

La ruée vers l'Ouest

Ce scénario pour Tecumah Gulch a pour but d'introduire des personnages différents et de leur donner une raison de se connaître et d'intégrer la communauté de Tecumah Gulch.

Introduction

Les différents personnages viennent de la côte est, de St Louis, des états du sud ou de Chicago, et se retrouvent tous à Abilène après avoir pris le chemin de fer. Tous espèrent commencer une nouvelle vie dans ce qui deviendra le Texas dans un coin presque encore vierge non loin de la frontière mexicaine et des réserves indiennes. Ce petit coin de paradis c'est la région de Tecumah Gulch. Les personnages ont donc rejoint la caravane en partance vers l'ouest et ils ont mis toutes leurs économies dans l'achat des chevaux/mules/bœufs, de leur chariot et des 10\$ pour le « land run » leur permettant de s'approprier 40 acres (16ha) de terres dans cette région désolée, pour peu d'être le premier à les revendiquer.

Si un grand convoi part en direction d'El Paso et Sacramento, le convoi des PJs, se dirigeant plus au sud, est formé d'une dizaine de chariots. Outre les leurs, il y a ceux de la famille Ingalls, celui d'une femme médecin nommée Quinn, ainsi que le chariot de Matt O'Malley. Le chef de convoi se nomme Brian O'Grady.

Première balle : Des bisons dans la prairie

Après quelques jours sans incident, voilà que les personnages traversent une plaine herbeuse jonchée de cadavre de bisons. On les compte par centaine. De l'autre côté de la colline retentissent de nombreux coups de feu. Il s'agit des hommes du chemin de fer en construction qui font un carnage, mais les coups de feu font peur aux animaux restant lesquels fuient en direction du convoi.

Même si les PJs tuent quelques animaux (les Indiens qui les observent leur en voudront !), ils ne peuvent empêcher la panique que provoque le troupeau. Les chevaux du chariot du Dr Quinn s'emballent, nos héros vont devoir se lancer à sa poursuite pour rattraper les bêtes et les calmer. N'hésitez pas à jouer avec les standards, rattraper le chariot, monter dedans, reprendre les rênes, décrochage des chevaux, casse de l'essieu... selon ce que feront les joueurs. Si jamais nos héros n'arrivent à rien, un cavalier viendra sauver la belle, il s'agira de William Frederic Cody.



Une fois le calme revenu, ils pourront comme les hommes du chemin de fer, écorcher les bisons qu'ils ont tué, mais les hommes du chemin de fer pourraient voir ça comme du vol, persuadés que tous les bisons de la plaine leur appartient. Il leur faudra montrer les dents ou baisser pavillon, car tout est utilisé et rapporté : peaux, os pour faire de l'engrais et viande pour nourrir les ouvriers du chemin de fer en construction, même si beaucoup de cadavres écorchés restent à pourrir dans la plaine. Leur chef, un dénommé William Frederic Cody, remettra les points sur les « i » à ses hommes surtout s'ils s'en prennent à des femmes.

Le contremaître du chantier, un dénommé Timothé « Tim » Tillman, les invitera le soir même à profiter de la musique du camp et de la viande rôtie. Les femmes, en particulier, les femmes seules pourraient subir les avances répétées des ouvriers et des tueurs de bisons. Le Dr Quinn aura fort à faire à soigner hémorroïdes, plaies et autres contusions. Les ouvriers lui en seront finalement reconnaissants. Si les personnages se sont montrés sous leur meilleur jour, Tim leur proposera d'aller voir son patron Mc Coy de sa part pour travailler pour les chemins de fer. Son boss pourrait avoir besoin d'hommes comme eux.

Deuxième balle : Des Indiens dans la prairie

Alors que le convoi reprend sa route, il leur faudra être vigilant pour apercevoir au loin le signe de la présence d'Indiens les surveillant (fumée, silhouette, traces de mocassins...).

À la nuit tombée, le convoi se met traditionnellement en cercle et un tour de garde sera probablement instauré par les PJs. Faites durer cette tension de surveillance pendant quelques jours, entrecoupé d'attaques nocturnes de coyotes ou de crotales. Quand la tension baisse lancer l'attaque indienne sur tous les fronts, tournant autour du convoi, tirant à l'arc et cherchant un moyen d'entrer dans le cercle.

Tous ceci n'est qu'une diversion, et pendant que les personnages sont occupés à repousser l'attaque indienne. Quand les fumées des flingues seront retombées, les membres du convoi se rendront compte que Mary et Caroline Ingalls se sont faites enlevées. Laura a tout vu. Charles décidera d'aller sauver sa femme coûte que coûte, même s'il doit y aller seul. Le Dr Quinn est prête à l'accompagner, d'autant que parmi les Indiens blessés, il y a « Petit aigle » le fils du chef Cheyenne. La doctoresse le soigne au même titre que les blancs et « Petit Aigle » est étonné de ce comportement.

Remonter la piste des Indiens n'est pas si complexe, car Caroline et Mary ont laissé derrière elles des traces, des morceaux de robe... Une fois au campement cheyenne (une cinquantaine d'hommes, de femmes et d'enfant) les personnages peuvent tenter une attaque en force, très difficile à un contre dix ; ou tenter de négocier. Ramener « Petit Aigle » vivant et soigné sera un atout pour eux, afin de négocier avec son père Little Wolf. Le Dr Quinn pourra avoir un échange avec le sorcier du village, car il ne peut rien pour la seconde épouse du chef car sa médecine traditionnelle est inefficace. Little Wolf après avoir parlé à son fils et à la demande de celui-ci accepte que la femme blanche voit son épouse. Après quelques jours sur place, laissant le temps de créer une amitié réelle avec les Cheyennes de Little Wolf, le Dr Quinn gagne son titre de « femme médecine » auprès de la tribu en sauvant la femme du chef.

Troisième balle : Des Brigands dans la prairie

Le convoi reprend sa route avec les aléas classiques : roue cassée, passage à gué, manque d'eau et de nourriture, crotale, coyotes... À une semaine de leur destination, le groupe rencontre les restes encore fumants d'un chariot, qui a été attaqué et pillé, il y a deux jours tout au plus. De nombreuses flèches sont plantées ici et là dans, et le corps d'un homme scalpé git non loin dans les buissons. Si les personnages regardent et fouillent un peu, ils peuvent découvrir les choses suivantes avec les jets adéquats :

- Les flèches sont issues de plusieurs tribus : apache, comanche, cheyenne, navajo... ce qui est anormal.
- Le cadavre a été tué d'une balle de 45 dans le torse avant d'être scalpé.
- Les traces de chevaux sont ferrées et s'en vont vers les collines à l'ouest.
- Un petit garçon de 4 ans, Ron, est découvert dans les buissons en train de pleurer. Il dit que les Indiens ont pris sa mère.

Malgré ce que dit Ron, tout démontre une attaque de brigands de grands chemins ayant voulu maquiller leur crime et faire accuser les Indiens. Même la description que donne Ron, n'est pas cohérente et reprend les caricatures des Indiens, mais pas la réalité.

Aider Ron doit être une raison de se lancer à la poursuite des brigands et de les surprendre dans leur camp (jouer directement « Attaque du camp du gang O'Malley », si ce n'est pas le cas jouer « Attaque du convoi »).

- Attaque du convoi

Afin d'obliger les PJs à agir, leur campement se fera attaquer la nuit suivante par le gang O'Malley déguisé en Indiens (trois plumes sur un chapeau), mais tirant de vraies balles. Le gang ne compte pas laisser de survivants, les PJs doivent comprendre que c'est un combat à mort. Malgré leur nombre, si les membres du gang n'ont pas le dessus, ils fuient dès que la moitié d'entre eux sont blessés. Heureusement le docteur Quinn est là pour aider les blessés du convoi. Si les personnages semblent être en difficulté, n'hésitez pas à faire intervenir la cavalerie du **capitaine XXX**. Celui-ci accusera immédiatement les Indiens et partira en guerre contre eux sauf si les PJs lui démontrent qu'il se trompe.

Une fois le calme revenu, l'un des PJ, puis chaque membre du convoi s'apercevra que son billet du land run a disparu, tout comme Matthew. Un pisteur pourra alors se rendre compte que depuis l'endroit où se trouvait Matthew, celui-ci a fui avec

les brigands. Personne n'est venu jusqu'ici pour tout perdre, ces billets doivent leur permettre d'acquérir de bonnes terres (du moins l'espèrent-ils !).

- **Attaque du camp du gang O'Malley**

L'attaque du camp du gang O'Malley doit être fait le plus discrètement pour avoir une chance dans une attaque frontale. Des hommes sont postés sur les hauteurs avec des winchester et le gang s'est réfugié à l'entrée de la grotte leur servant de refuge. Laissez les joueurs décider de l'approche : éliminer les guetteurs au couteau, utiliser de la dynamite pour faire sauter la grotte et descendre les ruffians lorsqu'ils sortent un à un...

Si Matthew fait encore parti du convoi, attendez le moment opportun avant qu'il ne se retourne contre les personnages, dévoilant ainsi son appartenance au gang. L'idéal c'est que cela se termine par un duel entre les personnages, Matthew et ses trois frères.

Dans la grotte, les personnages pourront trouver le butin du gang :

- Un coffre avec 2000\$ résultats du vol de la banque Lewis & Lewis de West Grove (p150).
- Dans le coffre, il y a également une trentaine de billets de land run. Leur volonté c'était de les vendre aux gros propriétaires terriens ou à la compagnie des chemins de fer pour une somme rondelette mais facilitant ainsi la modernisation du pays.
- Enchaînée au fond de la grotte se trouve Angela, la mère du petit Ron, et qui a été abusée par les hommes du gang. Elle a été frappée et est couverte de bleus. Si les PJs utilisent la dynamite, il y a de forte chance qu'elle soit tuée par l'explosion.

Quatrième balle : La petite maison dans la prairie

Après quelques jours d'effort, le convoi arrive enfin à Tecumah Gulch. Il ne leur reste plus qu'à trouver les terres qu'ils sont venus chercher. Demander aux personnages comment ils comptent faire : s'associer pour avoir un grand ranch en commun ou s'installer chacun en des lieux différents. Donneront-ils une partie des land run aux membres du convoi afin qu'ils puissent avoir des terrains plus conséquents ? Trouveront-ils un intérêt à les négocier avec le patron des chemins de fer ?

Le Dr Quinn ira s'installer en bordure de la réserve indienne

La famille Ingalls s'installe non loin d'un ruisseau et les personnages seront invités à venir manger le dimanche dans la petite maison dans la prairie.

Récompense selon les actions :

- L'argent de la banque, les personnages peuvent tout garder ou rendre l'argent à la banque. Ils toucheront alors une prime de 10%, plus un point de réputation chacun pour leur honnêteté. Le shériff Walt Blackman (p109) de Tecumah ou celui de West Grove, Dean Mc Roberts (p166) et les banquiers de la ville Lewis & Lewis (p150) pourraient penser à eux prochainement.
- Ramener les cadavres ou les membres du gang O'Malley au shériff pour toucher la prime de 100\$ par membre du gang, et 500\$ pour les frères O'Malley vif et moitié moins s'ils sont morts. Outre la prime, ils obtiendront un point de réputation pour avoir sécurisé la voie vers Tecumah Gulch et le shériff Walt Blackman (p109) pourrait penser à eux comme adjoint dans un futur plus ou moins proche.
- Rendre les billets des land run aux survivants qui sont arrivés à Tecumah avec eux ou avant eux, c'est s'assurer un point de réputation.
- Négocier les billets du land run aux grands propriétaires terriens comme Manuel Rodriguez (p101) ou au patron des chemins de fer Mc Coy, c'est avoir des opportunités de travail par la suite.

FIN

PNJS

Le convoi

Brian O'Grady : chef du convoi. C'est un ours mal léché qui aime boire du whisky, irlandais si possible, pas cet infect bourbon. O'Grady connaît la piste et ses dangers, encore faut-il qu'il soit sobre. Il est fort possible que les PJs soient amenés à le remplacer avant la fin du voyage.

Agi 3D+2 Vig 3D+2 Coor 3D PER 3D+2 Cha 2D SAV 2D

Pister 4D+2, Armes blanches 4D, Discrétion 4D+2, Fusil 3D+2, Survie 4D+2

Init 11 / Résist 11 / PV 14 / Def nat 10 / Def act 11 / Def tot 21 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +2D

Poignard, Carabine sprinfield 1861 (5D), cheval

Matthew « Matt » O'Malley : C'est le ver dans le fruit. La vingtaine, il appartient c'est le plus jeune du gang O'Malley. Il entre dans les convois, les espionne, et cherche à voler les billets du « run land » en plus des objets de valeur, le gang pouvant terminer le travail si le convoi vaut le coup d'être attaqué. Il n'a pas de chariot, juste son cheval et cherche à s'intégrer en aidant au mieux les membres du convoi afin de savoir où ils cachent leurs objets de valeur. Sa première cible sera le Dr Quinn et la famille Ingalls.

Agi 2D+2 Vig 2D+2 Coor 2D+2 PER 3D+1 Cha 3D+2 SAV 3D

Pistolet 5D+2, Esquive 5D, Equitation 5D, Réflexe éclair 4D+2, Persuasion 4D, Rechercher 5D

Init 10 / Résist 6 / PV 11 / Def nat 11 / Def act 15 / Def tot 26 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +1D

Pistolet colt texas (2D), cheval

Docteur Michaela « Mike » Quinn : femme médecin désireuse de pratiquer la médecine, comme son père, sans subir les préjugés machistes des hommes de la côte Est. Elle souhaite également apporter la science médicale aux Indiens. À ce moment de l'histoire, elle n'a pas encore recueilli les enfants Cooper et est donc seule. C'est une idéaliste cherchant le meilleur en chacun d'entre nous. Elle installera sa cabane en limite de la réserve indienne.

Agi 2D+2 Vig 2D+2 Coor 2D+2 PER 3D Cha 3D SAV 4D

Médecine 5D+2, Persuasion 4D, Equitation 3D, Connaissances académiques 5D+2, Botanique 4D+2

Init 10 / Résist 6 / PV 11 / Def nat 10 / Def act 8 / Def tot 18 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +1D

Chariot, trousse médicale (+1D), fusil de chasse (5D/3D/2D et +1D à <10m)



Famille Ingalls : Il y a le père Charles, la mère Caroline, et les deux filles Mary et Laura. Charles espère pouvoir fonder une ferme pour cultiver et élever des bêtes et ainsi subvenir aux besoins de sa famille. C'est un chrétien pratiquant et une fois installé, la famille ne manquera aucune messe du révérend. Caroline est enseignante et pourrait à terme ouvrir une classe à Tecumah Gulch, pour suppléer le révérend. Charles est un homme droit.

Agi 3D Vig 3D+2 Coor 2D+2 PER 3D+1 Cha 2D+2 SAV 2D+2

Chariot 4D, Botanique 5D, Connaissance religion 4D, Survie 4D

Init 10 / Résist 11 / PV 14 / Def nat 10 / Def act 9 / Def tot 19 / Mvt 10 / Destin 2 / DG nat +2D

Chariot, fusil de chasse (5D/3D/2D et +1D à <10m)



Les Indiens

Cheyennes : Leur volonté est de tuer les hommes blancs et d'enlever leurs femmes en punition des carnages de bisons.

Agi 3D+2 Vig 3D+2 Coor 3D+1 PER 3D+1 Cha 2D SAV 2D

Arc 4D+2, Armes blanches 4D+2, Esquive 4D+2, Equitation 4D+2, Piste 4D+2, Discrétion 4D+2

Init 10 / Résist 11 / PV 14 / Def nat 11 / Def act 14 / Def tot 25 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +2D

Arc (2D), Tomahawk (1D), Poignard (1D), cheval

Petit Aigle : Fils du chef Little Wolf, il fait partie des Cheyennes qui attaqueront le convoi en représailles aux massacres des bisons. Il ne fait pas la différence entre l'homme blanc des convois et l'homme blanc du cheval de fer.

Agi 3D+1 Vig 3D Coor 3D+2 PER 3D+1 Cha 2D+2 SAV 2D

Arc 4D+2, Armes blanches 4D+2, Esquive 4D+2, Equitation 4D+2, Piste 4D+2, Discrétion 4D+2

Init 10 / Résist 12 / PV 14 / Def nat 11 / Def act 14 / Def tot 25 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +2D

Arc (2D), Tomahawk (1D), Poignard (1D), cheval

Little Wolf : (1820 – 1904) (O'kohomoxhaahketa en cheyenne, parfois transcrit « Ohcumgache » ou « Ohkomhakit », traduit plus précisément Little Coyote), était un chef cheyenne du nord des États-Unis. Il était un grand tacticien militaire et est connu pour avoir mené une évasion spectaculaire de sa prison dans l'Oklahoma pour retourner dans sa patrie Cheyenne du Nord en 1878. Little Wolf deviendra plus tard un scout pour l'armée américaine sous le général Nelson Miles. Il finit sa vie à la réserve des Cheyennes du Nord où il meurt en 1904.

Agi 3D Vig 3D+1 Coor 3D PER 3D Cha 3D SAV 2D+2

Arc 4D+2, Armes blanches 4D+2, Esquive 4D+2, Equitation 4D+2, Piste 4D+2, Discrétion 4D+2

Init 9 / Résist 10 / PV 13 / Def nat 11 / Def act 14 / Def tot 25 / Mvt 10 / Destin 2 / DG nat +2D

Arc (2D), Tomahawk (1D), Poignard (1D), cheval



Le gang O'Malley

Brian O'Malley : Aîné des quatre frères, c'est lui la tête pensante du gang. Brian a dans la quarantaine et pratique l'attaque de banque, de diligence et de train, depuis qu'il a été démobilisé de l'armée. C'est un ancien confédéré.

Agi 3D+2 Vig 3D Coor 2D+1 PER 2D+1 Cha 3D+2 SAV 3D

Pistolet 5D+2, Esquive 5D, Equitation 5D, Réflexe éclair 4D+2, Persuasion 4D, Rechercher 5D, Cultures du Far West 5D

Init 14 / Résist 12 / PV 15 / Def nat 11 / Def act 15 / Def tot 26 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +2D

Pistolet Colt 1860 Army (3D), cheval

Robert « Bob le borgne » O'Malley : Bob, la trentaine bien passée, est le cadet de la fratrie. La guerre l'a éborgné, aussi bien dans la vie que sur son visage. C'était le plus gentil des quatre, avant la guerre, mais désormais il veut se venger de tous ces nordistes qui l'ont défiguré.

Agi 2D+2 Vig 2D+2 Coor 3D+2 PER 2D+1 Cha 3D+2 SAV 3D

Pistolet 6D+2, Esquive 4D+2, Equitation 5D, Réflexe éclair 5D+2, Persuasion 3D+1, Rechercher 5D

Init 16 / Résist 8 / PV 11 / Def nat 11 / Def act 14 / Def tot 25 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +1D

2 x Pistolets Colt 1848 dragoon (3D+2 / bonus +1D), cheval

Eddy « le boucher » O'Malley : Troisième de la fratrie, il approche la trentaine. Il a obtenu son surnom lors de la guerre après avoir massacré à mains nues et au couteau une bande de prisonniers nordistes. Il prend plaisir à faire souffrir les autres, mais ces frères sont tout pour lui.

Agi 5D+1 Vig 5D Coor 2D PER 3D Cha 2D+2 SAV 1D

Armes blanche 6D, Lutte 6D, Pistolet 3D+2, Esquive 5D, Equitation 5D, Réflexe éclair 4D+2, Persuasion 4D, Rechercher 5D

Init 14 / Résist 15 / PV 18 / Def nat 11 / Def act 15 / Def tot 26 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +3D

Pistolet colt Texas Paterson (2D), cheval

Membre du gang (nbr de PJ +4)

Agi 3D+1 Vig 3D+1 Coor 3D+1 PER 2D+2 Cha 2D+2 SAV 2D+2

Fusil 4D+2, Pistolet 4D+2, Esquive 4D+2, Equitation 4D+2.

Init 8 / Résist 10 / PV 13 / Def nat 11 / Def act 14 / Def tot 25 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +2D

Pistolet colt Texas Paterson (2D), winchester 1876 (4D+2), cheval

Les autres PNJs

Homme du chantier / chasseurs de bison :

Agi 3D Vig 3D+2 Coor 3D PER 3D Cha 2D+2 SAV 2D+2

Lutte 4D, Jeu 4D, Résistance (alcool) 4D, Pister 3D+1, Fusil 4D+1

Init 9 / Résist 11 / PV 14 / Def nat 10 / Def act 9 / Def tot 19 / Mvt 10 / Destin 1 / DG nat +2D

Chasseur : Winchester 1876 (4D+2), Couteau (1D), Cheval

Ouvrier : Poignard (1D)

William Frederic Cody dit « Buffalo Bill » (février 1846 – janvier 1917) soldat dès l'âge de 14 ans lors de la guerre de Sécession, il participe aux guerres indiennes comme éclaireur et au développement du Pony Express. Son surnom vient du fait qu'il fournissait en viande de bison les employés des chemins de fer Kansas Pacific Railway et qu'il gagna un duel contre Bill Comstock en tuant 69 bisons contre 48 en une journée. De 1882 à 1912, Buffalo Bill organise et dirige un spectacle populaire : le Buffalo Bill's Wild West, qui fera des tournées jusqu'en Europe.

Agi 3D+2 Vig 3D+2 Coor 3D PER 2D Cha 3D+2 SAV 2D

Pister 3D+1, Fusil 4D+2, Armes blanches 4D+2, Discrétion 4D, Commander 4D+2, Persuasion 4D+1, Cultures du Far West 4D+2, Réflexes éclairs 4D+1, Business 4D+1, Equitation 5D+2, Pistolet 4D+2

Init 13 / Résist 11 / PV 14 / Def nat 10 / Def act 11 / Def tot 21 / Mvt 10 / Destin 2 / DG nat +2D

Winchester 1876 (4D+2), Couteau (1D), Pistolet colt frontier 1878 (3D+2), Cheval

