

Présentation du Monde de Deadlands : chronologie, lieux et personnalités

Une aide de jeu de Jessie Redball

1861, les Etats-Unis

Le Sud, composé d'une dizaine d'Etats, décide de faire sécession et quitte l'Union des Etats-Unis devant la politique anti-esclavagiste de Lincoln. Prenant le nom de « Confédérés » (Plus communément Sudistes), ils lèvent une armée et entre en conflit avec l'armée Américaine, « l'Union » ou Nordistes. La guerre n'épargne rien et l'ingéniosité des deux côtés permet de grandes innovations dans le conflit. L'espionnage, la marine, l'artillerie, et la guerre des nerfs connaissent pour la première fois des sommets dans les conflits.

Le Sud est mené par le Président Jefferson Davis, qui siège à Jackson dans l'Etat du Mississipi et le Général Lee est le plus célèbre meneur d'hommes de l'armée grise.

Le Nord est toujours présidé par Lincoln, de Washington, et ce sont Meade, Sherman, Sheridan et surtout Grant les héros qui mènent les Bleus au combat.

1863, les Derniers Fils

Un chaman Sioux, Raven, réunit une petite troupe de chamans et leur promet « Le Jugement ». Selon lui, après leur action, les Blancs quitteront leurs terres et repartiront de l'autre côté de la mer. Les « Derniers Fils », la troupe de Raven, part pour le Nouveau Mexique où ils semblent disparaître dans ce que les indiens appellent « Terre de chasse » mais qui doit être en fait un autre monde, voire l'enfer. Lorsqu'ils reviennent, le monde change. Une bataille anecdotique, Gettysburg, finit ce jour là. Pour la première fois, l'humanité est confrontée de près à un problème qui deviendra le quotidien des hommes de l'Ouest : Les cadavres se relèvent, et affrontent les vivants. Raven a sans doute ouvert une porte entre l'au-delà et ici.

1876, Aujourd'hui

Cela fait maintenant 8 ans que Raven a disparu mais on le voit sévir à l'occasion. On ne connaît pas ses plans, mais ils ne feront pas de bien à l'humanité, surtout blanche.

Le conflit qui oppose le Nord et le Sud s'enlise. Les Etats-Unis sont éclatés entre le Nord, présidé par l'ex général Grant qui prit la succession de Lincoln, assassiné, le Sud, dirigé depuis le début par Davis, quelques Etats indépendants (Kansas, Colorado, Utah, Oklahoma) qui sont en proie à la convoitise des deux camps, et les terres Indiennes, dont les deux plus grosses sont le territoire de la nation Sioux (qui s'étale sur 3 Etats et dont la ville, neutre, Deadwood est au centre) et la confédération du Coyote, au nord du Texas, qui regroupe les Comanches, les Cheyennes, les Kiowas et les Arapahos .

La Californie, en 1868, a subi un raz de marée (attribué à Raven) et elle est aujourd'hui un archipel où se mêlent pirates, chercheur de minéraux, crève-la-faim et bien sûr Nordistes et Sudistes qui cherchent à s'attribuer cet Etat décimé.

La Roche Fantôme

Le « grand tremblement » (la catastrophe qui a rasé la Californie) n'a pas eu que des conséquences néfastes. Un minerai inconnu est apparu dans les sols mis à nu. Cette sorte de charbon brûle quasiment à vie, et ses propriétés sont multiples. Bien évidemment elle fait un peu peur à cause de la sorte de cri qui se dégage lorsqu'elle brûle et des visages fantomatiques qui parcourent la fumée. Mais l'intérêt scientifique prime. De nombreux savants, plus ou moins dérangés, inventent sans cesse de nouveaux objets grâce à cette source d'énergie nouvelle. On voit apparaître des sortes de véhicules à vapeur et à roue, des gyrocoptères, des Jet packs, des pistolets gatling, et autres créations incroyables. Cette roche vaut facilement 100 dollars la livre, et c'est une nouvelle ruée de mineurs qui attaque le sol Californien. Cela explique aussi l'intérêt que le Nord et le Sud, mais aussi les Mexicains et les barons du crime porte à cet Etat, même si on trouve depuis de la roche fantôme ailleurs, notamment dans les collines noires du territoire Sioux.

La Grande Guerre du Rail

Les Nordistes ont vu très vite l'intérêt de rallier leur capitale à Lost Angels, capitale Californienne, pour transporter la roche, mais aussi les troupes. Elle lance donc une sorte de concours où chaque rail posé permettrait à son commanditaire de toucher le jackpot lorsqu'il serait exploité. Les Sudistes emboîtèrent le pas et lancèrent la même idée.

Plusieurs dizaines de compagnies tentèrent de tirer leur épingle du jeu et aujourd'hui, le sol Américain est sillonné de compagnies visant à étendre leur territoire ferroviaire, quitte à détruire leurs concurrents.

A ce jeu là, 6 compagnies tirent leur épingle du jeu :

La Bayou Vermillon, du Baron LaCroix, un Nouvel Orléanais, taxé de vaudou, La Black River, dirigée par Mina Devlin, après la mort de son mari, une femme cruelle de Wichita que l'on pense sorcière, La Dixie Rails, compagnie Sudiste dirigée par le neveu de Lee, Fitzhugh, l'Iron Dragon, du Baron du crime Chinois, basé en Californie, Kang, l'Union Blue, compagnie officielle des Nordistes dirigé par le héros de guerre Joshua Chamberlain, et la Wasatch, basée à Salt Lake City, dirigé par le très controversé savant Darius Hellstromme.

Les parieurs se partagent entre ses 6 compagnies, misant surtout pour la dernière, et l'argent coule à flots pour chacune des compagnies, créant ainsi un conflit entre elles plus important encore que celui qui oppose le Nord et le Sud.

La Loi aux Etats-Unis

Le Nord et le Sud mènent une politique assez différente dans leur organisation de la loi, mais leur but est assez proche.

Les villes sont dans les deux cas sous le protectorat d'un Shérif ou d'un Marshal, selon leur taille, mais alors qu'au Nord, les Marshals Fédéraux, simples hommes de loi, sont chargés de sillonner le pays pour faire respecter l'ordre, au Sud ce sont les Texas Rangers, véritable troupe d'élite, qui s'en charge.

Les Texas Rangers ont en fait le même but que les Marshals, mais contrairement à eux, ils sont formés à la lutte contre les abominations, c'est-à-dire toutes les créatures qui ont débarqués depuis le « jugement ».

Au Nord, les Marshals s'occupent de la loi, mais ce sont les célèbres détectives de l'agence Pinkerton qui s'occupent des affaires liées au « jugement ». A l'inverse des Texas Rangers, qui portent une tenue reconnaissable (Imperméable et chapeau noirs) les Pinkerton sont généralement infiltrés sur le terrain et enquête discrètement.

Le but des deux agences est le même, éliminer discrètement les abominations pour éviter que la population ne soit terrorisés. Les deux camps ont découvert que plus la population a peur, plus les abominations sont nombreuses et puissantes. Le but est donc que le quidam ne se doute pas de l'existence de ces choses surnaturelles, et s'ils y sont confrontés, de régler le problème rapidement en tentant de rationaliser les gens pour ne pas répandre des rumeurs folles.

Les Pinkerton et les Texas Rangers s'occupent aussi des humains liés aux problèmes, comme les sectes, les savants fous qui débordent, les utilisateurs de magie et les perturbateurs qui favorisent la prolifération de la vermine. Leurs buts et idéaux sont les mêmes, mais guerre oblige, ils se détestent cordialement.

Les deux camps utilisent des équipements de pointes sortis de leurs usines, grâce à la roche fantôme, et à leurs savants. Des rumeurs parlent d'un centre spécial destiné à ces recherches dans une ville du Nouveau Mexique, Roswell, pour les Texas Rangers, et d'un fort dans le Sud du Nevada pour les Pinkerton, le Fort 51.

Les chasseurs de primes, aventuriers et justiciers de tous poils ont souvent leur rôle à jouer dans les problèmes à régler, parfois par hasard, parfois parce que l'un des deux camps les appellent en renforts.

Les Indiens

Il existe de nombreuses tribus sur tout le pays et il serait difficile d'en faire le tour mais on peut se pencher sur les principaux territoires Indiens.

La nation Sioux, créé en 1872 à l'initiative de Sitting Bull, étend son territoire aux alentours du Dakota. Réunissant les tribus du coins (Hunkpapas, Minconjous, Brûlés, Ogalas, Cheyenne du Nord...) et dirigée par un conseil de 4 sages nommés Wisacas (Dont Sitting Bull), les Sioux prônent le mouvement des Coutumes ancestrales. En gros, ils pensent que pour expier leur faute dans le « jugement », ils doivent retourner aux vieilles valeurs (lâcher les fusils pour reprendre les arcs, prier, abandonner l'alcool et toute autre mauvaise influence des « Blancs »). Officiellement en paix avec l'Union, la Nation Sioux n'est pas pour autant amicale avec les Nordistes qui le leur rendent bien. Depuis que les collines noires ont avérés contenir des filons de roches fantômes, et bien sûr aussi d'or, les Blanc viennent braver le danger et circulent sur le territoire Sioux, ce qu'ils payent souvent de leur vie. Pour éviter une guerre sanglante, les Sioux ont alors autorisé les Blancs à construire une ville dans leur terres, Deadwood, où ils vivent sans crainte d'une attaque Indienne. Ils peuvent ainsi circuler entre Deadwood et les mines mais sont étroitement surveillés par les Sioux. Un massacre à Deadwood a pourtant failli faire éclater la guerre entre Sioux et Union, mais les Sioux ont mis cela sur le compte de quelques rebelles.

Certains Sioux, haïssant les Blancs, et contre le principe des coutumes ancestrales, ont formés une organisation secrète, la confrérie du corbeau, visant à renverser le pouvoir en place et à mener la guerre contre les Blancs. Les membres de l'organisation cachent leur tatouage, signe de ralliement à cette cause, et attendent le bon moment pour frapper.

La confédération de Coyote, fondée en 1874, rassemble les tribus de l'Oklahoma et des alentours. Le chef de la confédération est le Chaman Coyote dont la véritable identité est tenue secrète, mais tous les chefs de tribus peuvent participer aux décisions. Les deux plus importants sont Quanah Parker le Comanche et Satanta le kiowa, qui connaissent le secret de Coyote. On pense que la Confédération est en accord tacite avec le Sud pour attaquer les Nordistes mêmes si quelques raids sont menés parfois aussi contre les Etats Confédérés. Officiellement, Coyote appelle à la paix, mais l'intrusion des Blancs sur ses terres est rarement pardonnée. Les raids sont surtout imputés à Parker qui déteste les Blancs. Il haït surtout les chasseurs de bisons et ses attaques contre eux ont poussé le massacre de Adobe Walls ville frontalière, et failli créer une guerre entre la Confédération du Coyote et le Sud. Coyote est favorable au Mouvement des coutumes ancestrales, comme Satanta, mais Parker est farouchement contre et au contraire, aime particulièrement les nouvelles technologies.

Les Apaches, vivaient en paix avec les Blancs jusqu'à ce que Cochise soit injustement accusé d'enlèvement et de vol de bétails par les Blancs en 1861. D'abord en guerre contre l'Union, jusqu'en 1868 puis contre les Sudistes qui les massacra, mais les survivants, toujours lené s par Cochise, jouèrent de nombreux mauvais tours au général Sudiste Slaughter. En 74, Cochise meurt et Geronimo lui succède, et est toujours en lutte contre les confédérés. Son territoire se situe en Arizona.

La Magie

C'est apparemment un joueur de cartes Anglais du nom de Hoyle qui a découvert la magie, ou du moins, qui l'a développée. Pour utiliser la magie, Hoyle a découvert qu'il fallait projeter son esprit sur un plan astral et affronter un esprit (un manitou comme disent les indiens) pour qu'il nous prête ses pouvoirs. Le risque est grand car le manitou peut vaincre et contrôler le magicien. Comme le magicien imagine le plan astral à sa guise, Hoyle usa d'une astuce. Il affronte les esprits au poker et a ainsi plus de chances de gagner. Fort de son astuce, il invente de nombreux sorts et les transcrit par code dans un recueil sur le jeu qu'il écrit. Aujourd'hui, la magie s'est développée dans le Weird West mais tous utilisent la méthode de Feu Hoyle, le Poker. Les jeteurs de sorts sont presque tous des joueurs de cartes qui, lors de l'usage d'un sort, font apparaître des cartes dans leur main.

Ces jeteurs de sorts sont nommés Huckster, et se font le plus discret possible car la populace n'aime pas ce qui est différent, et encore moins les Texas Rangers et les Pinkerton, même si ceux-ci en recrutent souvent dans leurs rangs.

Certains Hucksters misent tout sur des petits sorts sans grands effets, et donc plus discrets, ont les nomme Tricksters ou filous. D'autres préfèrent axer tous leurs sorts sur l'utilisation d'arme à feu pour devenir une légende de la gâchette. On les nomme Sortileros ou Hexslingers.

La Foi

Dans un univers aussi effrayant que le Weird West, la foi tient évidemment une place très importante. Mais au milieu de ces abominations, les hommes d'église n'ont plus peur aujourd'hui de montrer que Dieu leur donne de grands pouvoirs. A l'instar d'un Huckster qui affronte un manitou, les croyants peuvent utiliser certains pouvoirs juste parce que Dieu les aime et leur confie une partie de sa force. Ces pouvoirs sont rarement violents mais peuvent être d'une grande utilité pour résoudre des problèmes. Certains tiennent même du miracle. Les prêtres, religieuses et autres prêcheurs itinérants sont alors armés pour protéger la population de certains malheurs alors que d'autres tueurs de monstres et chasseurs de sorcières sillonnent les routes au nom du Seigneur pour renvoyer ad patres les représentants du malin.

La Science

Grâce à la roche fantôme, la science a fait un bond en avant incroyable. De nombreux scientifiques innovent sans cesse et créent des objets incroyables, surpuissants voire complètement ridicules. Certains s'intéressent aussi à l'alchimie et créent grâce à un mélange basé sur la roche fantôme. Les savants les plus célèbres et prolifiques travaillent pour la société « Smith and Robards », basée à Salt Lake City mais qui fournit toute l'Union.

Les savants sont souvent considérés comme des malades mentaux par leurs concitoyens, par leur excentricité, leur équipement futuriste et surtout leurs diverses folies, mais sont curieusement tolérés (dans la limite où ils ne transgressent pas les lois) par les Texas Rangers et les Pinkerton qui cherchent souvent à recruter des savants pour améliorer leurs armes.

Les Abominations

Le grand changement apporté par le « Jugement » est évidemment la prolifération des créatures maléfiques sur le monde et surtout le nouveau continent. Officiellement, elles n'existent pas. Les Texas Rangers, les Pinkerton et plusieurs groupes de héros tentent de les exterminer sans alerter la population. En fait, les rumeurs vont bon train et de nombreuses personnes ont déjà eu affaire à des événements mystérieux. Le « Tombstone Epitaph » écrit de nombreux articles sur ces événements et alimentent la terreur au grand dam des gouvernements des 2 camps. La Société des explorateurs, vieux club pour riches en mal de sensations montent des expéditions régulièrement pour recenser les monstres et les consigner dans leur livre « Critters, vermines et abominations ». Les gouvernements n'empêchent pas ce genre de pratiques mais tentent de convaincre les habitants de leurs pays que ce ne sont que des fables. En fait, beaucoup ont déjà vu un Chupacabra dévorer un troupeau de chèvres, un village décimé par des goules cannibales ou un Wendigo attaquer un groupe de voyageurs du Nord. Les abominations sont nombreuses, plus ou moins intelligentes, et semblent renforcer leur puissance tant qu'elles sont craintes.

Villes et personnalités

Certaines personnes sont célèbres de part et d'autres du pays, soit pour leur bravoure, soit pour leur crimes. D'autres encore font parti des grands pontes d'une ville ou carrément de l'état. Voici donc une liste non exhaustive des principales célébrités du Weird West.

Au Nord : Le Président Grant et ses généraux sont évidemment des héros pour tous les habitants du Nord et des ennemis de l'autre côté de la frontière. Hormis les militaires, les plus célèbres agents Nordistes sont bien sûr les Pinkerton et à leur tête le créateur de l'agence et ses deux fils. Allan Pinkerton est un homme particulièrement doué dans son domaine même si sa santé est fragile aujourd'hui. Ses deux fils sont chargés de le relayer dans le pays et c'est ce que fait le cadet avec brio. Robert est un homme talentueux qui a créé les PPP (patrouille de police de protection) véritable armée de gardes du corps dont quiconque peut louer les services. William est l'aîné des deux fils mais, lui, semble un incompetent qui préfère les soirées arrosées et les jolies filles à la direction de l'Agence. Le plus doué des détectives de l'agence est Tom Horn. Quelque soit le domaine où on le teste, il est le meilleur. Son seul défaut est de refuser de se soumettre aux règles contraignantes de l'agence, notamment l'écriture de rapports.

Au Sud : Le Président (à vie ?) Davis et ses généraux sont l'exacte réplique de leurs vis-à-vis Nordistes. Les plus célèbres représentants des Confédérés sont donc évidemment les Texas Rangers. Leur chef est le Général William King, mais ce sont plutôt les bas grades qui font la réputation des Texas Rangers, comme l'acharné Lieutenant Armstrong, surnommé le Bulldog, le très revancharde Hank Ketchum dit « One-Eye », Le Capitaine McNelly, qui sait s'entourer d'hommes de valeurs et le plus connu d'entre eux, le Capitaine Hughes qui connaît le pays comme sa poche. L'un des soldats les plus connus des Rangers est Wallace, dit « Bigfoot » colosse ingénieux et efficace.

Marshals Fédéraux : Tous les Marshals fédéraux ne se valent pas et rares sont ceux dont le nom dépassent les frontières de sa juridiction. C'est pourtant le cas du géant Pat Garrett, du Nevada, Du lanceur de sorts Arturo Rackham, de l'Utah et de l' « Ours des Rivières » Tom Smith, du Kansas.

Hors la loi : La liste serait longue mais voici quelques uns des hors la loi les plus recherchés du pays : le sanguinaire Clay Allison, le mystérieux Black Bart, le séduisant Sam Bass, le faussaire William Brockaway, le Cherokee Ned Christie, les fils du diable et leur leader Steven Satan, le Gang des Cowboys de Clanton, Jesse James, Franck et leur gang, le colossal Sherrill Holston, les Joyeux drilles de Chuckles Ryan, le schizophrène William Longley, le gentilhomme Jim Miller, le Mexicain Joaquin Murieta, le voleur Dave Rudabaugh, la volage Belle Starr et pour finir, le plus recherché des criminels Américains, John Wesley Hardin.

Certaines localités de l'Amérique sont aussi passionnantes que leurs habitants. Voici quelques unes des villes « phares » du territoire.

Deadwood : Commençons par la plus curieuse. Las de voir les Blancs violés sans cesse leur territoire, les Sioux ont laissé à leurs rivaux le droit de s'établir sur un campement au centre de leur nation. Quelques baraques et des milliers de tentes forment depuis la ville de Deadwood. Une unique ligne de chemin de fer relie Deadwood à l'Union, et elle appartient à l'Iron Dragon qui fait payer le trajet une fortune. Les Sioux laissent en paix les habitants de Deadwood (en général) et leur autorise les allées et venues entre la ville et les collines noires (riches en roche fantôme) par un chemin qu'ils ont définis. Ils autorisent aussi la circulation entre l'Union et Deadwood par le chemin de fer et massacrent ceux qui tentent un autre chemin. Un traité, « Deadwood Creek », entérine l'accord entre l'Union, Deadwood, et les Sioux. Quelques agressions sont tout de même recensées dans les deux sens. Les Sioux affirment que ce sont les dissidents de la confrérie du Corbeau, et les Blancs mettent ça sur le compte des « fantômes » des habitants tués lors du massacre de Deadwood, avant le traité.

La plupart des habitants de Deadwood sont des mineurs en quête de roche fantôme ou d'or. Les compagnies n'ont pas le droit de prospecter. L'Iron Dragon fait exception et il semble évident que Kang a signé un accord avec les Sioux. D'ailleurs, nombre de Chinois occupent des quartiers de Deadwood.

Les célébrités locales sont évidemment le marshal Seth Bullock, le pistolero Wild Bill Hickok, abattu par un lâche mais dont le fantôme errerait en ville, la rude Calamity Jane, le prêcheur Henry Smith, lui aussi abattu et prétendument revenu d'entre les morts, et le chef de la communauté noire Nat Love dit « Deadwood Dick ».

Dodge City : Typique ville du Weird West, Dodge City est le symbole des territoires contestés, trônant au beau milieu du Kansas. Ville au cœur des problèmes, elle est depuis le début de la guerre de Sécession divisée entre les pros Nordistes et pros Sudistes, et un conflit éclate à la moindre question politique. Vivant de la chasse au bison, commerce très fructueux, Dodge attire les voyageurs et bien sûr les compagnies ferroviaires. Deux d'entre elles, l'Union Blue et la Black River, traversent Dodge et d'ailleurs s'arrêtent quelques kilomètres plus loin. Les problèmes s'intensifient donc à cause des batailles rangées que se livrent les deux compagnies et les attentats se succèdent en ville (généralement de la River contre l'Union, plus pacifique). Un troisième élément vient perturber la vie des habitants de Dodge. Il s'agit de la proximité de la Confédération du Coyote, qui mène de nombreux raids contre les compagnies de chemin de fer, contre les chasseurs de bisons qu'ils haïssent, et donc contre toute la population.

La vie à Dodge est donc compliquée entre guerre de sécession, guerre du rail et guerre indienne, mais pourtant la ville est toujours peuplée et de nombreux nouveaux habitants arrivent chaque semaine.

Les célébrités locales sont le maire Wright, qui fait fleurir sa ville grâce au commerce et surtout les deux très réputés marshals adjoints qui suppléent le Marshal Deger, plus occupé à s'enrichir qu'à faire respecter l'ordre, Bat Masterson et Wyatt Earp.

Tombstone : S'il est une ville qui porte bien son nom, c'est bien celle-ci. Située à l'extrême Ouest du territoire confédéré, en Arizona, la ville est encerclée par, d'un côté le Fort Huachuca, qui protège la ville, de l'autre la frontière Californienne et les troupes Mexicaines de Santa Anna. Tout autour se trouvent les rescapés Apaches dirigés par Geronimo. Au milieu de tout cela, Tombstone doit tenter de prospérer en évitant les raids ennemis. Riches en filon d'Argent, Tombstone est une ville champignon qui apparaît comme beaucoup d'autres grâce aux mineurs. C'est le tracé de la ligne de la Bayou Vermillon qui rendit la ville célèbre. Actuellement, le tracé de la compagnie du Baron LaCroix s'arrête à Tombstone.

La ville est en proie au crime car, en dehors des raids Apaches et des attaques de la légion étrangère Française, alliés des Mexicains, la ville est sous la coupelle du très redouté gang des frères Clanton aux ordres du vieux Clanton. Le chef de famille donne les ordres et ses fils, Ike, Phineas et William, leurs amis Franck et Tom McLaurry, le roi de la gâchette John Ringo et le stratège Curly Bill Brocius font respecter « leur » loi en ville.

Le shérif, behan, est trop occupé à s'enrichir pour intervenir et le seul rempart qui gêne le gang des cow-boys est la présence de leur ennemi juré, le Texas Ranger Hank Ketchum.

Tombstone est bien sûr la ville où est imprimé le célèbre « Tombstone Epitaph » qui ne cache pas le fameux « jugement » à la population même si les informations sont vagues. Délire pour certains, encyclopédies pour d'autres, le guide du « Tombstone Epitaph » est pourtant connu de tous et sert de guide à beaucoup de voyageurs. Son rédacteur en chef est John Clum.

Hormis les CowBoys et Ketchum, les célébrités locales sont le marshal adjoint, rêvant de rejoindre les Texas Rangers, Spencer Walker. Le Marshal d'Arizona, Fred White, fait du bon boulot mais est débordé. Doc Holliday est aussi une des vedettes de la ville. Ce joueur de cartes mourrant est considéré comme un hors la loi par beaucoup mais pourtant s'entend très bien avec les hommes de loi rencontrés dans ses voyages, notamment Earp, le marshal adjoint de Dodge City.

Lost Angels : Difficile de faire le tour de la plus grande ville de Californie. En proie à la famine, elle a été sauvée par le Révérend Grimme, un homme d'église fanatique qui depuis, dirige la ville d'une main de fer. Pourtant, le Marshal de la ville a battu le candidat de Grimme aux dernières élections. Il s'agit de Job Dunston, peu charismatique mais qui doit pourtant avoir de nombreuses qualités pour avoir bravé le Révérend. C'est à Lost Angels que se trouvent les Rockeurs, l'association des mineurs du labyrinthe, qui fixe au jour le jour le prix de l'once de roche fantôme. Les 3 plus riches membres de l'association sont Léo Popoff, Joshua Lumme et Paul Deauville. Tous 3 pourraient travailler main dans la main pour évincer Grimme mais préfèrent se tirer dans les pattes pour s'enrichir. Ils essaient aussi de retarder l'arrivée du chemin de fer à Lost Angels qui leur ferait perdre leur monopole. Un autre groupe célèbre de la ville est « le Cadastre alternatif », groupe terroriste anti Grimme, que le révérend tente de détruire grâce à ses adeptes et à son tribunal redouté « La cour de l'église ». La guerre entre tous ces groupes ajoutés aux nombreux pirates qui sillonnent le labyrinthe empêchent la vie paisible dans cette cité où il ne fait pas bon contester l'opinion des dirigeants.

Shan Fan : Ayant fui leur pays, de nombreux immigrants Chinois ont rejoint la Californie et ont formé une ville, aujourd'hui plus importante que la plupart des grandes villes du pays, sur les ruines de San Francisco, rasée par le « Grand Tremblement ». Ville majoritairement composée de Chinois, elle est dirigée par les triades qui dominent les habitants d'une main de fer tout en se livrant des querelles intestines. Le shérif de Shan Fan est le métis Wong Chau Sang, dit « Tony Longues mèches ». Il ne fait pas bon l'énervier et même les triades le respectent. Le grand chef des triades se nomme T'Sang Po Tam (ou Tam grandes oreilles) et ses subalternes sont nommés Grands frères. Les grands frères sont généralement en conflits pour le pouvoir et Tam résiste aux coups d'état mais depuis quelques temps, il est tranquille. Deux grands frères se battent l'un contre l'autre et cela monopolise l'attention de

tous. Les deux protagonistes sont Ma Longue-Nouille et Hou le Dépeceur. Certaines triades rivales existent comme la triade des lendemains qui chantent, intégrés à la population Américaine et convertis au christianisme ou les Seigneurs de la guerre, véritables maîtres du crime qui posent de nombreux problèmes à la population de Californie, et peut être même aux autres. Les 3 plus connus sont le Général Kwan, qui pense régner en maître du monde dans l'ombre d'une marionnette qui serait le futur empereur Norton 1^{er}, Le Roi de l'horizon, qui se prend pour la réincarnation de Dieu, et Kang, célèbre pour sa compagnie de Chemin de fer Iron Dragon et sa maîtrise des arts martiaux et mystiques.

Salt Lake City : A l'extrême Ouest des territoires contestés se dressent la ville neutre Salt Lake City. Capitale des Mormons, au cœur de l'Utah, dans des terres désertiques, cette ville mise sur de nombreux atouts. Le premier est la religion : Toute la ville se base autour de la manière de vivre des Mormons et ce sont eux qui font la loi. Le maire de la ville est Brigham Young, un chef Mormon et ses proches font régner la loi religieuse dans le comté. Des rumeurs parlent de tueurs aux ordres de Young, les Danites, qui massacrent sans pitié les opposants, mais rien ne laisse supposer qu'ils existent. Le deuxième avantage de la ville est son isolement. Salt Lake City est en plein milieu du désert et s'organise comme un petit pays que Young préside, le Déseret. Ce pays réclame son indépendance auprès de l'Union si toutefois le Nord gagne la guerre, ce que Grant accorde en échange d'un peu d'aide. Le troisième avantage de la ville est de posséder en son cœur les usines Smith et Robards et le Savant Darius Hellstromme. Smith and Robards attirent de nombreux travailleurs, et leurs inventions sont vendues dans tout le pays, favorisant la richesse et donc l'indépendance de la ville. Hellstromme est lui un savant fou, mais dont les nombreuses inventions font de Salt Lake City la ville la plus avancée techniquement. Éclairée à l'électricité, parcourue de tapis roulant qui mènent les ouvriers de leurs domiciles aux usines, traversée de multiples tuyaux qui mènent l'eau et l'électricité directement chez les habitants, la ville semble futuriste mais aussi très polluée. La banlieue de la ville est constamment cernée de brouillard et les habitants pauvres qui y vivent en subissent les maladies. La ville porte d'ailleurs le triste surnom de Grisaille City. De multiples dangers peuplent les rues de la ville, du tueur en série local aux rats géants, en passant par les hommes aux membres cybernétiques s'adonnant aux nombreux sports de la ville. L'extérieur de la ville n'est pas plus sûr entre les vers des sables et les pillards Shoshones.

Il est intéressant de noter que la seule ligne de chemin de fer qui traverse Salt Lake City n'est pas due à une des 6 compagnies principales, mais à la Denver Pacific, compagnie de Smith et Robards, très convoitée par Hellstromme et sa Wasatch. Toutes les compagnies possèdent pourtant des espions dans la ville, surveillant principalement les travaux de Hellstromme et de « Smith and Robards ».

Les célébrités de la ville, outre Hellstromme et Young sont l'espion de roman (apparemment réel) Nevada Smith, des Pinkerton, le Shérif Eli Waters, à l'efficacité redoutable, le savant fou Leonitus Gash, inventeur de l'amélioration par la robotique (cybernétisation) aujourd'hui recherché par les deux camps qui ont mis sa tête à prix, et le Révérend Hungate, trop bavard sur le « Jugement » au goût des deux camps.

Chicago : Il n'y a pas grand-chose d'intéressant à dire sur Chicago hormis le fait que le siège de la Pinkerton est dans la ville et que celle-ci sert aussi de point de départ à 3 des compagnies principales de chemin de fer, l'Iron Dragon de Kang qui va jusqu'au Montana et dessert surtout Deadwoods, la Wasatch de Hellstromme qui rejoint presque Denver et est en concurrence avec la Denver Pacific pour la suite du parcours, et l'Union Blue Nordiste, qui rejoint Dodge City ou elle est en concurrence avec la Black River.

Wichita : Connue pour son célèbre marshal Bill Tilghman, considéré par beaucoup comme le meilleur de la profession, Wichita est une ville dangereuse où se situe le siège de la Black River, qui rejoint d'un côté Memphis et de l'autre Dodge City. C'est là que se trouve la base des troupes d'élite de Mina Devlin, les Sorcières de Wichita, et leur leader Violet Esperanza.

New Orleans : Ville célèbre pour son ambiance festive, New Orleans est aussi la ville où se réunissent les plus grands vaudous haïtiens, ce qui laisse penser que le Baron LaCroix, patron de la Bayou Vermillon qui relie New Orleans à Tombstone, touche à la magie noire. New Orleans est aussi connue pour être très fréquentée par les Hucksters de toutes sortes, et des rumeurs laissent entendre qu'une sorte de société secrète de Hucksters recruterait dans les environs.

Jackson : Capitale des Etats Confédérés, Jackson abrite le siège de la Dixie Rails qui la relie à Roswell, au Nouveau Mexique.

El Paso : Célèbre ville frontalière du Mexique, elle est réputée pour sa banque fortifiée et pour le shérif gaucher Dallas Stoudenmire, efficace mais de petite vertu. El Paso est relié par une voie de chemin de fer à Santa Fe, à la limite des territoires contestés.