

LE SALOON de la DERNIERE CHANCE

Le Saloon

Le Saloon de la dernière chance est typique des saloons des petites villes de l'Ouest. C'est le lieu où tout le monde se retrouve pour s'amuser et boire. C'est quasiment le seul lieu d'animations « culturelles » de la ville de Beaver Creek. Son rez-de-chaussée est une grande salle remplie de tables rondes et de chaises, où l'on discute autour d'une chope ou d'une partie de poker. Le mur droit est occupé par le bar derrière lequel est placé un magnifique miroir, orgueil de la maison (mais souvent remplacé, hélas). En face, une petite scène permet des petites représentations artistiques, la plupart du temps des spectacles de danse de filles légèrement vêtues, dont Bosom Betty (PJ). Un piano est placé sur le côté pour agrémenter le tout de musique. Il est occupé la plupart du temps par Massa Lincoln (PJ).

Le Saloon fait également hôtellerie au premier étage. C'est donc l'endroit où se rendent les étrangers à leur arrivée en ville. Certaines filles du saloon y ont d'autres activités...

Le Saloon a été maintes fois ravagé, détruit, brûlé... mais il est toujours reconstruit avec une rapidité déconcertante par tous les habitants de la ville.

Personnages permanents

Ces deux personnages peuvent intervenir à tout moment dans l'action, soit pour relancer celle-ci si elle se tasse, soit au contraire pour la calmer si les joueurs s'emportent un peu.

- Murphy, le barman chauve avec une moustache en guidon de vélo et un gilet brodé, qui ne s'énerve jamais mais casse des bouteilles vides sur le crâne des trouble-fête ;
- Duke Wayne, le shérif borgne et intègre avec une winchester, qui vient calmer les personnages qui dépassent les bornes et désamorcer certaines situations (c'est un événement terminal vivant...).

Situations diverses

- un fermier des environs déboule en portant dans ses bras sa femme sur le point d'accoucher et en hurlant « docteur ! docteur ! ». Après quelques péripéties, l'enfant paraît : il est noir... et pas le père...
- le cuisinier a repéré un coyote qui pille le garde-manger et le poursuit dans tout le saloon et renversant les tables (« je vous dis que j'avais une quinte royale ! »).
- un parti d'indiens couverts de peintures fait halte dans le saloon et ne dit pas un mot (ce sont des apprentis chamanes qui vivent comme un test d'aller dans « le lieu sans Manitou »). Pour en rajouter, l'un d'eux peut être un Contraire...
- un artiste sans aucun talent essaie de passer une audition (chanteur faux, prestidigitateur maladroit, contorsionniste raide...). Certains sont prêts à le lyncher...
- la diligence débarque les MacMuff, une famille de pieds-tendres typiques, dont une jeune fille délurée (Peggy) et un chien de mémère genre Yorkshire qui jappe en permanence et renifle tout le monde.
- Drunken Donald pince les fesses des filles, renverse les bières sur la tête des vieux, parle très fort et menace tout le monde, bien que le barman l'incite à rentrer chez lui. Seul moyen non-violent de s'en débarrasser (c'est un colosse) : lui proposer un duel de beuverie.
- le *press-gang* du sergent Radcliffe vient faire boire les personnages pour les recruter de force dans l'armée.
- Bobby, un adolescent noir en haillons, se rue dans le saloon et se planque sous la table des personnages. Oswald Curly, le responsable local du Ku-Klux-Klan, fait irruption en hurlant « où se cache-t-il ? » Bobby a volé un poulet, mais mérite-t-il la corde pour autant ?
- Snake Oil Sullivan monte sur la scène et essaie de vendre son élixir-miracle dont il tient la recette d'un sorcier Séminole.
- un homme hirsute avec un revolver à la main entre d'un air hagard et vient menacer Earl G. Dwight III, le baron du bétail local, un gros rougeaud qui transpire, avec un costume en soie et une fine moustache. Il s'avère que l'excité est Gus Greenfield, un fermier exproprié de force par les brutes de Dwight et qui vient se venger. L'enjeu est de le calmer et de faire avouer ses crimes à Dwight devant tout le monde.

Rien ni personne n'arrêtera le Pony Express !

Situation

Il est 11h28 à la montre à gousset des personnages (aucune ne retarde). Ils ont, comme toute la ville, été informés d'un risque d'attaque du Pony Express par l'ennemi public n°1 : Bill Kill, l'homme le plus vicieux de l'état. Le Saloon de la Dernière Chance fait face à la grosse horloge de la mairie, de l'autre côté de la grand'rue. Le Pony Express doit passer dans cette rue à 12h00. quand le soleil sera à son zénith au dessus du clocher de la mairie. Sous les tic-tacs de la vieille horloge qui sonne tous les quarts d'heure et les craquements de bois des vieilles planches, tout le monde se terre au Saloon avant qu'un malheur n'arrive... Tout le monde, vous êtes sûrs ?

Figurants

- **Pa' Joshua et Ma' Thelma Flannagan.** Joshua et Thelma habitent près du Saloon. Joshua, ancien militaire, est sourd comme un pot et une vieille blessure de guerre aux jambes le cloue à une table de poker au Saloon depuis, dans son fauteuil roulant, flanqué de son inséparable vieux tromblon rouillé. Thelma a un coeur fragile et perd complètement la mémoire. Tous deux attendent chaque jour le retour de leur fils Jack qui s'est enrôlé dans l'armée texane et dont ils demeurent sans nouvelle... Quand le Pony Express arrivera, Thelma sera persuadée qu'il s'agit du retour de son fils et tentera tout pour le garder auprès d'elle.

- **Ol' Dirty Toby,** le sac à puces. Toby est le chien des Flannagan. Il est vieux comme ses maîtres, mais nettement plus stupide et méchant. Le seul jeu qu'il aime est de chaparder des objets et de les enterrer derrière le Saloon. Il connaît la ville et ses recoins comme sa niche et a un flair légendaire pour débusquer les personnages qui se cacheraient pour surprendre Bill. Très peureux sous son air menaçant, il se cachera à la moindre pétarade, ce qui le fera hurler à la mort pendant des heures. Il hait les postiers et fera tout pour stopper le Pony Express !

- **Parle-Deux-Fois et Hibou Renifleur,** deux indiens de la tribu de Grand Corps Malade. Une tribu habite à 1h de la ville. Le chef Grand Corps Malade, ancien adversaire devenu ami de l'honorable visage pâle Joshua, est tombé gravement malade. Deux de ses vaillants guerriers viennent chaque jour vers 11h50 chercher la médecine destinée à soigner leur chef auprès de Thelma. Parle-Deux-Fois est un petit nerveux qui répète maladivement deux fois ses phrases (et à qui il faut tout répéter deux fois) et Hibou Renifleur est un homme massif et taciturne, qui souffre d'un rhume chronique qui le pousse à cracher et à renifler en permanence.

- **Bill Kill,** l'homme le plus vicieux de l'état. Bill est un gamin (ne le lui dites surtout pas !), psychopathe (ne le lui faites pas remarquer non plus !) et sa réputation le précède. Il s'est mis sur le coup du Pony Express et travaille toujours en solitaire. Il porte un épais recueil de poésie sur le coeur (il se pense romantique) qui l'a maintes fois sauvé d'une mort pourtant certaine...

Action !

11h28. Les personnages sont tombés sur Thelma qui comme chaque jour sort attendre le retour de son fils. Elle fait tout pour s'occuper d'eux, les traitants comme des enfants. Il

faut trouver un subterfuge pour faire quitter le parvis du Saloon au couple et à leur chien pour éviter de les avoir dans les pattes.

11h39. A la vue du menaçant Bill, Thelma s'évanouira. Surpris de voir des gêneurs et pressé par le temps, il tentera de régler l'affaire par un duel. Censé faire feu au 3^{ème} coup de 11h45, Bill tirera... juste après le 2ème coup. Le tricheur sera sans doute mis hors d'état de nuire (son dernier soupir sera « Some are born to sweet delight, some are born to endless night »), mais celui-ci tentera un retour dès qu'ils auront le dos tourné : la balle supposée meurtrière s'est logée dans son recueil de poèmes !

11h52. Voilà maintenant qu'arrivent par la porte du Saloon deux indiens maladifs et un peu têtus qui ne partiront pas et ne laisseront personne partir tant qu'ils n'auront pas reçu la médecine de Ma' Thelma. Les convaincre d'aller à la réserve d'eau-de-feu peut les rendre inoffensifs !

11h58. Quelques minutes avant l'arrivée du Pony Express, les personnages doivent se préparer pour mettre un maximum de chances de leur côté... c'est probablement à ce moment que Bill, présumé mort, fera sa réapparition.

Evénement terminal

Aux douze coups de midi, le postier du Pony Express arrive au triple galop, monté sur son grand cheval. Si les personnages sont parvenus à se débarrasser de tous les gêneurs, ils devraient voir filer le cavalier dans un vent de poussière...

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation de négociation (convaincre un bandit de relâcher un otage, négocier une trêve avec un chef indien...)

La partie de cartes

Situation

Deux hommes dont un porte une étoile de marshall entre dans le saloon et déclare d'une voix forte que la loi vient d'arriver à Beaver Creek (c'est Duke qui va être content !). Il se présente Willy le Lion. Sa réputation l'a précédé : c'est un ripou de la pire espèce. Tout le monde se tient alors à carreau, beaucoup partent. Son *deputy* se plantera, lourdement armé, à la sortie du Saloon. Willy ira en menacer certains, paiera une tournée générale (« quand je bois, tout le monde boit ! »), posera des questions déplacées à tout le monde, tentera d'impressionner une des danseuses, la dédaigneuse Nellie, puis l'embrassera de force et martyrisera un peu le pied-tendre égaré là en organisant un concours de tir au son d'un bon *ragtime* pour le faire danser. Lassé, il finira par prendre la place de l'un des joueurs de cartes, rien qu'en le regardant avec insistance (son étoile brille de mille feux...).

Figurants

- **Willy le Lion, US Marshall.** Le jeune et beau Willy, flanqué de son *deputy* Franck Simmons, un grand costaud laconique, est un jeune loup aux dents longues qui a décidé de s'imposer comme le nouveau patron des différentes affaires illégales du comté... quitte à se livrer à une justice expéditive : il est la loi, après tout. Tireur expert, il a désarmé plus d'un malfrat d'un coup de pistolet.
- **Nellie Brown**, une des plus jolies danseuses du Saloon. Cette jeune femme romantique n'a d'yeux que pour Stagger Lee. Ce pauvre papillon risque fort de s'y brûler les ailes...
- **Richard Myrtleberry, 2^{ème} du nom.** Ce jeune aristocrate venu d'Europe est très maniéré et ne se fait pas du tout aux mœurs du nouveau continent. Il endure stoïquement les quolibets que lui font subir les clients... le goudron et les plumes ne sont pas loin !
- **Stagger Lee, le diable.** Stagger Lee est un Noir. C'est un maquereau, un mauvais garçon, le pire des hommes, dit-on. Mais on raconte également que Satan lui-même ne veut pas de son âme... Avant tout, il est libre et c'est peut-être ça qui le rend si flamboyant. Et, comble de la classe, outre son charisme, son attitude et son élégance, il ne possède pas de reflet dans les miroirs.

Action !

Aux douze coups de minuit, un noir bien vêtu et coiffé d'un beau *stetson* fait son entrée et file droit vers Willy. Il lui demande : « Salopard, sais-tu qui je suis ? ». Willy lui répond : « Non. Je n'en ai pas la moindre idée ». Stagger Lee lui rétorque : « C'est pourtant facile à voir : j'suis ce salopard de Stagger Lee, mec. » Willy : « Ah ouais, j'ai entendu ce nom là... des gars comme toi, je leur botte les fesses tous les soirs... » Le .38 Smith & Wesson de Willy a à peine le temps de quitter sa gaine qu'il a déjà le canon du Colt .45 de Lee entre les yeux. « On va bientôt pouvoir compter les trous dans ta tête de salopard », dit Lee.

La plupart des clients s'enfuient, Nellie Brown s'avance vers Lee. Willy déclare qu'il n'est plus temps de plaisanter et demande à Lee de s'asseoir à la table de poker. Willy proposera de jouer le *stetson* de Lee aux cartes.

La partie a lieu ; tous les flingues sont posés sur la table. Willy triche : il a trois as dans la manche. Il remporte la mise, quand soudain Lee l'accuse de tricher. Willy réagit avec assurance, sourit, accuse en retour l'un des personnages et donne une claque à Lee, faisant

tomber son *stetson*. Lee lui demande de le ramasser. La bagarre est sur le point d'éclater ! Aux personnages de choisir leur camp.

Événement terminal

Un coup de feu résonne, immédiatement suivi d'un bruit de verre cassé... Lee vient d'abattre Willy. Il remerciera les personnages de leur aide le cas échéant puis, emmenant Nellie avec lui, il quittera le saloon en chantonnant.

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation de chance (avoir 4 as au poker, avoir ou ne pas avoir la paille la plus courte...).

L'attaque de Fort Alcool

Situation

Depuis une dizaine de minutes, les tambours de guerre résonnent. Une flèche vient briser un carreau et se plante dans le comptoir : la plupart des clients filent se barricader chez eux en criant : « Une guerre indienne ! » Si les vivres et les munitions sont bonnes, il n'y a naturellement que de l'alcool comme liquide. La plupart pensent que c'est probablement leur dernier repas...

Figurants

- **Les Indiens de la tribu de Manches Rouges.** Les Indiens veulent en réalité faire fuir la population entière du village en raison de la construction de ce Saloon sur le site sacré d'un de leurs anciens cimetières. Leur homme-médecine a vu en rêve que les esprits des anciens sont agités à cause de ce sacrilège et que les morts reviendront se venger cette nuit ; ils savent aussi que les visages pâles ne les croiront pas, c'est pourquoi ils préfèrent les faire partir à cause de quelque chose qui leur fait vraiment peur. Ils sont prêts à tout pour sauver malgré eux les derniers défenseurs et veilleront particulièrement à ce qu'aucun mort-vivant ne sorte du Saloon !

- **Sam Brody**, est un petit gars sec, qui a été touché au bras par une flèche perdue. Il va falloir le soigner, sinon il ne passera pas la nuit : c'est la fièvre qui risque de l'emporter.

- **Curtis**, mineur. Ce sympathique et jeune gaillard barbu bedonnant est plein de bonne volonté. Usine à produire des plans aussi absurdes que compliqués (et si on creusait un tunnel pour s'enfuir ?), il n'arrêtera pas de faire des bêtises en pensant bien faire : un incendie se déclare, il l'éteint avec le liquide contenu dans les tonneaux de whisky ; pour bander un bras blessé, il se trompera de membre...

- **Deadhead Daisy**, flingueuse professionnelle. Pour elle c'est marche ou crève... vite et en silence ! Ce joli brin de jeune fille est une porte-flingue des affaires indiennes et donc les connaît bien. Responsable et efficace, elle aura une forte tendance à vouloir diriger les opérations et si on la laisse faire, elle pourra trouver ou aider à trouver des indices sur la raison de l'attaque et les risques encourus.

- **Les Zombis**, morts-vivants. Ils sont lents, muets (ils grognent), desséchés et ne cherchent qu'à faire déguerpir ceux dont la présence dérange leur repos. Ils sont fascinés par la lumière mais très inflammables.

Action !

La lune s'est levée dans un ciel très couvert. Le Saloon est déjà marqué par le siège, comme en témoignent les impacts de balles résultant des tirs sporadiques de l'ennemi. Quelques flèches enflammées tomberont dans l'espoir de déloger les défenseurs du saloon et de le faire s'effondrer en flammes sur les morts. Pour peu que Curtis creuse, les personnages tomberont sur des ossements indiens, ce qui pourra les mettre sur la piste du risque qu'ils courent en restant dans ce saloon ! Quelques coups de feu sont échangés entre des éclaireurs indiens et les guetteurs du Saloon et peut-être même aussi entre les assiégés, compte tenu de la tension qui règne entre eux.

Événement terminal

Subitement, quand le ciel se dégagera, présentant une lune ronde et pleine au-dessus du désert, les Indiens cesseront l'assaut sans raison apparente. Quelques instants après, les personnages morts (au moins Brody) reviendront à la vie et attaqueront les vivants qui pourront également entendre gratter sous le plancher du Saloon ! Il faudra alors combattre par le feu (à condition de le comprendre et au risque d'incendier le saloon) ou courir jusqu'à ce que le soleil se lève et que ses rayons détruisent une bonne fois pour toutes ces satanés zombis ! Espérons que les personnages ont éclairci le malentendu avec les Indiens (encore faut-il les convaincre qu'ils ne sont pas des zombis malgré l'obscurité !).

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation en lien avec les Indiens (connaître une légende, us et coutumes d'une tribu, reconnaître les marques de tribu sur une flèche...).

Born again in the USA

Situation

Une bonne ambiance paillardarde règne dans le saloon. Soudain, les battants de la porte claquent et laissent entrer une douzaine de femmes visiblement furieuses. Elles font partie de l'Association de Défense de la Morale de Notre Seigneur Jésus Christ le Sauveur. Elles sont avec le maire, qu'elles ont quasiment pris en otage. Elles sont bien décidées à faire cesser le vacarme qui a dérangé leur réunion et « perturbe les honnêtes citoyens ». Elles vont tout faire pour que le saloon, ce « tripôt de débauche à la solde de Satan » éjecte immédiatement ses clients.

Figurants

Margareth Montcalm, présidente de l'ADMNSJCS, et femme du maire. C'est elle qui est l'organisatrice de la descente. Elle est complètement remontée contre Murphy qu'elle accuse de tous les maux. C'est une dure à cuire, qui sera très difficile à convaincre. Elle est très croyante, et invoque Jésus Christ et tous les Saints dans chacune de ses phrases.

Jack Montcalm, maire. Un peu dépassé par les événements, il a promis sous la pression de faire fermer le saloon ! Il ne sait pas comment se tirer de ce mauvais pas, mais a trop peur pour contrarier sa « bibiche ». Il a toute autorité sur le shérif.

Carmen Anderson : membre de l'ADMNSJCS. ...et femme d'un homme (éventuellement un personnage) qu'elle trouve dans les bras d'une fille de petite vertu. Elle fera scandale, ce qui ne fera qu'envenimer la situation.

Ma' Karlston, dévote cinglée. autre membre de l'ADMNSJCS. Cette vieille femme est connue par tous pour être la pire des dévotes, d'autant plus qu'elle n'a plus toute sa tête. Elle agresse physiquement les clients du saloon, tout en leur chipant leurs verres de whisky. Elle a un revolver dans son cabas.

Action !

Les harpies de l'ADMNSJCS prennent à parti les clients, perturbent les parties de poker, renversent les verres d'alcool, recouvrent les tenues légères des filles de salle, sous les quolibets des danseuses. Le maire, interpellé par ses administrés, commence à craindre pour sa réélection et offre une tournée générale... de tisane, en remarquant le regard noir que lui lance sa femme. Les joueurs profitent de la confusion pour tricher, ce qui déclenche des bagarres ; l'ADMNSJCS dénonce ce lieu qui incite à la violence. Le ton monte avec les filles qui commencent à expliquer qu'elles comprennent mieux maintenant pourquoi elles ont tant de clients. Ca sent la poudre...

Événement terminal

Ma' Karlston sort son Colt et menace au hasard (elle est très myope). Elle ne sait absolument pas tirer et n'en est que plus dangereuse. Son six-coups est bel et bien chargé !

Bonus d'Expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation qui concerne un membre du sexe opposé (séduire, calmer, recueillir des confidences...)

On se leve quand je rentre...

Situation

Soudain, les hommes de ce bon Capitaine Gordon (Nordiste) arrivent au saloon...en même temps que ceux du Capitaine Sherman (Sudiste) qui sortent d'un affrontement acharné et viennent prendre un peu de bon temps et fêter la victoire : ils viennent de décimer la troupe que vient remplacer celle de Gordon !

Figurants

Caroline Dunord. Cette généreuse (moralement aussi bien que physiquement) jeune femme noire fait partie des serveuses. Elle n'a pas froid aux yeux et sait se faire respecter des clients impolis. Son côté maternel lui fera prendre la défense des plus faibles, mais elle aura du mal à rivaliser avec plusieurs hommes aguerris. Les soudards de Sherman s'en prendront particulièrement à elle et à Massa Lincoln.

Le Capitaine Sherman est un homme d'apparence distinguée, dans un uniforme militaire gris et poussiéreux, armé d'un sabre et de deux pistolets. Sous son air bonhomme, il s'agit d'un personnage dangereux !

Les confédérés du Capitaine Sherman. Bande de soiffards usés, vivant davantage des pillages que de la guerre, ils sont lassés du conflit qui dure et seule l'autorité de leur chef et ses plans machiavéliques les impliquent dans la guerre. Ce sont tous de bons *red-necks* débraillés, rustauds et potaches. Ils jurent comme des charretiers.

Le Capitaine Gordon. Le jeune et fringant Capitaine Gordon a hérité de troupes fraîches et inexpérimentées. Il est chargé de les former à la stricte discipline. Il présente bien dans son uniforme d'officier. C'est un gentilhomme s'il en est, poli et aimable, mais pas moins sûr de lui et de son bon droit. Il est certes implacable et cynique avec ses hommes... mais élégant !

Les bleus de Gordon. Cet étrange melting-pot de jeunes gens de toutes origines (blancs, noirs, indiens...) vient de sortir des classes militaires. Tous en uniforme (pantalon bleu à bandes rouges, veste bleue à boutons dorés), l'alcool a quelque peu altéré leur sens de la discipline, mais ils savent encore faire corps face à l'ennemi.

Action !

Le ton commence à monter entre les Sudistes et les Nordistes. Les deux groupes commenceront par se lancer des insultes, en prenant à témoin les personnages des tares des autres. Bientôt, la lutte physique s'avèrera inévitable. Les personnages seront rapidement forcés de prendre part à la bagarre, même s'ils ne le souhaitent pas. A eux de choisir s'ils veulent tenter de calmer, ou au contraire faire dégénérer la situation (les soldats ne sortiront pas les armes les premiers, mais le feront s'ils sont acculés). Ils pourront prendre parti pour les uns ou les autres.

Événement terminal

Un gamin débarque avec une casquette et une pile de journaux sous le bras. Il hurle : « Daily News Express ! Exclusif : la guerre est finie ! » Tout le monde s'arrête, médusé... Il ajoute : « Le général de brigade et chef Cherokee Stand Watie obtient l'ultime reddition des Sudistes ! La guerre est finie ! » A ce moment là, tout le monde se saute dans les bras et Murphy paie une tournée générale.

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation qui nécessite un sens tactique (recherche d'une stratégie guerrière, organisation d'une bataille...)

Le Chercheur Dehors

Situation

Soudain, à la nuit tombante, on entend des bruits bizarres, la bière a un goût étrange et une odeur forte flotte dans l'air. Murphy le barman est complètement paniqué : il prétend que le fantôme du vieux Zacharie (paix à son âme) hante le saloon, – affirme l'avoir vu il y a quelques jours et défie quiconque de passer une nuit terrible d'angoisses et de surprises dans le saloon. Il sera éternellement reconnaissant envers ceux qui l'en débarrasseront.

Figurants

Josh Jarret : Josh est prospecteur de pétrole. Vieux, la barbe blanche... et particulièrement cupide et malin sous son air de papy gâteaux. Il a appris que le terrain recélait en son sol une gigantesque nappe de pétrole (sous le cimetière indien) qu'il compte bien exploiter à son compte en forgeant cette fausse histoire de fantôme de toutes pièces pour acheter le Saloon pour une poignée de haricots. Véritable chimiste de génie, il utilise son savoir-faire pour rendre l'histoire crédible... (en plus il est ventriloque !). Il prétend qu'il doit aider son vieil ami Zacharie à trouver le repos, ce qui le pousse à tenter l'aventure malgré ses rhumatismes. Il est allergique aux poils de chats.

Grand'Ma Peeble : la santé fragile et très touchante de naïveté, elle croit que le fantôme du vieux Zacharie pourra faire passer des messages à son fils mort à la guerre et peut-être même en prendre des nouvelles.

Madame Wladkowska : c'est un médium expert « internationalement reconnu ». Avec son accent russe (trop prononcé pour être vrai) et ses gros cigares, elle compte utiliser son bagout ou son aura empreinte de mystère pour étendre sa renommée et augmenter son compte en banque grâce à tous ces gogos ! Elle possède un chat noir, Raspoutine.

Jack Montcalm : Maire de la ville, il est de son devoir de rassurer ses citoyens (il appelle tout le monde « citoyen »). Il est au courant de la source de pétrole, compte bien profiter de l'histoire pour se l'approprier... mais cette histoire de fantôme ne le rassure pas.

Action !

Peu avant minuit, les personnages ont installé un petit camp et leurs sacs de couchage dans le Saloon. Mais à minuit, toutes les lumières s'éteignent subitement. Des événements étranges se produisent : traces noires coulant sur les murs, bière au goût et à l'odeur bizarre (pétrole), voix et frôlements... Josh sera l'un des premiers à partir, effrayé, avec Jack Montcalm. Josh a mis en marche toute sa batterie d'effets spéciaux, quitte à user de soporifiques et substances hallucinogènes dans le feu des lampes à pétrole. La plupart des personnes présentes seront terrorisées... Madame Wladkowska tentera bien de conduire une séance de spiritisme avec une conviction décroissante. Mais soudain, le fantôme (Josh sous un drap) apparaîtra.

Josh sera démasqué d'une façon ou d'une autre (peut-être par son allergie aux poils de chats si Raspoutine intervient). Il se retranchera derrière le comptoir en hurlant qu'il ne se rendra jamais ! Un combat s'engage : les tirs partent dans tous les sens, faisant jaillir un

liquide noir et tentaculaire, l'une des lattes du plancher volant de ce fait dans les airs pour assommer Josh.

Événement terminal

Le sol tremble... les balles perdues ont touché une veine de pétrole ; il jaillit désormais à profusion dans le saloon, menaçant de faire céder l'édifice ! Tout le monde sort, mais il faut emporter Josh inconscient qui dévoilera la vérité à son réveil en prison, tandis que les dernières gouttes de pétrole épuiseront la nappe, sauvant la bâtisse de l'écroulement.

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation où la vérité doit apparaître (déchiffrer un code, détecter un mensonge, résister à une illusion...).

To beer or not to beer...

Situation

L'orphelinat de Beaver Creek est en passe d'être racheté par Earl G. Dwight III, un puissant propriétaire terrien peu moral. En tant que bon chrétien et en raison de cordiales relations avec la Mère supérieure, Murphy le barman a décidé de mettre la main à la pâte pour alimenter les caisses de l'orphelinat. A cet effet, il a décidé de monter une grande soirée théâtrale caritative. Pendant toute la journée, des bénévoles ont rameuté du public en nombre : des habitués toujours intéressés par une bonne bière à quelques cents à toute la bonne société de Beaver Creek ravie de voir un peu de culture dans ce lieu de perte. Le problème, c'est que Dwight s'est arrangé pour détourner la caravane des acteurs et que la Mère supérieure n'a plus d'autre solution que de prendre des acteurs improvisés dans l'assistance... sans qu'ils aient aucune connaissance d'un scénario ou même une once de connaissance théâtrale.

Figurants

Earl G. Dwight III. Riche propriétaire terrien. Earl possède une grande maison dans la prairie et compte chasser tous les miséreux de l'orphelinat pour étendre son domaine qu'il utilise pour faire paître de nombreuses bêtes à cornes. Il n'hésitera pas à saboter un peu la pièce si les nouveaux acteurs s'en tirent trop bien et il a évidemment ramené quelques caisses de tomates pourries qu'il met à la disposition de ses cow-boys un peu alcoolisés.

Mère supérieure Goodwill. Présente avec ses soeurs qui s'activent pour faire le service (un sureffectif bienvenu compte tenu de la forte affluence ce soir). Elle veillera à ce que la pièce se passe le mieux possible, surtout du point de vue du langage et du respect de la morale, quitte à intervenir dans le jeu des autres acteurs. Elle tolère déjà la vente d'alcool dans une oeuvre de charité...

Action !

Les personnages doivent donc broder sur ce thème : la pièce annoncée s'appelle « le Roi en Jaune » et a pour cadre la France du Moyen-Âge (les décors en carton sont déjà installés mais les costumes improvisés sont sommaires). La guerre déchire deux cités ennemies, Carcosa et Hali. Le Roi de Carcosa est mort et chaque membre de la famille royale (tous masqués) complète en huis clos dans la salle du trône pour prendre le pouvoir... jusqu'à ce qu'un étranger masqué (joué par la Mère supérieure), révèle des choses terribles sur le passé ou les actes des personnages...

Evénement terminal

Une fois que tous les masques sont tombés, l'étranger révèle qu'il est le Roi en Jaune et, en retirant son masque, envoie les membres de la famille royale en enfer pour leurs péchés ! La pièce se termine ainsi sous les applaudissements ou les huées des spectateurs et, si le public est satisfait, les personnages apprendront que l'orphelinat est sauvé !

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation théâtrale (interpréter un rôle, se déguiser, apprendre un texte...)

L'histoire la plus triste du monde

Situation

Murphy le barman a décidé d'organiser un grand concours : il s'agit de raconter l'histoire la plus triste du monde... et il y a un prix à la clé. Evidemment, tout le monde sait qu'on noie les malheurs du monde dans l'alcool. Le public est venu en masse pour assister à ces horribles histoires : préparez vos mouchoirs !

Figurants

Unlucky Luke : Luke est un vieux cow-boy solitaire estropié mais surtout affabulateur. Il n'a vraiment pas de chance. Né dans une famille de 28 enfants, ses parents l'ont envoyé travailler à la mine. Mais, ayant été victime d'un éboulement, ses deux jambes furent broyées et il marche désormais avec deux jambes de bois (fausses). C'est alors qu'il commença à fumer pour oublier la douleur. Sa jument Daisy l'a pourtant bien aidé, mais elle est morte dans le désert, mordue par un serpent à sonnettes, le laissant dépérir sous le soleil, brûlé par le sel du sol, le rendant aveugle, la peau à vif. Il ne dut son salut qu'à la lueur de ses cigarettes qui le fit repérer dans le froid glacial de la nuit noire par une troupe de pistoleros brutaux. Subissant les pires outrages, il parvint à s'échapper en brûlant ses liens avec son clope, mais, courant nu comme un ver, il attrapa une pneumonie et ses jours sont désormais comptés... A vot' bon cœur, m'sieurs dames...

Elephant Boy : Ce petit enfant est monstrueux. Il a été trouvé dans une poubelle et possède un faciès complètement ravagé par une maladie le faisant ressembler à un monstre de foire. D'ailleurs, il travaille désormais pour un cirque où il n'est payé qu'une bouchée de cacahuètes. Les autres enfants lui jettent des pierres, personne ne l'aime et il n'arrive pas à se déplacer facilement, car il boîte. C'est pourtant un garçon brillant et plein de qualités, amoureux d'une jeune et belle danseuse et trapéziste... mais elle préfère sortir avec le clown, parce qu'il la fait rire, paraît-il. Alors, il a prévu de mettre fin à ses jours... en direct! (de toute façon il n'y parviendra pas : il rate à chaque fois)

Bob "Sponge" Johnson : Bob est un ivrogne. Sa femme l'a battu et chassé pour cette raison. Et pourtant, Dieu qu'il l'aimait, sa femme ! Mais Bob est un moins que rien, un perdant : pas de travail, pas de talent et paresseux en plus. Un jour, au détour d'une route, à un croisement de chemins, il a rencontré le diable. Il lui échangea son âme contre le bonheur. Le diable rit et lui donna une guitare. Depuis, il chante le blues, ce qui l'apaise, et erre seul de ville en ville pour trouver un refuge, mais personne ne veut plus de lui car il porte malheur, dit-on ! Il sait que même la mort ne mettrait pas fin à ses tourments puisqu'il a perdu son âme.

Action !

Les personnages peuvent participer. Il faudra capter l'attention du public (et des autres concurrents) car certains commenteront chaque histoire, d'autres n'hésiteront pas à jeter des blagues pour détendre l'atmosphère, mettant en doute la bonne foi des conteurs. Enfin, on espère que la plupart s'effondreront en larmes en reniflant bruyamment...

Événement terminal

Le dernier concurrent est passé et, selon que les histoires ont été créatives et particulièrement tristes (interprétées avec beaucoup de conviction) ou pas, les clients auront consommé en proportion. Bien entendu, un vainqueur sera désigné « l'homme (ou la femme) à la plus triste histoire au monde » parmi les participants et tout le monde sera dans un tel état de larmes qu'il faudra qu'il paie la tournée générale !

Bonus d'expérience

Après avoir participé à ce sketch, tout personnage peut à l'avenir, une fois par sketch, relancer un dé au résultat défavorable dans une situation où il faut attendrir (faire la manche, convaincre un bandit qu'on est plus pauvre que lui, émouvoir une personne séduisante...).