

## Episode un : Les cendres de miss Pearl.

### Lien avec le compte rendu

Episode un : les cendres de miss Pearl

### Présentation des scénarii

Faute de temps, les scénarii de la saison deux seront moins détaillés que ceux de la première. J'ai pourtant décidé de laisser une trace structurée de nos aventures afin qu'elles puissent servir à d'autres tables. J'espère que cela vous conviendra et que vous trouverez ici suffisamment de matière pour vous amuser.

### Synopsis

Alors que les PJ boivent tranquillement un verre chez ALFORD, une nouvelle jeune femme meurt, subitement séchée comme un vieux parchemin. Le bouc émissaire est tout trouvé : ce sera la communauté indienne de la ville. Et puisqu'on y est, pourquoi ne pas raser les campements nomades qui se sont installés aux abords de la ville... Les PJ vont-ils laisser faire ou s'interposer héroïquement au risque de se faire quelques ennemis ?

### A propos du bac à sable

Les PJ peuvent apprendre :

- Qu'ALFORD est passé chez l'imprimeur pour une commande spéciale (affiches électorales pour sa campagne)
- Qu'OSWALD regarde Cathrine URBINA MCCOYS comme une sorcière.
- Que SOLENBERG reçoit de l'argent d'un certain ROMUALD PARKER (envoyé de la Dixie).
- Chez SOUTHWOOD, que les Mc COYS cherchent des informations concernant d'anciennes civilisations aztèques.

SOUTHWOOD va prendre les cendres de miss PEARL pour ses expériences.

- Les trois BAXTER soupçonnés du meurtre de Marlon Mc COYS sont traqués par deux jeunes MCCOYS en quête de vengeance. Si rien n'est fait, ils seront retrouvés pendus à l'arche qui marque l'entrée du cimetière.

### Avant de commencer...

Ambiance : Présenter Last chance valley comme une ville dynamique et prospère mais où pèse une tension permanente notamment à cause de rivalités et de problèmes multiples : les mines se tarissent, les récoltes sont mauvaises, le bétail malade... laissez vos joueurs présenter leur perso et leur activité puis amener doucement l'histoire jusqu'au moment où ils se retrouvent pour jouer aux cartes et boire un coup chez ALFORD. C'est alors qu'arrivera miss PEARL.

### 1/ Miss Pearl

Miss PEARL est une figure locale. Elle passe régulièrement en ville (une fois tous les deux mois environ) pour recruter du monde. Elle travaille pour n'importe qui et ceux qui la suivent connaissent la fortune ou la mort car les aventures qu'elle propose ne sont pas de tout repos. Tout le monde en ville l'adore car, en plus d'être ravissante, elle est une délicieuse source d'exotisme. Malheureusement ce soir, alors que les PJ viennent boire un verre chez ALFORD, elle meurt dans sa chambre desséchée subitement **(ajoutez un d6 noir dans le puits)**.

Ambiance : décrire la liesse populaire alors que la jeune femme joue au piano ; la stupeur de sa mort et ses trois gardes du corps qui fuient (notamment un trappeur costaud et rouquin).

Info : Elle est morte seule dans sa chambre, la fenêtre est fermée. Un sort de prémonition

permet d'entendre une aspiration démonique s'emparer de sa force vive.

## 2/ A feu et à sang

Aussitôt, la sorcellerie indienne est déclarée responsable de cet odieux phénomène et des lynchages commencent en ville. Les PJ peuvent choisir de défendre les indiens, de les persécuter ou de s'en laver les mains. **Dans les deux derniers cas, ajoutez un d6 rouge dans puits. S'ils s'impliquent moyennement, n'ajoutez rien. S'ils font un vrai effort de protection, ajoutez un d6 bleu.**

Voici quelques scènes permettant d'habiller ce moment. Vos joueurs peuvent se trouver du côté qu'ils veulent. Les scènes sont présentées côté « gentils », il vous suffit d'imaginer la situation inverse pour des PJ ayant choisis de lyncher gaiement.

- Dans le saloon, deux brutes passent à tabac le balayeur indien.
- Faire sortir discrètement un indien. Rapidement, le PJ et son protégé sont pris en chasse par un groupe de lyncheurs. Heureusement, il y a une écurie où se cacher. Reste à faire taire les chevaux affolés.
- Encore un couple à cacher. Ce vieil homme qui leur fait signe d'entrer est envoyé par la providence. Il peut cacher les indiens sous son plancher, faire semblant de jouer aux cartes avec un PJ alors que les fugitifs sont sous la table... Que feront les PJ et les indiens si les brutes commencent à torturer le vieil homme pour qu'il les livre ?..
- Face à face dans une ruelle : « Donne-moi cet indien pied tendre, j'ai rien contre toi... »
- Un indien encerclé tient une femme en otage. C'est sa dernière carte pour éviter la cravate de chanvre.

Ambiance : Fin du monde, lynchage à la lumière des torches.

Info : Les apaches sont forcément innocents car ils ne pratiquent pas ce genre de magie (connaissance de l'occulte, connaissance peuples indiens, arcane chamanisme). Cependant, le pouvoir ancien qui est responsable de cela est un cousin de la magie chamanique (arcane chamanisme).

## 3/ Finissons le travail

Les lyncheurs n'ont pas l'intention d'en rester là. Un campement nomade vient de s'installer à quelques heures de la ville soit disant car les bisons sont de retour. Or, il paraît évident qu'ils sont encore là pour sécher des jeunes filles blanches innocentes ! Rapidement des groupes se forment se lancent à l'assaut du campement apache.

Si les PJ, ne bougent pas, le camp est massacré, **ajoutez un d6 rouge dans le puits**. Faites ensuite jouer différents éléments du « bac à sable de Last Chance valley »

Si les PJ veulent s'interposer, faites leur jouer une scène au cours de laquelle ils auront l'occasion de raisonner un groupe. Malheureusement, d'autres groupes sont déjà partis et il va falloir les rattraper pour les arrêter.

Il va d'abord falloir retrouver les traces des groupes (pistage). Un échec à se jet permet de tomber sur de jeunes indiens qui ont quitté le camp pour se saouler. Les joueurs peuvent tenter de leur expliquer la situation mais ils ne parlent pas anglais, sont très saouls et prêts à se battre.

Si les PJ remontent la piste, ils tombent sur une arrière garde qui leur tire dessus. Les idiots ne les avaient pas reconnus et les ont pris pour des indiens ! Ne voulant pas être pris à revers, ce groupe est resté pour assurer les

arrières de ceux qui sont allés brûler le campement. Les PJ vont devoir gérer les coups de feu puis convaincre ses types des risques que leurs actions font courir à la ville tout en essayant d'avoir des informations sur la direction prise par les autres. Les PJ peuvent les duper, les convaincre ou les descendre. Vous pouvez compliquer les choses en faisant en sorte que deux membres du groupe choisissent de suivre les PJ, surtout si ces derniers ont fait croire qu'ils venaient pour participer au massacre.

A l'approche du campement apache, les PJ tombent sur un avant-poste de sentinelles. Ils ont l'avantage de la surprise mais attention, les apaches sont nerveux et n'ont pas l'intention de discuter.

Une fois passée cette étape, les PJ trouvent un groupe de blancs placés en embuscade. Ils pensent passer par le flanc de la colline, assez abrupte, pour surprendre les apaches et les tuer jusqu'au dernier. Là aussi, il faudra les convaincre ou les neutraliser.

Si le campement est saccagé, **ajoutez un d6 rouge dans le puits.**

Info : S'il y a massacre, les représailles seront terribles. Les apaches sont très tendus en ce moment et plus nombreux que les brutes ne l'imaginent.

Ambiance : Haine et guerre, seuls au milieu des fous et des inconscients.

#### **4/ retour en ville**

Des indiens ont été lynchés, un conseil aux flambeaux se tient sur la grande avenue. SOLENBERG, le maire, est très inquiet car il a peur des représailles. La ville va devoir s'organiser...

Ambiance : Les peureux côtoient les fiers à bras.

Info : La ville va être assiégée quoiqu'il arrive par les apaches. Si les PJ se sont particulièrement mal débrouillés et que le campement a été totalement rasé, des fermes sont brûlées alentour, les mines saccagées... Diminuez leur dé de fortune de un niveau. Si au contraire ils ont évité avec brio le terrible massacre, **ajoutez un d6 bleu dans le puits.**