



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Atlas du Weird > Salt Lake City et Deseret > **Salt Lake City**



Salt Lake City

vendredi 23 juillet 2010, par [ceir](#)

Description :

Salt Lake City, aussi appelée Grisaille City en raison de la fumée des usines planant constamment au-dessus des lieux, est la ville de l'Ouest la plus avancée technologiquement. Elle bénéficie d'un plan carré et toutes les maisons reçoivent l'eau courante et l'électricité. Il n'est pas rare de voir des chariots à vapeur circuler dans la ville. Les mormons ont un style de vie très rigoureux basé sur les Dix commandements, et quiconque enfreint la Loi risque fort d'être sanctionné (et c'est encore pire pour les gentils, les non-mormons).

Gouvernement local :

Etat indépendant du Deseret ; théocratie mormone dirigée par le gouverneur Abraham Young.

Représentants de l'ordre :

- La police locale est dirigée par le shérif Eli Waters (intelligent et intransigeant). Il a plusieurs adjoints qui patrouillent la ville avec des chariots à vapeur lourdement armés.

- la Légion de Nauvoo, équivalent de l'armée du Deseret. 400 hommes sous les ordres du Général Alexander Young. Parmi la Légion de Nauvoo on trouve les Chapelains noirs, quatre redoutables prédicateurs mormons chargés de lutter contre « les engeances de Satan ».

- les Danites, police secrète du gouvernement, censés n'être que des fables de grand-mère. Leur chef officiel est Orrin Porter Rockwell (provocateur, souvent ivre mais rarement sanctionné) et leur chef officieux mais le réel dirigeant est Jeb Morgan.

Pnj's :

- Smith et Robbards : Les géniaux inventeurs et dirigeants de la fameuse entreprise du même nom. Ce sont eux qui fournissent les armées, les Pinkerton, les Texas Rangers,... en armes. Dans leur catalogue on trouve des mitrailleuses gatling, des sabres électrostatiques, des autocoptères, des parachutes, des lance-flammes, et j'en passe.

- Darius Hellstromme : L'avancée technologique de la ville est dûe à cet homme. C'est lui qui a amené l'électricité et l'eau courante partout. C'est un anglais arrivé à Salt Lake City et qui s'est converti à la foi mormone. Contrairement à Smith et Robbards, Hellstromme ne fait pas dans le « gadget ». Il s'oriente sur de grands projets : barrage transformant une eau sale et boueuse en eau potable ; création de mystérieux robots de combat pensant par eux-mêmes dont personne ne sait le fonctionnement (seul le cerveau est vulnérable et il explose quand il meurt ; le robot peut même s'autodétruire s'il sent qu'il perd) ; recherches obscures et occultes sur la Terreur.

- Nevada Smith : Agent nordiste infiltré chargé de surveiller Abraham Young et Darius Hellstromme. Il fait croire qu'il n'existe pas, qu'il est un héros de papier, en faisant rédiger des romans à deux sous de ses exploits. Il déteste Hellstromme et à jurer sa perte.

- Edna Jacobs : Agent sudiste infiltrée. Elle dirige une pâtisserie. Malgré ses allures de grand-mère, elle n'hésite pas à passer à l'action en se déguisant en homme ou en recrutant les services d'un gang.

Compagnies de chemin de fer :



Une seule compagnie passe à Salt Lake City : la Denver Pacific Railroad qui appartient à Smith et Robbards. Si Hellstromme pouvait la racheter sa compagnie deviendrait la première à rallier le Pacifique et l'Atlantique et gagnerait la fameuse guerre du rail.

Endroits intéressants :

- Le complexe de Smith et Robbards, situé sur le mont Nécessité. Deux cents ouvriers y travaillent la journée. Ils accèdent au complexe par un funiculaire et sont comptés au départ et au retour. Les hangars, et surtout le local de conception, sont tous surveillés par des vigiles loyaux et honnêtes payés par Smith et Robbards. Ces derniers ont d'ailleurs leurs résidences privées près du complexe.

- Le manoir de Hellstromme. Situé à quelques miles de Salt Lake City, le manoir ainsi que deux entrepôts sont cernés de hauts murs de pierre. La grande question est de savoir où sont produits les cerveaux des robots puisqu'ils sont livrés tous les mois depuis le manoir vers les usines. Or, tous ceux ayant pénétré les hangars n'ont jamais vu aucun atelier de fabrication. Il est presque sûr qu'il existe un entrepôt souterrain, gardé par les meilleurs des X-Squads, la garde personnelle d'Hellstromme, loyale et incorruptible (Hellstromme paie très cher, et quand on le trahit il fait passer vivant les traîtres dans des tuyaux de 15 cm de diamètre).

Les dangers :

- Le Boucher : Sous ce nom réside en fait une

personne manipulée par un scalpel maudit. Ce dernier contraint son possesseur à démembrer des individus trois nuits d'affilée pour se rassasier de sang. Le scalpel maudit peut ensuite créer des têtes sur jambes ou bras qu'il contrôle. Le porteur, quand il est sous l'emprise du scalpel, augmente ses traits de +2 dés (exemple D8 = D12) et gagne +3 en furtivité, esquiver, combat couteau, et ne peut être blessé que par des lames. Le Boucher sévit régulièrement dans Salt Lake City, où il passe presque chaque année (le scalpel oblige son porteur à bouger fréquemment pour ne pas se faire repérer).

- Les gargouilles : Les deux gargouilles ornant le temple mormon sont en fait vivantes. Elles sont de surcroît carnivores et se nourrissent régulièrement la nuit venue. Elles ont une protection de 2 et ne sont vulnérables qu'aux sorts des croyants.

- Les vers : Il y a beaucoup de vers aux alentours de Salt Lake City, et certains font même des incursions dans la ville. Ils sont plus petits que des crotales mojaves, mais font tout de même 8 à 10 mètres de long. Par ailleurs, ils ont été beaucoup chassés et les survivants sont extrêmement rusés.

Sources : Grisaille City, le supplément officiel présentant la ville de Salt Lake City dont nous vous conseillons la lecture car beaucoup d'autres secrets s'y cachent...

Il est bien entendu possible de mettre à jour cette aide de jeu en se rendant sur le [post Atlas du Weird sur le forum Deadlands](#)