Denver et la Guerre du Rail »), et à Théobald Latracy (voir « Denver et la Foi »). La réponse de ceux ci est d'ailleurs intéressante: Rosa Bloom s'est dit flattée mais « bien trop faible pour rivaliser avec de si puissants adversaires », Néro a promis de retrouver tous les responsables et de les tuer personnellement si son nom était ne serait ce que cité une seule fois dans cette stupide histoire de criminels, Peng Chi Nou a récité un poème incompréhensible sur la place de l'homme sur Terre et son besoin absurde de reconnaissance, le chef de la secte de la déesse aux cent langues a improvisé des versets sur sa déesse qui seule a le droit de juger l'élite, Azari n'a pas compris en quoi il était concerné et a contacté les forces de l'ordre, et Latracy a affirmé ignorer de quoi il s'agissait, en quoi il était concerné par des activités criminelles et pourquoi il se mêlerait à la décadence de la population.

En ce qui concerne les côtes des paris, on a L'Ombre du Démon à 2/1, les « Rats d'égouts » à 2/1, Don Winchester à 2,5/1, « l'Ours de Petrograd » à 3/1, la Famille Humbert à 3,5/1, L'As de Pique à 4 /1, le Clan Willard à 6/1 et le Gang du Chat noir à 8/1.

Boronstein se prend de plus en plus au jeu et Desmon, complètement schizophrène, ne peut plus s'arrêter de faire parler de lui, et Roddick commence à se demander s'il n'a pas fait une erreur. Middleburgh, en scientifique, craint que ce soit les doutes de Roddick qui entraînent leur perte.

En réalité, « **L'As de Pique** » ne comporte que cinq membres, cinq terroristes professionnels qui font trembler le pays à chacun de leurs actes même si on ne sait rien d'eux. Le premier, **Oswald**, est un huckster comme on n'en a pas vu d'aussi doué depuis Hoyle lui-même. Passionné par les cartes, il a choisi le nom du groupe et leur symbole. On ne lui connaît pas de nom de famille, et ses origines sont mystérieuses. Il semble européen, peut-être Anglais, et semble avoir vécu dans de nombreux pays. D'une taille moyenne, ses cheveux et son bouc anthracite et son costume rouge avec ses chemises roses lui donne une allure de fou du roi. La deuxième est **Vona**, une femme d'âge moyen se comportant souvent comme une petite gamine capricieuse dans ses robes à froufrou et ne se séparant jamais de sa poupée, s'exprimant même parfois par ventriloquie à travers elle. Elle semble développer des pouvoirs psychiques impressionnants, se rapprochant de la sorcellerie de magie noire mais qu'elle invoque venir de Dieu. Le troisième est **Rajkor**, un Canadien d'un mètre soixante, se promenant souvent à moitié nu, capable de se transformer en diverses créatures, comme un ours polaire géant, un monstre de neige ou une araignée de glace, semble-t-il grâce à des enseignements chamaniques. Le quatrième est **Darwin**, un détéré ayant collectionné les pouvoirs de « coups de grâce » gagnant ainsi des épines sur tout le corps, une sorte de carapace chitineuse, des yeux enflammés et une pince de crabe à la place d'une main, ce qui combiné à ses quelques pouvoirs de détéré, l'oblige à se déplacer sans cesse sous un épais cache poussière, bardé d'une écharpe et d'un immense chapeau. Le dernier est **Tonnerre Galopant**, un guerrier Kiowa béni par son totem du loup, arborant à longueur de temps ses peintures de guerres et se battant selon les coutumes ancestrales, utilisant arc et flèches ainsi que tomahawk aussi violemment que le meilleur des pistoleros utiliserait son six-coups.

Le groupe ne pensait pas s'être fait remarquer mais il s'avère que les Pinkerton avaient déjà fait une fiche sur eux et c'est comme cela que l'Ombre du Démon a eu connaissance de leur existence et les a contactés. Oswald qui sert un peu de leader dans le groupe (avec un indien taciturne, un déterré muet, une cinglé ventriloque et un autre qui parle à la nature, on le conçoit) n'a pas apprécié la chose et a juré de détruire l'entreprise criminelle, mais il ne sait pas encore comment s'y prendre. La côte que les bookmakers de « l'Ombre du Démon » lui ont attribué l'énerve aussi passablement mais Oswald n'est pas homme à perdre son flegme et est donc prêt à partir en guerre contre son désormais ennemi intime. Il ne sait pas à quel point l'As de Pique est plus puissant que ses rivaux et s'attend à un combat difficile mais le plus dur sera de repérer ces insectes arrogants. On ne sait pas trop l'objectif de l'As de Pique et leur but est peut être simplement de s'amuser, mais depuis qu'il a un objectif plus motivant, peut être se montreront ils plus fréquemment.

Il y a peu à dire sur « **Lock** » mis à part ce que les rumeurs en disent. Personne ne connaît son nom et lui même ne s'en sert jamais. Il ne vit que pour son métier et est aussi efficace que ce que l'on en dit. Sa cible actuelle, Dan Pin Lau, occupe une bonne partie de son temps et « Lock » a repéré son « ange gardien » Terence Spencer et a prévu de s'en débarrasser d'abord, ce qui ne l'empêche pas d'accepter des contrats plus simples pour s'occuper. Ses honoraires sont estimés à plus de 100 000 dollars.

Goose est une brute, mais contrairement à ce que l'on peut penser, il est loin d'être un décérébré. Il travaille pour un entrepreneur nommé **Link Carrington**, spécialisé dans l'importation d'alcool. Il est un ambitieux homme d'affaires qui a pour but d'évincer la concurrence pour obtenir un monopole sur le marché et Goose lui sert de gros bras. Je parlerai plus longuement d'eux dans ma quatrième aide de jeu « Denver et ses Citoyens ».

Burton a déjà été évoqué dans « Denver et la Foi ». Il est l'ancien contre-maître de Nolan Derrick et a accepté de travailler aujourd'hui pour Herbert, le fils du vieux propriétaire terrien. **Herbert Derrick** veut éliminer **Jonah Koork**, le pasteur baptiste qui est en fait son demi-frère et l'ancien esclave de son père. Burton, heureux de retrouver dans ce nouveau métier l'occasion de faire subir des humiliations à « cette race inférieure que sont les nègres », s'amuse Denver et la loi (Jessie Redball)

beaucoup en semant la terreur dans la communauté du pasteur, qui souhaite lutter mais ne se rend pas compte qu'il est la cible finale de ce jeu de massacre, désigné par son demi-frère.

Les **Faux Monnayeurs** ne sont en fait pas une organisation criminelle ni même un petit groupe d'arnaqueurs, mais il s'agit en tout et pour tout d'un seul homme, **Philéas Goodfellow**, un petit épicier qui tient une minuscule boutique en plein cœur du LoDo. Passionné par l'art, il a d'abord commencé par reproduire des tableaux de maîtres, principalement impressionniste, ce qui montre une grande culture moderne et un goût raffiné. Beaucoup trop pauvre pour assouvir sa passion ou même pour visiter l'Europe et rencontrer ses idoles, il se contente longtemps de ses propres œuvres mais comme peu de ses clients ont le même goût que lui pour l'art, il reste frustré et sans le sou. Son Général Store marchant correctement, il ne consacre plus que quelques heures de loisirs pour son hobby. A force de reproduire tout ce qui lui tombe sur la main, il se prend un jour d'essayer de faire un billet de 1 dollar. La réussite est incontestable et il s'amuse même à le rendre en monnaie au maire lui-même, venu faire une course. Philéas commence alors à reproduire en série plusieurs types de billets, de toutes valeurs, et de toutes provenances (Nordistes, Sudistes, Mexicains, et même Canadiens, Français, Espagnols ou Anglais, qu'il se procure grâce aux nombreux voyageurs qui fréquentent Denver.). Avec le temps, ce qui n'était qu'un loisir est devenu une véritable entreprise privée et dans le sous-sol de sa boutique, Philéas possède des dizaines de plaques capables de reproduire n'importe quel billet. Même s'il en use peu (il arrondit juste ses fins de mois en dépensant au maximum 100 faux dollars), depuis 9 ans qu'il fait cela, de nombreux faux billets ont inondé les rues Denverites, ce dont le pauvre faussaire n'a même pas conscience.

Les deux agents dépêchés pour enquêter, **Mary Christmas** et **Happy Newyear** sont bien loin de suspecter le brave épicier mais ont compris que la faible quantité émise est probablement l'œuvre d'un génial amateur et ont écarté des suspects tous les grands clans mafieux de la ville. Il est à noter que Mary Christmas est le véritable nom de l'agent qui enquête, et par goût des mystères et des jeux d'espions, son partenaire Harry Pilard a pris le pseudonyme de Happy Newyear, confortant l'anonymat des agents Pinkerton. On peut aussi noter que Popov, flairant toujours les bonnes

affaires, a commencé sa propre enquête pour trouver ce faux-monnayeur de génie et le recruter, et ayant remarqué la curieuse collection de tableaux de Goodfellow, le mafieux a reconnu le talent de faussaire du vieil épicière et se renseigne sur lui afin de lui faire une proposition qu'il ne refusera pas.

Les **Meurtres de la 17e rue** sont une récurrence dûe aux expérimentations douteuses d'un sorcier amateur. Jonas Dexter était un jeune étudiant qui détestait voir ce que devenait sa rue, un No Man's Land où les commerçants et les habitants vivaient dans la terreur des rencontres avec les Rats d'égout ou du racket de la famille Humbert, sans compter les truands de passages qui commettaient des crimes au hasard du moment. Cherchant dans ses bouquins un moyen de se débarrasser de la vermine, il a trouvé une petite légende parlant du « Vengeur de l'appel », une sorte d'ange protecteur qui venait régler les problèmes de leurs invocateurs. Il se lança alors dans la recherche du moyen d'appeler cette entité, et quand il fut prêt il commença l'incantation. Comme souvent dans ces cas là, la légende était en partie réelle, mais en grande partie tronquée. La bête invoquée, que l'on peut nommer selon l'histoire le **Vengeur de l'appel**, s'avéra être une espèce d'ombre de lycanthrope pleine de pointes effilées comme des rasoirs, évidemment assez peu amicale. Elle massacra sauvagement son malheureux invocateur et retourna dans l'ombre. L'année suivante, jour pour jour, il rejaillit à l'endroit du meurtre et chercha une nouvelle victime. Il s'abattit alors sur la pauvre Margareth Louise, passant par hasard, et disparut à nouveau. Depuis, il ressort chaque année pour frapper. Il n'est pas limité à la 17e rue, mais il ne peut frapper qu'une seule personne et doit alors chercher une proie. Lorsqu'il la trouve, il l'assaille, puis disparaît, mais s'il ne trouve pas de personne isolée, il continue de chercher et peut rester ainsi plusieurs jours (mais ce n'est encore jamais arrivé). Il décale alors d'autant son futur retour. Si une personne le voit avant son meurtre, ou si quelqu'un tente d'intervenir, il fuira, mais s'il est coincé, il se battra, peu importe son nombre d'adversaires (mais s'il n'est pas en position idéale il fuira dès que possible). Il ne pourra par contre plus repartir tant qu'il n'aura pas tué toute personne l'ayant vu, même s'il tentera alors de les surprendre séparément. Pour l'instant personne ne l'a gêné mais le quartier se vidant, ses rondes risquent d'être plus longues, et moins discrètes.

Les **Meurtres sur les quais** sont nettement plus compliqués à expliquer. Comme dit plus haut, les

meurtres d'origine ont été commis par **Noah Xenode**, tueur en série au rituel macabre venu du Nouveau-Mexique dans lequel il avait commis une bonne dizaine de crimes en suivant les mêmes procédés. Enfermé à Caracas Wall, il lui arrive d'utiliser ses pouvoirs de Huckster pour quitter le pénitencier, rejoindre la ville et faire une nouvelle victime. Commettant un à deux meurtres par mois, depuis près de deux ans, il se fait assez discret et, si ce n'était l'horreur du carnage, personne ne s'en serait inquiété. Cependant, une secte s'est intéressée à lui... ou du moins quatre jeunes illuminés qui ont bâti un petit groupe de simples d'esprit autour d'eux. **Reynald Luckben**, un fils de riche bourgeois du LoDo, très charismatique, son jeune frère **Théodore**, qui possède plusieurs ouvrages de magie, **Frédéric Potterman**, un étudiant très doué passionné par tous les domaines culturels et surtout l'occultisme, et **Victor Desmarques**, ami des deux frères, un peu brute, se réunissaient régulièrement pour commenter les livres de légendes de Théodore, ou ceux que Potterman pouvait emprunter à la bibliothèque de Denver. Avides des rumeurs de la ville, ils attendaient la petite histoire qui pourrait avoir un lien avec une des créatures dont ils lisaient les histoires. Entendant parler des meurtres des quais, Potterman fit immédiatement le rapprochement avec une prétendue déesse d'un des livres consultés précédemment, les **Mille bouches au regard noir**, une créature aveugle dont le corps entier est recouvert de bouches. La légende dit que pour l'invoquer, il faut collecter mille langues, et les clouer dans un cercle magique. La déesse apparaîtra alors et donnera ses pouvoirs à ses libérateurs pour les remercier. Regroupant autour d'eux quelques personnes facilement manipulables, se parant de robes de cérémonies couleur chair décorées de dizaines de dessins de bouches, les quatre hommes tentèrent de repérer celui qui, selon eux, tentait de reproduire le rituel, mais ne pouvant le trouver, commencèrent le cérémonial à leur tour. Lâchant leurs adorateurs dans la ville (surtout le quartier des quais, toujours pour retrouver le tueur d'origine) pour récolter les mille langues, ils ont déjà, en deux mois, tué vingt-sept personnes, appliquant à chaque fois les macabres pratiques qu'ils supposent nécessaires. Les habitants ont vu leurs craintes renforcées par ces nouveaux crimes, d'autant que certains affirment avoir vu un monstre nu orné de plusieurs centaines de bouches (probablement à cause de la robe des sectaires) et la terreur grandissant, évidemment, les Justiciers se sont intéressés à cette histoire et, comme toujours

amusés, ils ont créé sur Terre une entité telle que les gens l'imaginent, un monstre difforme mais vaguement humanoïde, dont le corps est orné de bouches, et les yeux cousus de la même manière que les victimes. Cette entité nommée **Bouche des justiciers** est apparue il y a moins d'un mois mais est déjà responsable d'une dizaine de meurtres, se terrant dans les entrepôts désaffectés pour dormir et sortant une nuit de temps en temps pour frapper, respectant bien entendu les rituels du massacre. La secte n'a évidemment aucune idée de cela, pensant juste que le tueur originel a accéléré ses meurtres. Xenode, du fond de sa prison, n'est même pas au courant que les meurtres sont plus nombreux et n'a donc pas le moindre soupçon quant à l'existence d'une secte ou d'un monstre le copiant. Il y a donc trois entités distinctes (un tueur en série, un monstre et une secte) responsables de ces meurtres mais cela pourrait encore empirer si la secte arrivait au terme de son invocation, et que la légende des Mille bouches au regard noir était, qui sait, vraie.

Les **Disparitions dans le LoDo** n'ont rien de bien mystérieux au final. Outre les quelques victimes de crimes dont on planque le cadavre, les disparus sont surtout les désespérés qui ont décidé de rejoindre les Rats d'égout pour mieux vivre, quitte à vivre illégalement. Le plus inquiétant dans l'histoire est qu'au rythme où ils vont, les Rats d'égout pourraient bientôt dépasser les deux-cent membres et seront alors pratiquement intouchables.

La **Disparition de bétail** est un problème causé par une créature que les possesseurs de « Quick and the Dead » connaissent bien, le **Chupakabara**. Dans la propriété de **Lars Looter**, plusieurs bestiaux du voisin **Oliver Bootwater** venaient paître. Agacé, Lars commença une guerre contre son voisin. Peu recommandable, il s'entoura de gros bras qui menacèrent à plusieurs reprises le paisible mais fautif vieux Bootwater. Craintif et veule, le fils du clan, **Vernon Bootwater** accepta un marché avec Looter et ses hommes et leur permit d'entrer discrètement dans le ranch, pour que ceux-ci volent tout le bétail. Ce qu'il n'avait pas prévu c'est que Looter avait d'autres ambitions et ses hommes déclenchèrent un carnage, tuant tous les membres de la ferme, devant les yeux horrifiés du jeune homme. Oliver, pratiquement mort, vit son fils parmi les assaillants et s'apprêta à lui tirer dessus, mais il se refusa à abattre son propre héritier et sombra dans l'inconscience. Après leur sale besogne, les hommes de Looter tirèrent sur Vernon, le laissant pour mort, volèrent le bétail et brûlèrent

le ranch. Le lendemain, Vernon et Oliver se relevèrent, mais sous une forme bien différentes. Ils sont devenus des Chupakabaras de couleur brune, et sévissent désormais dans les ranchs alentours. Les propriétaires commençant à se renforcer pour lutter contre ces disparitions, les deux créatures, vivant indépendamment l'une de l'autre, ont de plus en plus de mal à se nourrir et commencent à s'attaquer à de plus gros morceaux, comptant sur l'effet de terreur qu'elles provoquent. Pour l'instant tout va bien pour elles, mais cela risque de ne pas durer.

Un plus gros problème causé par ces disparitions, les fermiers commencent à poser des pièges, à recruter de nombreux mercenaires et à s'armer pour se défendre. Certains, comme Looter ou bien sûr le clan Willard, en profitent pour causer des dégâts chez leurs concurrents, volant du bétail, incendiant des récoltes ou même attaquant les cow-boys ou les fermes isolées. Une guerre ouverte entre fermiers pourraient bien éclater et c'est ce à quoi travaille **Béatrice Lenguen**, la femme d'un brave ranchero, car elle fait partie de l'omniprésente secte de Jonhaton Néro, et répond directement à ses ordres.

Les Cambriolages ne sont pas l'œuvre d'une grande organisation criminelle, mais d'une simple femme, amatrice d'art et de sensations fortes. **Esméralda Estevez** est la fille de **Alessandro Estevez**, un riche fermier de l'ouest de la ville. Elle est fiancée avec le shérif Almendola et on peut dire qu'elle l'aime sincèrement. Elle a toutefois un problème: dans sa petite vie de princesse de conte de fées, elle s'ennuie à mourir. Doté d'un talent particulier, elle est née avec le don de l'enfant du corbeau, qui lui donne des prédispositions à la télépathie. Elle a ainsi remarqué qu'en se concentrant sur un objet, elle était capable de voir en songe le passé de cet objet. S'intéressant surtout aux œuvres d'art, elle essaye de canaliser ses pouvoirs pour connaître l'historique des tableaux, statues, etc... ainsi que la vie de leur auteur. Elle passe sa vie dans le musée d'art de Denver, mais elle a depuis fait le tour de tous les objets d'exposition, et commence à s'intéresser aux petits secrets des habitants. Ayant de fortes dispositions athlétiques, elle se vêtit de noir et porte un bandeau autour des yeux, afin de rentrer dans les habitations des grands de la ville. Elle vole les œuvres qui l'intéresse parfois des objets sans valeur comme un peigne ou une boîte à cigares, juste parce que ce qu'elle a ressenti en la touchant lui a plu. Elle rêve de pouvoir un jour grâce à ce don découvrir un secret obscur sur une de ses « victimes » qu'elle pourrait

capturer pour son fiancé, rêvant d'une vie d'aventurière. Esméralda cache son butin dans une espèce de double fond dont elle se servait comme cabane secrète étant petite, située dans un silo à grain de la ferme de son père. Esméralda risque cependant d'avoir des problèmes car elle a volé un objet anodin, une broche en or, qui l'intriguait car les sensations qu'elle ressentait étaient douloureuses, et elle n'ose pas aller plus loin dans l'historique du bijou même si elle le garde précieusement, espérant trouver un jour le courage de l'analyser. Ce bijou est très précieux aux yeux de sa propriétaire, Rosa Bloom, car il lui a été offert en remerciement de ses services par Mina Devlin elle même, et même si il n'a aucun pouvoir, la sorcière fera tout pour le retrouver. Esméralda pourrait à travers le bijou voir toute la noirceur de la dirigeante locale de la Black River, voire avoir des bribes de la vie de la leader de la compagnie, et pourrait avoir du mal à s'en remettre, tant le diable habite les deux femmes.

Esméralda a aussi un autre problème potentiel: elle est la petite amie de Almendola et plusieurs personnes ont prévu de la capturer pour se débarrasser du shérif trop héroïque et donc encombrant à leur goût. Rosa Bloom garde cette option dans un coin de sa tête même si la séduction

du shérif sera son plan principal. Peng Chi Nu, le représentant local de Kang, a envoyé deux brutes pour la surveiller de loin, alors que Carrington, le trafiquant d'alcool, a chargé un des hommes de Goose, **Derreck Jonas**, d'infiltrer les cow-boys du ranch Estevez pour la capturer le moment venu. Tous ces gens peuvent lui créer des problèmes le moment venu. Il est aussi probable que Humbert et Popov, plus ou moins impliqué dans des affaires sur lesquelles Almendola enquête, gardent cette solution sous le coude.

Comme si ça ne suffisait pas à ces problèmes, **Beranger Dubelland**, le très honorable conservateur du musée d'art de Denver, dans lequel la belle passe sa vie, a jeté son dévolu sur elle, et vous découvrirez dans le quatrième volet de ma tétralogie Denverite, que cela ne sera pas de tout repos pour elle.

Désolé pour les caractéristiques des personnages cités ici, mais elles viendront beaucoup plus tard, car si vous les attendez, cette aide arrivera en 2024. Promis elles seront là un jour, en attendant, faites jouer votre imagination et profitez de la liberté qui vous est offerte pour faire de chacun des protagonistes des dieux vivants ou des péquenots de base

Une aide de jeu de Jessie Redball – Mars 2011

Relecture et mise en page : Choupa, Ceir & Rodi

Logo Denver's Project : Quaker