

Le jeu prend place dans le pays de l'or et du brouillard.

Malgré les conditions de vie particulièrement dangereuses, à la frontière de la civilisation et du monde des esprits, les colons restent pour continuer à exploiter les très riches mines d'or

Mais de dangereux, le monde devient mortel lorsque fumée du monde des morts se mélange à celle des machines : un écho est en chasse...

Les grandes lignes du cadre de jeu:

*la trame du monde a été déchiré lorsque le Grand chef Mystic Owl a déchaîné ses pouvoirs dans son dernier souffle après une ultime trahison des hommes blancs. Depuis les esprits des morts peuvent reprendre vie, et ils sont généralement pas contents.

*les joueurs sont des protecteurs, les détenteurs d'un pistolet en argent béni par sa sainteté le Pape, seule arme connue capable de vaincre les échos

Les objectifs du meneur :

- immerger les joueurs dans un monde à la frontière de la réalité
- immerger les joueurs dans un monde à la frontière de la civilisation
- rendre vivante la ville minière
- utiliser la fumée pour indiquer leurs progrès aux joueurs
- utiliser les PNJ morts pour faire de nouveaux échos
- forcer des choix difficiles

La mécanique de base:

On effectue un test lorsque les joueurs sont confrontés à un obstacle.

Un obstacle est défini par deux valeurs propres (Danger et Persistance) et est affecté par la valeur de fumée.

Les PJ peuvent miser des d6 à chaque obstacle pour obtenir suffisamment de réussite pour le franchir.

L'obstacle est franchi quand le joueur actif obtient autant de succès que sa valeur de Persistance.

Il n'y a pas de conséquences dans la confrontation avec un obstacle si les PJs sacrifient autant de succès que la valeur de Danger de l'obstacle.

Si la valeur de **Fumée** est non nulle, le joueur doit dépenser autant de succès que la valeur de **Fumée** avant de commencer à couvrir la valeur de **Danger** ou de **Persistance**.

D6	Nombre de succès		
	Avec malus	Sans modificateur	Avec bonus
1	0	0	1
2-3	1	1	1
4-5	2	2	2
6	2	3	3

Fumée:

Plus les échos sont présents et forts, plus la fumée devient dense et les limites entre le royaumes des morts et des vivants s'affaiblissent.

En plus de conférer un avantage mécanique aux échos, la fumée trouble la perception des personnages. Essayez de jouer sur l'ambiance musicale (de plus en plus étranges) les descriptions (donnez une pâleur cadavérique, une poignée de main osseuse, un sourire carnassier... aux PNJ), l'éclairage ambiant (si possible). Vous ne devez pas tromper les joueurs, mais essayez de rendre les choses ambiguës pour leur faire faire des erreurs de jugements.

Faire progresser la fumée est une action de MJ.

Niveau de fumée	Valeur de fumée	Descriptions
1	0	Des fumerolles s'accrochent aux toits des bâtiments
2	0	Un léger voile trouble la vision hors des bâtiments.
3	1	Des volutes de fumée s'infiltrent dans les bâtiments par les portes et les fenêtres.
4	1	Tous les objets de cultes (quelques soit le culte) diffusent une épaisse fumée noire.
5	2	
6	2	De petites hallucinations poursuivent les PJs (le morceau préféré de feu le pianiste qui hante le saloon où il est mort par exemple).
7	3	La ville est plongée dans un épais brouillard. Le soleil et la lune ne sont que des tâches colorés dans un ciel obscurcis.
8	3	La trame du monde des vivants et de celui des morts se superposent. Les joueurs voient même les échos les plus faibles (des scènes de la vie quotidienne de leurs ancêtres, le passé de la ville..).

Réserve de dés des PJs

On distingue 3 livrets de PJs:

1/Le Cow Boy. C'est le PJ type: immigré d'un pays européen ou née de parents blancs sur le sol américain, il sera prêcheur, chasseur de prime ou chercheur d'or.

Ils ont une réserve de 6d (un barillet à 6 coups). Lorsqu'ils le désirent, ils peuvent recharger leur arme, ce qui donne l'occasion au MJ d'effectuer 'un hard move.

2/ Le coolie. Chinois payé au lance pierre ou carrément esclave, il est d'un statut social (et souvent d'une condition physique) inférieure aux autres. Mais son peuple a une force spirituelle que les blancs ne soupçonne pas et qui s'exprime pleinement sur la frontière...

Il sera souvent esclave, blanchisseur ou domestique.
Il peut relancer tous ses 1 (une fois) mais ne peut jamais miser plus de 4 dés.

3/ Le transfuge indien. Qu'il ait trahi les siens ou ait été bannis, il vit en marge de la société. En revanche, il est suffisamment proche du monde des esprits pour les affronter sans le colt sacré de ses homologues cow boy ou coolies.

Il est généralement guide, chaman ou contrebandier.

Il n'utilise pas le barillet et peut miser à sa guise de 1 à 6 dés. En revanche, chaque 1 obtenu sur les dés donne une action au MJ.

Métiers:

Prêcheur : dépenser une munition, décrivez rapidement un PNJ. Il vient à confesse et vous amène un élément utile à l'enquête. Si vous faites appel à PNJ connus, approfondissez sa description.

Chasseur de primes: le chasseur de prime en a vu d'autres. Ignorez 1 valeur de fumée lors d'un combat.

Chercheur d'or:

Esclave : l'adversité représente toute votre existence. Vous l'avez apprivoisé et vous la voyez venir. Dépensez une munition: interdisez une action de sa liste au MJ pour sa prochaine occasion.

Blanchisseur: que ce soit des lettres oubliées dans les poches d'un veston, un mouchoir de soie ou des traces tenaces, vous en savez beaucoup. Trop. Dépensez une munition: vous obtenez un moyen de pression sur le PNJ de votre choix. Si jamais il était vraiment irréprochable, récupérez 2 munitions (6 maximum).

Domestique: quoi de plus transparent qu'un domestique asiatique? Ignorez 1 valeur de fumée lorsque vous essayez de passer inaperçu.

Guide: Ignorez 1 Danger lorsque vous vous aventurez hors de Cut Throat Town.

Chaman: vous entrez en transe. Expliquez comment. Vous parcourez la trame et obtenez une information utile sur l'écho que vous traquez. Jetez 2D6 et priez pour ne pas obtenir de 1.

Contrebandier: si les indiens insoumis sont hors la loi, ils n'en demeurent pas détenteurs de précieuses marchandises. Décrivez votre fournisseur et jetez 2D6. Priez pour ne pas obtenir de 1.

La ville est un enjeu majeur:

La population va fluctuer au fur et à mesure des parties. J'aimerais que cela ait un impact sur le jeu, en dehors de voir leurs anciens contacts mourir et se retourner contre eux.

Vous voyez les panneaux d'entrée de ville dans les lucky luke, avec la population rayée et corrigée sans arrêt? Je veux ça :p

Les bras cassés de **Cut Throat Town**:

Galerie de PNJ

Le maire: Nolan Wiseman, l'un des premiers de cut throat town. Cet homme a réussi à se faire élire grâce à son charisme et à sa bienveillance. Homme de bien il s'occupe de cette ville comme un bon père de famille. La ville l'aime et il aime sa ville pour qui il s'investit corps et âme.

Le tenancier du saloon: Barney Fynale, s'il y a bien un homme qui voit du monde, homme, femme, étrangers et qui entend le plus de ragots, de rumeurs et autres histoires salaces c'est lui c'est Barney. C'est un homme froid, tenir ce bar ici l'a rendu amer depuis la mort de son frère pianiste.

La cheffe de file des filles de joie: Penny Raitole, fille d'un colomb britannique, devenue orpheline après que son père ait été piqué par une vipère lors de la construction de Cut throat town. Le moyen le plus simple pour gagner de l'argent et espérer rentrer en Grande Bretagne était de travailler avec son corps. Étant donné que les hommes avaient tendance à dévoiler leurs secrets sur l'oreiller, elle a créé un réseau de filles de joie et d'informations.

Le Shérif Joe Nofrag. Défenseur de l'ordre de Cut throat town. Homme juste et droit. Depuis qu'il est shérif aucune bavure à son actif. Depuis que les échos sont apparus il est un peu fatigué.

Médecin : William Ains. Brave homme, tjrs présent pour soigner, soulager les habitants de Cut throat town. Il ne cherche pas à faire fortune mais à permettre aux citoyens de vivre en bonne santé.

Croque mort et fossoyeur : les frères Dan et Sanders Showeljaw ont quitté la Ville quand ils ont vu le cadavre qu'il venait d'enterrer boire un coup au saloon.

Les indiens : la plaine dans laquelle se trouve fut throat town appartenait autrefois à la tribu des Pain Scream. Peuple vivant en paix, ayant accueilli les premiers colons. Leur chef était Mystic Owl, qui voyait dans les colons comme un message de Takan Wanka.

Je vois trois **types d'aventures principaux**:

-les raids indiens. Signaux de fumés, écho de grands guerriers qui mène la charge... baston / aventure/ exploration.

-le remplacement. Un des PNJ est tué et remplacé par un écho. Il va semer la zizanie dans la ville jusqu'à ce que les PNJ le démasque.

-le leurre. Un écho attaque la ville mais il est vite arrêté: on tombe sur une "simple" enquête pour meurtre...

Évidemment, on doit pouvoir combiner les trois en se triturant un peu les méninges

Magie chamanique: Cut throat town est une ville envahi par le mysticisme. Entre les coolies chinois et leur superstition, les indiens et leur croyance que toute chose sur terre est animée d'un esprit en passant par la sorcière du village. Tout est réuni pour bien foutre le bordel.

Chamanisme indien.

Croyance très axée sur l'animisme. Le chaman indien fait la liaison entre le monde des vivants et celui des morts.

Leur grand esprit est wakan tanka. L'esprit créateur, imparfait, toujours en mouvement et en construction.

respect, authenticité, sacré, grand mystère, expérience de connaissance, vision, amour, beauté, chants, vibrations, extase, équilibre, échange, communication voilà les grands principes du chamanisme.

Les