



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Atlas du Weird > **Dodge City**



Dodge City

vendredi 8 octobre 2010, par [ceir](#)

Gouvernement local : L'état du Kansas fait partie des terres contestées.

Gouvernement de la ville : La ville est dirigée par un conseil municipal composé de six membres dont le maire, qui n'est autre que le fondateur de la ville, Robert Wright.

Représentants de l'ordre : Le marshall se nomme Larry Deger. Néanmoins, les deux célébrités parmi les représentants de l'ordre sont ses adjoints : Wyatt Berry Stapp Earp et William Barclay "Bat" Masterson. m

Pnj's :

- Wyatt Earp : il a la réputation d'être un homme juste et sans peur. Il évite si possible d'avoir recours à son arme. Sa capacité à affronter seul et à disperser une foule en colère sans aucune effusion de sang lui a fait gagner le respect de toute la population. Néanmoins, si on le provoque, Wyatt Earp est aussi un excellent tireur.

- Bat Masterson : Bat est un homme amical, très intelligent et les gros bras prennent souvent cela comme une faiblesse. Grossière erreur, car mis en colère, Bat devient extrêmement dangereux. C'est le principal ami de Earp.

- 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 scalpel oblige son porteur à bouger fréquemment pour ne pas se faire repérer (on trouve le Boucher à Dodge City dans le supplément Aller simple pour l'Enfer).

Organisations : De nombreuses bandes dangereuses rôdent dans et aux alentours de Dodge City. Chez les sudistes on peut citer : les Maraudeurs de Morgan, les Diables d'Henley et la Ligue Confédérée du Kansas. Chez les nordistes : les Unionistes, les Raiders d'Anderson et Bob et ses Boys.

Ce n'est pas vraiment une organisation, mais on parle beaucoup dans les villes des Voleurs de corps. Des créatures qui dépouillent les morts, les dévorent et parfois les ramènent à la vie. Certains parlent de monstres abominables, d'autres d'humanoïdes à la démarche de zombies.

Compagnies de chemin de fer :

- Union Blue

- Black River

Endroits intéressants :

- Le Lone Star Saloon : bar des confédérés. Il y a intérêt à savoir l'hymne sudiste et à le chanter avec enthousiasme.

- L'Occident Saloon : dirigé par Henry Sturm, un immigrant allemand. Il propose des vins du Rhin et du munster. Saloon des partisans de l'Union.

- Le Long Branch Saloon : meilleur saloon de la ville avec musique, filles, alcool en tout genre, billards et



même une salle privée pour les joueurs.

- Le Tribunal : le juge Wells Morelands qui s'entend très bien avec le maire. Il a la pendaison facile.

- Le Dodge City Times : pour avoir des informations sur ce qui se passe dans la ville.

Sources : The Quick and the Dead ; Aller simple pour l'Enfer.

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