



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



Nephi

dimanche 8 mai 2011, par [ceir](#)

Localisation : Nephi se trouve dans l'Etat du Deseret (ancien état de l'Utah pour l'instant indépendant)

Gouvernement : L'Etat du Deseret est dirigé par les Mormons avec à leur tête le gouverneur Brigham Young.

Description de la ville :

La ville de Nephi se situe non loin des Salt Flats, le grand lac salé se situant au Sud-Sud-Ouest de Salt Lake City. Au-delà, les premières Rocheuses débutent.

C'est une bourgade relativement classique avec une population atteignant presque les 1000 âmes (hormis deux incongruités que sont le terrain de sport et un quai sans mer).

Une extension de la Denver Pacific arrive et se termine à Nephi. La gare se situe à l'est de la ville. Cette ligne permet à la population de commercer très facilement avec la capitale de l'Etat ainsi que la ville voisine de Provo.

Lieux à visiter :

- Le terrain de Skullchuker : un terrain de sport se situe aux abords sud de la ville. Des bandes de poudres blanches délimitent un terrain en terre rectangulaire avec en son centre un cercle et au milieu de chaque largeur un carré.

- Les « quais » : Il existe une sorte de port, bien qu'il n'y ait pas de mer, où sont amarrées quatre caravelles avec des roues à aube métalliques et une coque métallique. Autour se trouvent trois hangars en bois et d'immenses étentes à linge sur lesquelles sont mises à sécher des peaux. Le vent d'est emporte généralement les odeurs nauséabondes qui se dégagent des peaux vers les Salt Flats, mais lorsqu'il tourne, la ville est alors empuantie d'une

odeur infecte et difficilement soutenable pour un étranger.

- Le Cap Ver : c'est le bar des crotaliers tenu par Hans Viturren, là où l'on fête les victoires contre les vers et que l'on trinque à la santé des gars qui y sont restés. On est assez proche d'une ambiance de taverne de pirates. On y rentre à ses risques et périls. Le jeu des crotaliers est souvent de défier le visiteur dans une joute d'injures et/ou dans un concours de boissons et/ou à la bagarre. Les morts sont très rares, ce n'est pas le but, on est plutôt dans la franche camaraderie virile.

Personnages à croiser :

- Harold Towers : La fille d'Harold fut tuée par un ver des sables couleur rouge sang. Ivre de vengeance, il fonda la Salt Flats Worming Company dans le but d'éliminer le maximum de vers et de recroiser la route de ce crotale rouge.

Les crotaliers chassent les vers à la manière des baleiniers. Ils harponnent le crotale avant qu'il ne rentre sous terre et actionnent les gigantesques roues pour résister à la tension. D'autres harpons et des fusils à bison aident à épuiser la bête. Quand elle est à bout, la créature est achevée. Sa viande est récupérée pour faire une huile à usage industriel ou bien pour être mangée. La peau sert aussi car elle fournit un cuir épais.

- Brett Valencia : Brett est un shérif honnête, moyennement habile avec une arme à feu, mais doté d'un tempérament fort allié à un sens de la diplomatie inné. C'est l'idéal pour la ville de Nephi où les crotaliers sont des durs à cuire qui n'ont pas peur de la mort. Mieux vaut négocier avec eux qu'aller au casse-pipe. Brett s'entend bien avec Harold, qui est le personnage influent de Nephi, mais ce dernier respecte l'autorité de Brett et ne fera rien qui lui nuirait, sauf impératif absolu.



- Hans Viturren : Hans est un ancien marin hollandais venu tenter sa chance dans les mines d'or, qui s'est ensuite reconverti dans la tenue d'un bar dans le Junkyard à Grisaille City (d'ailleurs, si les joueurs ont des questions sur la ville de Grisaille City et ses dangers, c'est auprès de Hans qu'ils obtiendront le plus de choses, surtout concernant le Junkyard). Il n'a pas tenu longtemps. Après quelques années à bouffer de la poussière de roche dans les mines, respirer l'air sali de suie du Junkyard ne lui a que modérément plu. Lorsqu'il a entendu parler de la Salt Flats Worming Company, son expérience de bar alliée à sa nostalgie de la marine lui a donné l'idée de ce bar de marin en plein milieu de nulle part.

- Takili N'Samolo : Takili N'Samolo est né dans le sud du Texas, dans une riche demeure, non loin du Rio Grande (fleuve frontière avec le Mexique) où il servait les propriétaires blancs de cette riche demeure, car c'était un esclave noir. Sa jeunesse s'est bien passée, d'autant que ses propriétaires étaient des gens chaleureux qui respectaient leurs esclaves et non des tyrans qui les frappaient sévèrement et les mutilaient. Au cours de son adolescence, des événements étranges sont survenus : quelque chose est née au fond de Takili. Une force grandissait, de plus en plus importante. Il la réfrénait de tout son possible, jusqu'à être obnubilé au point de ne plus pouvoir suivre une conversation et oublier de se nourrir. Puis cette force lui a échappé et s'est libérée violemment : toutes les personnes autour de lui se sont évanouies, foudroyées par des éclairs lumineux sortis de son corps. Les esclaves ont commencé à murmurer le mot de « vaudou » et plus personne n'osa l'approcher.

Par chance, son propriétaire avait de nombreuses connaissances occultes. Il prit Takili à part et l'aida à maîtriser son pouvoir. Il lui expliqua qu'il était ce qu'on appelle un Ouragan. Au lieu de devoir dealer avec les démons pour obtenir un pouvoir, son pouvoir est au fond de lui. Malheureusement, il peut lui échapper à tout moment. Takili est devenu le garde du corps de son propriétaire et il fit de nombreux voyages d'affaire avec lui. Il apprit de nombreuses choses sur l'occulte, les Pinkerton et les Texas Rangers, la guilde des aventuriers (des

chasseurs de monstres dont fait parti ton propriétaire) ainsi que le besoin de discrétion pour ne pas ébruiter les activités paranormales.

Lorsque son propriétaire s'est fait tuer – à cause d'une des crises de Takili durant laquelle une foudre s'est échappée et a fait s'évanouir son propriétaire au moment où la créature chargeait - il était prévu qu'il soit libre. Mais être un noir libre dans le Sud en pleine guerre de Sécession était impossible. Il choisit donc d'aller dans le troisième Etat s'étant déclaré indépendant et à qui on fichait la paix pour le moment : l'état du Deseret, celui des mormons en Utah.

Takili a bien tenté de vivre à Grisaille City, mais la vie dans le Junkyard était trop risquée, trop renfermée, pire qu'une prison (des tuyaux et des égouts partout dans tous les sens) et le reste de la ville bien trop cher. Et puis une crise de son pouvoir risquait de ne pas passer inaperçu (et les mormons, comme les congrégations religieuses, ne sont pas très tolérants vis-à-vis des pouvoirs qui ne sont pas accordés par Dieu).

Finalement, Takili est allé s'engager chez les chasseurs de vers, lorsque Harold Towers a monté la Salt Flats Worming Company. Il était tellement habitué à voir des choses bizarres (il y a beaucoup de choses étranges près des Salt Flats, les grands lacs salés), et ivre de vengeance envers le ver de sang qui a pris sa fille, que Takili y est allé franco et lui a vanté son pouvoir malgré les risques de crise. Néanmoins, le métier de chasseur de vers est tellement dangereux qu'une crise de temps en temps peut être compensée par le fait d'aider à affaiblir le ver.

Cela fait 3 ans que Takili fait ce boulot, mais il ne se sent pas intégré. Certains hommes d'équipage n'aiment pas sa couleur de peau et d'autres n'apprécient pas sa capacité « contre-nature ». Ce qu'il lui faudrait, c'est intégrer un groupe à part, avec eux aussi des capacités étranges. Des gens qui vont se protéger les uns les autres pour protéger leurs spécificités.

- **Physique** : Dextérité 3d10, Agilité 2d8, Force



3d10, Rapidité 4D6, Vigueur 3D8, Grimper 4D8, Lancer harpon 5D10, Tirer automatique gaitling 4D8, Furtivité 3D8, Attelage 3D8

- **Mental** : Perception 3D10, Connaissances 2D6, Charisme 2D6, Astuce 2D6, Ame 4D8, Détecter 4D10, Universalis Occultisme 2, Survie : désert 3D8

- **Equipement** : pistolet ou fusil (Sharps Big 50), harpon et couteau

- **Atouts** : sens de l'orientation, œil de lynx, ouïe fine, sommeil léger

- **Handicap** : Ouragan (le sort est foudre de l'âme)

Je développe ici un personnage qui peut se rattacher à votre groupe de joueurs si vous le

désirez. C'est ce qui s'est passé dans ma campagne, dans laquelle un sixième joueur a voulu prendre le train en route

Evènements à venir : Dans le cadre de la campagne du Saint des Tueurs, la scène finale du [4e scénario](#) a lieu à Nephy ainsi que la scène de fin de campagne à venir prochainement !

Sources :

- Le personnage du Saint des Tueurs est une création de Ennis et Dillon, dans le comics Preacher.
- Le supplément Grisaille City pour Deadlands, édité par Multisim.