



SERRES-DE-NUIT

LA CAMPAGNE

EPISODE 4 SUR 9

- Weird West*
- Ever-Triumphant Trail
 - Oregon Trail
 - Overland Trail
 - Santa Fe Trail
 - Texas Trail
 - Cinchalm Trail
 - +++ Major Railroad
 - ++ Minor Railroad
 - X Battlefield
 - Major City
 - Strange Locale
 - Ghost Trail

AVANT DE COMMENCER

NOS AVENTURIERS SONT COINCÉS EN PLEIN BLIZZARD, DE NUIT ET LOIN DE TOUT AVEC UNE BANDE DE RESCAPÉS LOURDEMENT TRAUMATISÉS PAR L'ATTAQUE DU MONSTRE. CEPENDANT, TOUT ESPOIR N'EST PAS PERDU PUIS QUE L'UN DES VOYAGEURS A APERÇU, EN AVAL DE LA MONTAGNE, UN FORTIN MILITAIRE. SUREMENT LES SOLDATS, QU'ILS SOIENT BLEUS OU GRIS, SAISIRONT L'OCCASION DE SAUVER QUELQUES INNOCENTS À RALLIER À LEUR CAUSE !

AU COURS DE CET ÉPISODE, LA JEUNE FILLE DU GROUPE VERRA APPARAÎTRE QUELQUES MARQUES ÉTRANGES SUR SON BRAS ET SON ÉPAULE. BIEN QUE LE PERSONNAGE N'EN SACHE RIEN, **SERRES-DE-NUIT** A COMMENCÉ À LA « PRÉPARER » POUR SON RITUEL DURANT LE VOYAGE EN TRAIN (ÉPISODE 3). LES COMANCHES VONT MAINTENANT TRAQUER TOUTES LES JEUNES FILLES DES ENVIRONS POUR LA RAMENER SUR LES LIEUX DU RITUEL.

SYNOPSIS

LES PJS VONT MAINTENIR DEVOIR ALLER CHERCHER LES SECOURS ET SERRES-DE-NUIT SAISIRA CETTE OCCASION POUR S'ENFUIR. LE FORTIN CONTIENT QUELQUES SUDISTES SUR LE DÉPART, QUI ATTENDENT LES RENFORTS SENSÉS LES ESCORTER JUSQU'EN DEHORS DES TERRITOIRES CONTESTÉS. ILS NE SONT PAS DU TOUT HEUREUX DE CETTE DERNIÈRE MISSION MAIS LE SERGENT-CHEF WHITTON LES ACCOMPAGNE TOUT DE MÊME. UNE FOIS SUR PLACE, IL SE REND COMPTE DE L'ÉTAT DES BLESSÉS ET DES MOUVEMENTS INDIENS DANS LA RÉGION. IL CHOISIT DONC DE RÉQUISITIONNER UN MONASTÈRE AFIN DE METTRE TOUT CE MONDE À L'ABRI AFIN DE REPRENDRE LE CONTRÔLE DE LA SITUATION. MALHEUREUSEMENT, UNE CRÉATURE DE SERRE-DE-NUIT HANTE LES LIEUX ET CETTE SOLUTION DE REPLI POURRAIT BIEN ÊTRE LEUR PERTE À TOUS.

EPISODE 4 : A MANGER POUR LES PAUVRES

CHAPITRE 1 : UN BIEN LONG TRAJET..

DANS LE CAMP DE FORTUNE LA SURVIE S'ORGANISE. À CAUSE DU DEADLAND EN FORMATION, IL EST TRÈS DIFFICILE DE FAIRE DU FEU (SURVIE -4) ET LES CONDITIONS SONT RODES. FAITES ÉCLATER QUELQUES DISPUTENT ÇA ET LÀ ET AJOUTEZ DES HALLUCINATIONS SONGORES (VOIX DES AMIS DÉFUNTS DANS LA FORÊT, LAMENTATIONS LUGUBRES..)

FAITES QUELQUES JETS EN VIG AVEC -4 ET APPLIQUEZ LES MODIFICATEURS SUIVANTS :

- VÊTEMENTS CHAUDS +2.
- AUTOUR D'UN FEU+2 (MAXIMUM SIX PERSONNES AUTOUR D'UN FEU)
- ALCOOL INGURGITÉ +1

AU MATIN, QUELQUES PASSAGERS PEUVENT ÊTRE MORTS DE FROID OU AVOIR DE LA FIÈVRE.

QUELQUES ÉVÉNEMENTS PEUVENT AVOIR LIEU POUR RYTHMER CE DÉBUT DE PARTIE.

- SI ELLE EST TOUJOURS EN VIE, VIRGINIA HALTER RESTE À L'ÉCART, ENROULÉE DANS UNE COUVERTURE ET NE QUITTE PAS SON SAC DES YEUX. BIEN AU FRAIS, LA TÊTE NE SE DÉCOMPOSERA PAS. IL NE LUI RESTE PLUS QU'À TENIR LES CURIEUX À L'ÉCART.

- SI LE WAGON CELLULE EST TOUJOURS LÀ, LES MARSHALS BENNETT ET RIGGS REFUSENT D'OUVRIER LEUR WAGON TOUT CABOSSÉ. LA FUMÉE DU POELE QUI S'EN ÉCHAPPE COMMENCE À FAIRE DES ENVIEUX SURTOUT QUE CETTE RACAILE DE JOHN FLYNN SE TROUVE BIEN AU CHAUD DEDANS PENDANT QUE D'HONNÊTES GENS MEURENT DANS LE FROID.

- LES OUVRIERS CHINOIS SE SONT REGROUPÉS ENTRE EUX ET, TRÈS DÉBROUILLARD EN COLLECTIVITÉ, COMMENCENT À CONSTRUIRE UN CAMP DE FORTUNE DANS LEQUEL ILS CACHENT LES DEUX SEULS MULETS QUI ONT SURVÉCU À L'ATTAQUE DE L'ABOMINATION. SI QUELQU'UN LES DÉCOUVRE, IL VA Y AVOIR UNE DISPUTE CAR LES

CHINOIS REFUSENT QU'ON LES MANGE SAUF SI ON EST PRÊT À LES ACHETER 200\$.

- CHASSER POUR MANGER EST UNE BONNE IDÉE MAIS IL NE SERA POSSIBLE D'ATTRAPER QU'UN SEUL ANIMAL. EN EFFET, L'AURA DE SERRES-DE-NUIT CHANCE RAPIDEMENT TOUTE FORME DE VIE DES ENVIRONS.

- SI VOUS VOULEZ UN PEU D'ACTION, DES HOMMES DE LA BLACK RIVER, NE VOYANT PAS REVENIR MUSSER, VIENNENT AUX NOUVELLES QUATRE DE CES GAILLARDS PEUVENT VENIR JETER UN ŒIL EN CAMPANT NOS LOIN DES SURVIVANTS. JOUEZ-LA COMME VOUS VOULEZ : ATTAQUE SURPRISE, DÉCOUVERTE DE LEUR CAMPEMENT PAR LES PJS, COURSE POURSUITE..

QUOIQ'IL EN SOIT, LES PJS VONT DEVOIR ALLER CHERCHER DES SECOURS DANS UN FORTIN QUE PLUSIEURS PASSAGERS ONT VU EN CONTRE BAS DURANT LES DERNIERS INSTANTS DU VOYAGE. SELON EUX, IL SE TROUVE À UNE JOURNÉE ET DEMIE DE MARCHÉ UN PEU PLUS BAS AU SUD-EST. DANS L'IDÉAL, LES PJS Y VONT EN LAISSANT DERRIÈRE EUX LEUR PRISONNIER.

CERTAINS JOUEURS VONT AVOIR DU MAL AVEC CETTE IDÉE VOIRE MÊME VONT REFUSER DE BOUGER ET PRÉFÉRER ATTENDRE LES SECOURS. VOICI QUELQUES IDÉES POUR LES INCITER À BOUGER.

- LA FIBRE PRATIQUE : L'INDIEN AUX BRAS NOIRS A UNE FORTE FIÈVRE, IMPOSSIBLE DE LE DÉPLACER OU DE LE LAISSER ATTENDRE UNE SEMAINE DANS LA NEIGE QU'UN TRAIN REPASSE DANS LE COIN. LES MARSHALS, APRÈS NÉGOCIATION OU PAIEMENT VEULENT BIEN LE GARDER DANS LE WAGON CELLULE AVEC JOHN FLYNN QUI HURLE AVEC COLÈRE QU'IL A DES DROITS ET REFUSE DE PARTAGER SA CELLULE AVEC UN INDIEN.

- LA FIBRE SENTIMENTALO-PÉCUNIAIRE : THERESA, FOLLE DE TERREUR, A VOLÉ UN MULET ET S'EST ENFUI AVEC. UN CHINOIS ARMÉ D'UNE MACHETTE PART À SA POURSUITE (IL FINIRA DÉVORÉ PAR LES LOUPS) ET ELLER OFFRE 500\$ À TOUTE PERSONNE QUI LUI RAMÈNERA SA FILLE VIVANTE, LA PROTÉGEANT DU FROID ET DE CE CHINOIS EN COLÈRE.

- LA FIBRE VIOLENTO-PÉCUNIAIRE : UN PASSAGER PARLE D'UNE PRIME CONCERNANT **MARNOCK**. IL NE DOIT PAS ÊTRE LOIN ET LE TRAQUER EN CHEMIN METTRAIT DU BEURRE DANS LES ÉPINARDS DES PJS (NE DONNEZ CETTE INFO QU'EN DERNIER RECOURS. LES JOUEURS VONT À NOUVEAU CROISER **MARNOCK**, S'ILS NE PENSENT PAS À LA PRIME D'EUX-MÊMES TANT PIS POUR EUX)

- LA FIBRE SENTIMENTALE : LES PASSAGERS VONT TRÈS MAL ET ILS ONT BESOIN DE SOINS ET DE PROTECTION. L'INDIEN VA RALENTIR LES PJS OR, IL LEUR FAUT REVENIR AU PLUS VITE.

- LA FIBRE OCCULTE : LE DEADLAND SE FORME LENTEMENT MAIS SUREMENT. LES PJS RISQUENT D'AVOIR DES PROBLÈMES S'ILS TRAINENT L'INDIEN DERRIÈRE EUX. IL FAUT MIEUX QU'IL CONTINUE D'EFFRAYER LES SURVIVANTS AU RISQUE DE VOIR QUELQUES BAGARRES ÉCLATER PLUTÔT QUE DE VOIR LEUR PROGRESSION COMPROMISE.

SI MALGRÉ TOUS LES PJS DÉCIDENT DE PARTIR AVEC L'INDIEN, CELUI-CI FEINDRA D'ÊTRE DE PLUS EN PLUS MALADE ET PROFITERA D'UNE SECONDE D'INATTENTION DES PJS POUR FUIR. IL SE LIBÉRERA RAPIDEMENT POUR SE CHANGER EN FAUCON ET LES PJS NE RETROUVERONT QUE SES LIENS ET SON BÂILLON PRÈS D'UN CAILLOU TRANCHANT.

CHAPITRE 2 : UNE HEUREUSE RENCONTRE

QUELLE QUE SOIT LEUR MOTIVATION, VOICI LES AVENTURIERS EN ROUTE. PENDANT LE TRAJET, FAITES LEUR FAIRE AU MOINS UN JET DE VIG ET REPORTEZ-VOUS AUX RÈGLES CONCERNANT LE FROID P.132. VOUS POUVEZ AUSSI PANACHÉ AVEC LA RÈGLE DES BLEUS ET BOSSES P.130, UN PARCOURS DANS 50 CM DE NEIGE N'EST PAS SANS EMBUCHE.

ILS SONT RAPIDEMENT PRIS DANS UNE VIOLENTE TEMPÊTE QUI LES OBLIGE À SE METTRE À L'ABRI. DIEU MERCI, IL Y A JUSTEMENT UN PETIT VILLAGE DE PROSPECTEURS ABANDONNÉ ET LES RUINES D'UNE MAISONNETTE DEVRAIENT LEUR PERMETTRE D'ÉVITER LE PIRE. POUR DÉCRIRE LE VILLAGE, UTILISEZ LES ILLUSTRATIONS DES PAGES 227 ET 205 EN AJOUTANT LE CÔTÉ ENNEIGÉ.

LE VILLAGE EST CONSTITUÉ DE DEUX RANGÉES DE MAISON SE FAISANT FACE ET ALLANT D'EST EN OUEST. TOUT À FAIT À L'EST SE TROUVE L'ÉGLISE.

MALHEUREUSEMENT POUR LES PJS, CES RUINES SONT LE REPÈRE DU GANG **MARNOCK** OÙ LES SURVIVANTS DE L'ATTAQUE DU TRAIN SONT EN TRAIN DE PANSER LEURS PLAIES. BIEN AU CHAUD DANS L'ÉGLISE, CE DERNIER ET EN TRAIN DE MAUDIRE CEUX QUI L'ONT MIS DANS CET ÉTAT.

DANS LE REPÈRE, **MARNOCK** TENTE DE CONVAINCRE SES ACOLYTES DE REPRENDRE LA ROUTE POUR ATTAQUER LES RESTES DU TRAIN. IL EST PERSUADÉ QUE LES BRUITS DE BATAILLE QU'IL A ENTENDU DANS LA

NUIT VIENNE DE CE DERNIER ET IL VEUT Y RETOURNER POUR PILLER CE QU'IL RESTE.

SI **MARNOCK** A ÉTÉ TUÉ, LES JOUEURS PEUVENT RECONNAÎTRE LES CARTOUCHIÈRES NOIRES, SIGNE DISTINCTIF DU GANG.

SI LES PJS ONT LAISSÉ FAIRE **MARNOCK** AU COURS DU CHAPITRE 5 DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT,

FAITES UN JET DE PERCEPTION SECRET À MOINS -4 POUR CHACUN DES PERSONNAGES. UN SUCCÈS PERMET D'ENTENDRE LE HENNISSEMENT D'UN CHEVAL, UNE RELANCE PERMET DE LE LOCALISER PRÈS DE L'ÉGLISE.

SI AUCUN JOUR N'ENTEND LE CHEVAL OU SI QUELQU'UN L'ENTEND MAIS NE VA PAS VERS L'ÉGLISE, LE GANG **MARNOCK**, LUI AURA REPÉRÉ LES PJS (CRIS, FEU, POURQUOI AURAIENT-ILS ÉTÉ DISCRETS ? ILS SE CROIENT SEULS ?). LES MEMBRES DU GANG COMMENCERONT ALORS À CERNER LEUR ABRI POUR LES ABATTRE ET LES DÉTROUSSER.

SI LES JOUEURS VONT DISCRÈTEMENT VERS L'ÉGLISE, ILS PEUVENT SURPRENDRE LE GANG ET PRENDRE UN AVANTAGE CERTAIN.

FUIR EST ÉGALEMENT UNE OPTION MAIS DANS CE CAS, IMPOSSIBLE DE RÉCUPÉRER.

SI VOUS JOUEZ LA CAMPAGNE, DANS UNE MAISON SE TROUVE **RIVERS**, L'HOMME ÉVADÉ DU TRIBUNAL LORS DU CHAPITRE 3 DE L'ÉPISODE 1 GRÂCE À LA COURSE POURSUITE. IL EST MORT DE FAIM ET DE FROID ET VEUT S'ENGAGER CHEZ LES SUDISTES POUR ÉCHAPPER À LA PRISON. IL NE RISQUE PAS GRAND-CHOSE, IL ÉTAIT JUGÉ POUR UNE BROUTILLE, MAIS RISQUE LA PRISON POUR SON ÉVASION. UNE PRIME DE 50\$ COURT SUR SA TÊTE. MORT DE PEUR, IL S'EST ENROULÉ DANS SA COUVERTURE ET ATTEND LA FIN DE LA FUSILLADE.

UNE RELANCE SUR UN JET DE FOUILLE PERMET DE TROUVER 40\$ EN PÉPITES D'OR CACHÉS SOUS UNE LATTE DU PLANCHER.

MARNOCK POSSÈDE LE SABRE DE FRANCISCO PIZARRO. CETTE RELIÈVE A UNE GARDE EN OR MASSIF ET A ÉTÉ AMPUTÉ DE SON QUART SUPÉRIEUR CE QUI LA PRIVE DE POINTE. ON NE SAIT COMMENT CET OBJET EST ENTRÉ EN SA POSSESSION MAIS LE SEUL MOYEN DE LE LUI PRENDRE ET DE L'ARRACHER À SES DOIGTS MORTS.

LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ARTEFACT SONT DONNÉES EN ANNEXE À LA FIN DE L'ÉPISODE ET SON INCLUSES DANS LES STATISTIQUES DE **MARNOCK** (VOIR LE CIMETIÈRE)

POUR LES PJS, IL EST FACILE UNE FOIS LA TEMPÊTE LEVÉE DE TROUVER LA ROUTE QUI MÈNE AU FORTIN.

CHAPITRE 3 : LE FORTIN CONFEDERE

LE FORTIN EST FAIT DE RONDINS MAL AGENCÉS QUE SES OCCUPANTS OSENT APPELER REMPART. IL EST ENTOURÉ D'UNE DOUVE RIDICULE ENJAMBÉE PAR UN PONT FAIT DE GROSSES BRANCHES.

À L'INTÉRIEUR, LES PJS DÉCOUVRENT UN RAMASSIS D'ASSASSINS ET DE VOLEURS AUX FACIES DE TUEURS. VISIBLEMENT, LEUR DERNIÈRE CHANCE AVANT LA CORDE A PRIS LA FORME D'UN UNIFORME GRIS. LES QUELQUES SOLDATS PRÉSENTS ET « LES BORDER RUFFIANS » PRÉSENTS SONT PLUS PROCHES DU VIOLEUR RECHERCHÉ QUE DE L'ENGAGÉ VOLONTAIRE. POUR LE CAPITAINE GIFORD, MAINTENIR UN SEMBLANT DE DISCIPLE AU SEIN DE LA COMPAGNIE B DU 4ÈME RÉGIMENT D'INFANTRIE DU MISSOURI RELÈVE DE L'EXPLOIT.

À PEINE ARRIVÉ, ILS PEUVENT APERCEVOIR LE SECONDE CLASSE ERDMANN (FILS DU SÉNATEUR ERDMAN, AMI PERSONNEL D'ÉRIC MICHELE, LE TRÈS RÉCEMMENT ÉLU PRÉSIDENT DES ÉTATS CONFÉDÉRÉS D'AMÉRIQUE) PROTESTÉ CONTRE L'INCOMPÉTENCE DE SES SUPÉRIEURS, LA LÂCHETÉ DES ARMÉES CONFÉDÉRÉES QUI ONT CHOISI LE REPLI PLUTÔT QUE LA FORCE ET LES CONDITIONS DANS LESQUELLES SE DÉROULE CETTE DÉBÂCLE. D'AUTRES AURAIENT ÉTÉ FUSILLÉS MAIS IL IMPOSSIBLE DE S'EN PRENDRE À UN ERDMANN.

SI VOUS JOUEZ LA CAMPAGNE, DANS LA PRISON DU CAMP SE TROUVE LE COLONEL WILBANKS (SI LES PJS NE L'ONT PAS TUÉ LORS DU CHAPITRE 5 DE L'ÉPISODE 2) ET D'AUTRES SOLDATS DU FORT YANKEE QUI PEUVENT RECONNAÎTRE LES PJS. PEUT-ÊTRE CEUX-CI SERONT TENTÉ DE LES FAIRE ÉVADER.

SI VOUS AVEZ UTILISÉ THERESA ELLER POUR FAIRE BOUGER LES PJS, ELLE EST DANS LE CAMP. TOUJOURS PROFONDÉMENT CHOQUÉE.

GIFORD REÇOIT LES PJS ET LEUR OFFRE UN VERRE. LES BRUITS DE LA BATAILLE CONTRE L'HORREUR TENTACULAIRE LEUR SONT PARVENUS ET IL CROIT VOLONTIERS LEUR HISTOIRE (SAUF LE PASSAGE SUR LE MONSTRE) MAIS REFUSE DE LEUR DONNER UNE TROUPE. IL EST EN EFFET TRÈS INQUIET DE N'AVOIR AUCUNE NOUVELLE DE LA COMPAGNIE E DONT IL ATTEND L'ARRIVÉE DEPUIS DE SEMAINES AFIN DE LANCER LE RETRAIT GROUPÉ DES TROUPES INSTALLÉES AU KANSAS.

UTILISEZ LA RÈGLE DES CONFLITS SOCIAUX (p.128) POUR LE CONVAINCRE. SES ARGUMENTS SONT : L'IMPORTANCE DE SA MISSION, L'URGENCE DE PRÉPARER LE DÉPART DES TROUPES, L'OBLIGATION DE PROTÉGER LE CAMP.

LORS DE CHAQUE ÉTAPE DE LA JOUTE, ACCORDER UN BONUS DE +2 AUX JOUEURS S'ILS ÉVOQUENT : L'HONNEUR DE L'ARMÉE, LE FAIT DE MARQUER DES POINTS POUR LA CONFÉDÉRATION AUPRÈS DES CIVILS, PLACER ERDMANN DANS L'ESCORTE AFIN SOULAGER LE CAMP DE SA RÉBELLION.

- SI LES PJS L'EMPORTENT D'UN OU DEUX POINTS, GIFORD LEUR PRÊTE 12 HOMMES ET UN CHARIOT POUR LES CIVILS NE POUVANT SE DÉPLACER.

- SI LES PJS L'EMPORTENT DE TROIS OU QUATRE POINTS, GIFORD LEUR PRÊTE 20 HOMMES, DEUX CHARIOTS ET 20 RATIONS DE NOURRITURE POUR LES RESCAPÉS.

- SI LES PJS OBTIENNENT CINQ POINTS OU PLUS, GIFORD LEUR PRÊTE 30 HOMMES, TROIS CHARIOTS ET 30 RATIONS DE NOURRITURE SOIT LA MOITIÉ DE CE QU'IL POSSÈDE.

EN CAS D'ÉCHEC, GIFORD PRÊTE AUX PJS 10 HOMMES SEULEMENT.

LE SERGENT-CHEF WHITTON EST DÉSIGNÉ RESPONSABLE DE LA TROUPE QUI SE MET EN ROUTE AUX CÔTÉ DES PJS.

SI L'UN D'EUX À L'AIR D'UN GROS DUR, GIFORD LUI DEMANDERA TRÈS À PART DE FAIRE DE ERDMANN UN MARTYR, TRAGIQUEMENT TUÉ LORS D'UN ACCIDENT OU D'UN AFFRONTEMENT... IL PROPOSE EN ÉCHANGE SA RECONNAISSANCE ÉTERNELLE (SOIT L'ATOUT CONTACT GRATUIT POUR LE PJ CONCERNÉ).

ERDMANN EST UN PERSONNAGE IMPORTANT DE CET ÉPISODE ET DU SUIVANT BIEN QU'IL NE SOIT PAS INDISPENSABLE.

À CHAQUE FOIS QUE LES PJS LE TRAITENT AVEC RESPECT, LE SOIGNE, COOPÈRE AVEC LUI... NOTEZ SUR UNE FEUILLE UN POINT POSITIF DANS L'ATTITUDE D'ERDMANN. À L'INVERSE, S'ILS L'HUMILIENT, L'AGRESSENT OU REFUSENT DE L'AIDER, AJOUTER UN POINT NÉGATIF. NOUS REVIENDRONT SUR L'UTILISATION DE CES POINTS À LA FIN DE L'ÉPISODE CINQ.

IL NE DOIT PAS MOURIR AUTREMENT QUE DE LA MAIN DES PJS.

CHAPITRE 4 : UN LONG VOYAGE

LE TRAJET EST LONG ET FASTIDIEUX SURTOUT SI LA TROUPE ET NOMBREUSE. PROFITER DE CE TEMPS POUR LAISSER LES JOUEURS DÉCOUVRIR LES GIBIERS DE POTENCE AVEC QUI ILS VOYAGENT. ERDMANN, DANS SA TENUE IMPECCABLE, AVEC SON ÉDUCATION, SA CULTURE ET SA GALANTERIE À TOUTE ÉPREUVE DÉNOTE INCROYABLEMENT !

SON PÈRE, N'AYANT PAS VOULU FAIRE DE LUI UN PRIVILÉGIÉ, L'A ENVOYÉ AU PIRE ENDROIT POSSIBLE. IL EN GARDE UNE CERTAINE RANCŒUR.

AU COURS DU VOYAGE, LES PJS PEUVENT APPRENDRE QUE WHITTON A ÉTÉ CAPTURÉ ET TORTURÉ SAUVAGEMENT PAR LES INDIENS IL Y A ENVIRON SEIZE ANS LORS D'UN TERRIBLE RITUEL DONT IL REFUSE DE

PARLER. IL GARDE DEPUIS UNE HAINE FAROUCHE POUR TOUT CE QUI PORTE DES PLUMES.

DEUX ÉVÉNEMENTS VONT VENIR PERTURBER LE VOYAGE :

- DES ÉCLAIREURS INDIENS SUIVENT LE CONVOI. ILS N'ATTAQUENT PAS MAIS NE PARTENT PAS NON PLUS. LES SOLDATS NE FONT RIEN. SI LES PJS VEULENT LES SURPRENDRE, PAR EXEMPLE DE NUIT AUTOUR D'UN FEU, ILS TOMBENT DANS UN PIÈGE, IL N'Y A PERSONNE SOUS LES COUVERTURES, ET LES SAUVAGES TENTENT DE CAPTURER LA JEUNE FILLE DU GROUPE. SI ELLE N'EST PAS LÀ ELLE ILS ÉCHANGENT TROIS ROUNDS DE COMBAT ET FUIENT.
- LES ÉCLAIREURS CONFÉDÉRÉS REVIENNENT AUPRÈS DE LA TROUPE. ILS ONT TROUVÉ SUR LA ROUTE UNE FAMILLE DE COMMERÇANTS MASSACRÉ DANS LEUR DILIGENCE. LEUR COMMERCE SE NOMME « LA FLOTILLE DE L'EST » ET ILS VENDAIENT DU WHISKY. LES MALHEUREUX ONT ÉTÉ TUÉ À L'ARME BLANCHE ET ON RETROUVE SUR PLACE UNE PLUME ET DES MALHEUREUX SCALPÉS À LA VA VITE. IL Y A DES TRACES QUI S'ENFONCENT DANS LA FORÊT MAIS WHITTON INTERDIT LES POURSUITES EN PRÉTEXTANT QU'IL A DE GROS RISQUES D'EMBUSCADE, QUE LES INDIENS SONT TRÈS FORTS POUR DISPARAITRE EN PLEINE NATURE ET QU'ILS N'ONT PAS DE TEMPS À PERDRE CAR LEUR MISSION EST UNE PRIORITÉ.

EN RÉALITÉ, LES COUPABLES SONT LES ÉCLAIREURS. WHITTON LEUR A DONNÉ L'ORDRE DE COMMETTRE CE GENRE D'ATROCITÉ POUR EXACÉRBER LES HAINES ET DONNER ENVIE AUX SOLDATS DE CASSER DE L'INDIEN. CEPENDANT, PLUSIEURS ÉLÉMENTS PEUVENT LES TRAHIR AUX YEUX D'UN CONNAISSEUR. SEUL UN PJ AVEC UN BACKGROUND INDIEN SERA AUTORISÉ À FAIRE UN JET DE CULTURE GÉNÉRALE AVEC -2 S'IL N'EST PAS DU COIN.

- LA PLUME NOIRE RAPPELLE LES COIFFES DES SIOUX, OR LES SIOUX VIVENT LOIN D'ICI.
- LES VICTIMES N'ONT PAS ÉTÉ SCALPÉES AVEC LA TECHNIQUE TRADITIONNELLE.

S'ILS SUIVENT LES TRACES, LES PJS LES PERDENT DANS UN RUISSEAU, COMME SI LES AGRESSEURS L'AVAIENT REMONTÉ POUR NE PAS LAISSER DE PISTE.

LES ÉCLAIREURS SONT :

- LE SECONDE CLASSE POTTER. UN PETIT BRUN TRAPU AUX DENTS GÂTÉES ET AU FACIÈS DE PIRATE.
- LE SECONDE CLASSE HEINTZ. UNE GRANDE TIGE D'IRLANDAIS QUE CE ROUQUIN LÀ !
- LE PREMIÈRE CLASSE BURNS. BLOND AVEC DE GROSSES MOUSTACHES TOUFFUES. IL ESSUIE EN PERMANENCE LA MORVE QUI COULE DE SON NEZ AVEC LE REVERS DE SA MANCHE.

SI HEINTZ EST UN PEU NAÏF, LES DEUX AUTRES SONT DE VRAIES ORDURES.

QUAND LA TROUPE ARRIVE SUR LES LIEUX DE « L'ACCIDENT » DU TRAIN, LE CONSTAT EST AMER. LE CAMP A SUBI UN ATTAQUE, IL RESTE SEULEMENT UNE DOUZAINES DE SURVIVANTS ET L'INDIEN AUX BRAS NOIRS S'EST ÉCHAPPÉ (S'IL NE L'A PAS DÉJÀ FAIT AU COURS DES ÉPISODES PRÉCÉDENT).

WHITTON COMPREND ALORS DEUX CHOSES. IL NE POURRA PAS REDESCENDRE AVEC LES SURVIVANTS FAIBLES ET BLESSÉS SANS SE FAIRE MASSACRER PAR LES INDIENS QUI RODENT DANS LE COIN, ET IL Y A DU GALON À PRENDRE S'IL PARVIENT ÉTALER LA GRANDEUR DE LA CONFÉDÉRATION DANS UNE ACTION DE SAUVETAGE ÉCLATANT.

IL VA DONC CHOISIR UN REPLI DANS UNE PLACE FORTE ET ENVOYER QUELQU'UN CHERCHER DU RENFORT. APRÈS TOUT, LA COMPAGNIE E VA BIEN FINIR PAR ARRIVER !

TROIS POSSIBILITÉS S'OFFRENT À LUI ET S'EST EN DÉPLOYANT UNE CARTE DE LA RÉGION QU'IL LES EXPOSE AUX PJS. APRÈS TOUT, ILS ONT PARCOURU LE COIN EN TRAIN ET À PIEDS, LEURS CONSEILS SERONT SUREMENT AVISÉS.

- UN FORTIN ABANDONNÉ SE TROUVE À UNE JOURNÉE DE MARCHÉ. IL OFFRE DE BONNES CONDITIONS DE PROTECTION.
- IL Y A UN MONASTÈRE À UNE DEMI-JOURNÉE DE MARCHÉ. IL EST HABITÉ MAIS EN RUINE, IL OFFRE DES CONDITIONS MOYENNES DE PROTECTION.
- UN VILLAGE DE PROSPECTEUR SE TROUVE À TROIS HEURES DE MARCHÉ MAIS IL N'A QUE PEU DE PROTECTION.

LE CHOIX N'A QUE PEU D'IMPORTANCE POUR LA SUITE DU SCÉNARIO QUI SERA IDENTIQUE QUELLE QUE SOIT LA DESTINATION DU GROUPE. CE DONT IL CONVIENT DE TENIR COMPTE, C'EST DES HOMMES MIS À LA DISPOSITION DES PJS PAR GIFORD.

SI LE GROUPE VA AU VILLAGE, ILS SUBIRONT UNE ATTAQUE IMPORTANTE SUR LE CHEMIN, CE QUI EST ASSEZ PRÉVISIBLE ET UNE RÉVOLTE DES RÉSIDENTS.

S'IL VA AU MONASTÈRE, UNE ESCARMOUCHE MODÉRÉE AURA LIEU (TROIS ROUNDS POUR INTIMIDÉ LES SOLDATS)

SI LE GROUPE CHOISIT LE FORTIN, IL NE SUBIT AUCUNE ATTAQUE MAIS, L'ENDROIT ÉTANT EN FAIT HABITÉ PAR UN PETIT GROUPE D'ÉLEVEURS, IL Y AURA UNE RÉVOLTE

CHAPITRE 5 : LE LIEU DE REPLI

PEU IMPORTE LE CHOIX DE LA DESTINATION, LA SUITE EST LA MÊME. AVEC UNE NUANCE. S'ILS VONT AU MONASTÈRE, LE RESPONSABLE DE LA COMMUNAUTÉ DE MOINE EST LE PÈRE PIERRE-MARIE, S'ILS VONT

DANS LE VILLAGE OU DANS LA COMMUNAUTÉ D'ÉLEVEURS QUI OCCUPE LE FORTIN, LE MAIRE EST UN CERTAIN PIERCE MERRY.

LE LIEU A UN NIVEAU DE PEUR DE 4.

DANS UN CAS ILS AURONT AFFAIRE À DES MOINES, DANS L'AUTRE À DES FERMIERS OU DES PROSPECTEURS.

DÈS LEUR ARRIVÉE, PIERRE-MARIE /PIERCE MERRY LES ACCUEILLE AVEC CRAINTE PUIS AVEC FROIDEUR. IL EST HORS DE QUESTION DE LAISSER UNE BANDE DE SOUDARDS ENTRER DANS LA COMMUNAUTÉ.

FAITES DURER UN PEU L'ÉCHANGE, UTILISEZ LA RÈGLE DE CONFLITS SOCIAUX SI VOUS LE SOUHAITEZ, AU PIRE, WHITTON RÉQUISITIONNE LES LIEUX.

LA SEULE CONCESSION ÉTANT QUE PERSONNE N'A L'AUTORISATION DE L'APPROCHER DE L'ÉGLISE, LE PÈRE SUPÉRIEUR/RÉVÉREND ÉTANT SOUFFRANT.

AUSSITÔT SUR PLACE, LES MILITAIRES ENTRENT EN ACTION, RENFORÇANT LES DÉFENSES ET INSTALLANT LE CAMPMENT SOUS LES ÉTOILES. DURANT L'INSTALLATION, LE PJS SONT LIBRES MAIS LA TENSION MONTE, PEUT ÊTRE PARVIENDRONT-ILS À LA FAIRE DESCENDRE AVEC DES JETS DE PERSUASION ÉCLATANT OU EN AIDANT LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ. VOICI UNE LISTE DES ÉVÉNEMENTS INCONTOURNABLES ET OPTIONNELS DE CETTE INSTALLATION :

- LES MILITAIRES SE SERVENT ET SE CONDUISENT EN CONQUÉRANTS, CERTAINS VIOLENTANT MÊME DES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ. WHITTON NE TOLÉRERA PAS ÇA MAIS NE PEUT PAS ÊTRE PARTOUT.
- SI LES PJS SE TROUVENT DANS UN LIEU OÙ DOIT ÉCLATER UNE RÉVOLTE (VOIR PLUS HAUT), ELLE ÉCLATE MAINTENANT ET 15 PERSONNES S'EN PRENNENT AUX SOLDATS.

MODIFIEZ CETTE SITUATION COMME SUIT : 3 PERSONNES DE MOINS PAR SUCCÈS/RELANCE AUX JETS DE PERSUASION ET PAR « BONNE ACTION DES PERSONNAGES » ENVERS LA COMMUNAUTÉ. AVEC POSSIBILITÉ DE RÉDUIRE LE SOULÈVEMENT À ZÉRO. AJOUTER 5 PERSONNES PAR « MAUVAISE ACTION DES PERSONNAGES » ET PAS SUCCÈS/RELANCE À D'ÉVENTUELS JETS D'INTIMIDATION]

- LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ SE CONTREDISENT SUR LA QUESTION DE L'ÉGLISE FERMÉE. SELON LA PERSONNE À QUI LES PJS VONT PARLER, LE PÈRE SUPÉRIEUR/RÉVÉREND LAURENT EST MALADE/MORT/EN DÉPLACEMENT. MIS EN FACE DE LEURS CONTRADICTIONS, ILS JONGLERONT SANS SE DÉMONTER : « NON EN FAIT IL ÉTAIT MALADE ET MAINTENANT IL EST MORT. OUI, C'EST ÇA, APRÈS ÊTRE RENTRÉ DE SA VISITE EN VILLE. »
- OPTIONNEL : LES PJS PEUVENT SURPRENDRE DES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ SORTIR LA NUIT POUR ALLER FAIRE DU TROC AVEC LES INDIENS, ESSENTIELLEMENT DE L'OR CONTRE DE L'ALCOOL, DES MUNITIONS ET DES MÉDICAMENTS. L'UN DES INDIENS PORTE LES LUNETTES S'UN DES OCCUPANT DU

TRAIN. LE MALHEUREUX NE SAIT PAS GRAND-CHOSE SI CE N'EST QUE C'EST UN COMANCHE QUI LES LUI A DONNÉS ET QU'IL A DEMANDÉ DES RENSEIGNEMENTS SUR DES JEUNES FEMMES BLANCHES. APPAREMMENT IL EN CHERCHAIT LE PLUS POSSIBLE.

- LES ÉCLAIREURS ONT UN COUP DANS LE NEZ ET INVITE LA JEUNE FILLE PARMIS LES PJS À CHANTER AVEC EUX. ILS PARTAGENT DU WHISKY ET SONT TRÈS GALANTS ET SYMPATHIQUES. SEULEMENT LA JEUNE FILLE DÉCOUVRIERA QU'ILS BOIVENT DANS DES FLASQUES ESTAMPILLÉES « FLOTTILLE DE L'EST » ET QUE LES FOURREAUX DE LEURS COUTEAUX BOWIES SONT IMBIBÉS DE SANG. SI WHITTON EST MIS DANS LA CONFIDENCE, IL FERA LE SURPRIS ET PRÉTENDRA VOULOIR RÉGLER CETTE HISTOIRE PLUS TARD QUAND LES CONDITIONS SERONT PLUS FAVORABLE. POUR AJOUTER DE LA TENSION, FAITES EN SORTE QUE BURNS REMARQUE L'ÉCLAIR DE TERREUR DANS LES YEUX DE LA JEUNE FEMME MÊME SI ELLE RÉUSSIT UN JET DE TRIPE POUR CONTENIR SON HORREUR.
- LES PJS APPRENNENT QU'UN HOMME, PLUTÔT ÉLÉGANT EST VENU ICI CHERCHER UN GROUPE DE PERSONNES QUI CORRESPOND À CELLE DU GROUPE DE PJS.

IL S'AGIT EN FAIT DE MEMBRE DE L'AGENCE QUI SONT SUR LES TRACES DES PJS DEPUIS QU'ILS SE SONT ÉCHAPPÉS AVEC L'INDIEN AUX BRAS NOIRS DU FORT YANKEE (VOIR ÉPISODE 2 CHAPITRE). S'IL N'A PAS ÉTÉ TUÉ, IL S'AGIT DE L'AGENT LANE EN PERSONNE ET LES PJS PEUVENT LE RECONNAÎTRE GRÂCE À LA DESCRIPTION QU'EN FERONT LES PNJS.

- L'INDIEN AUX BRAS NOIRS EST VENU ICI AVANT QUE LE PÈRE SUPÉRIEUR /RÉVÉREND LAURENT NE TOMBE MALADE. IL A DIT QUE GRÂCE À SON AIDE, LES MALHEUREUX DES ENVIRONS AURAIENT TOUJOURS DE QUOI MANGER. LAURENT L'A CRU. C'ÉTAIT IL Y A TROIS SEMAINES, BIEN AVANT LE DÉBUT DE L'AVENTURE DES PJS.

À CE MOMENT-LÀ, LES JOUEURS DEVRAIENT ÊTRE FORTEMENT ATTIRÉS PAR CETTE ÉGLISE. EN FURETANT, PENDANT QUE LES MILITAIRES S'INSTALLENT OU VAQUENT À LEURS OCCUPATIONS ET QUE LES RÉSIDENTS REGARDENT AILLEURS, VOICI CE QU'ILS PEUVENT TROUVER :

- IL A DES BRUITS D'OBJETS QUI TOMBENT DANS L'ÉGLISE.
- IL Y A DES PIEDS QUI DÉPASSENT DE DESSOUS L'HÔTEL MAIS ON NE PEUT LES VOIR QUE TRÈS PEU DE TEMPS CAR ILS DISPARAISSENT RAPIDEMENT À COUVERT.
- LES ENTRÉES SONT BLOQUÉES PAR DES CHOSSES TRÈS LOURDES : STATUES, BLOCS DE ROCHES, CHARIOTS.
- DANS LE LOGEMENT DE PIERRE-MARIE/PIERCE MERRY. LES PJS PEUVENT TROUVER UN CARNET PLEIN DE DESSINS FAIT RAPIDEMENT À LA PLUME. ON SENT LA FRÉNÉSIE DU TRAIT DANS CHAQUE ESQUISSE MAIS AUSSI SA PRÉCISION. LE CARNET ET PLEIN DE SCÈNES HORRIBLES REPRÉSENTANT DES PERSONNES EN TUANT D'AUTRES, LES MUTILANT PUIS LES DÉVORANT. EN FOUILLANT ENCORE, LES PJS PEUVENT TROUVER DES CENTAINES DE CARNETS IDENTIQUES.

- IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE TROUVER UN FOUET CACHÉ ENCORE COUVERT DE SANG SÉCHÉ.

LES DEUX DERNIÈRES INFORMATIONS PEUVENT ÊTRE DONNÉES PAR PIERRE-MARIE/PIERCE MERRY LUI-MÊME SI LES PJS ARRIVENT À LE FAIRE CRAQUER D'UNE FAÇON OU D'UNE AUTRE. CE N'EST PAS BIEN DUR, LE PAUVRE HOMME EST À BOUT DE NERF.

VOILÀ L'HISTOIRE EN DÉTAIL QUE LES PJS PEUVENT DÉDUIRE OU QUE PIERRE-MARIE/PIERCE MERRY PEUT LEUR RACONTER :

L'INDIEN AUX BRAS-NOIRS ET VENU PARLER À PIERRE-MERIE/PIERCE MERRY D'UNE SOLUTION POUR NOURRIR LES PAUVRES. LE SAINT HOMME A SUIVI LES RECOMMANDATIONS DE CE DÉMON ET IL S'EST MIS À AVOIR DES PULSIONS DE MORT ET DES VISIONS HORRIBLES. IL RÉVAIT D'ÉLEVER DES HUMAINS COMME DU BÉTAIL POUR EN NOURRIR LES NÉCESSITEUX.

CEPENDANT, LOIN D'ACCEPTER SES VISIONS HORRIBLES, IL LES A DESSINÉES POUR LES FAIRE SORTIR DE SA TÊTE ET S'EST FLAGELLÉ VIOLEMMENT POUR TUER LES PULSIONS DANS SON ÂME. EN VAIN. À COURS DE SOLUTION, IL A DEMANDÉ QU'ON L'ENFERME DANS SON ÉGLISE IL Y A UNE SEMAINE DÉJÀ. SON SECOND, JOSELIN S'EST LAISSÉ ENFERMER AVEC LUI.

CHAPITRE 6 : LE CAUCHEMAR DE BRAS-NOIRS

À CE STADE DE L'HISTOIRE, LES PJS DEVRAIENT VOULOIR ENTRER DANS L'ÉGLISE. PIERRE-MARIE/PIERCE MERRY PEUT MÊME ÊTRE CONVAINCU DE LES LAISSER ENTRER OU DE LES ACCOMPAGNER.

IL SERA ÉGALEMENT FACILE DE CONVAINCRE ERDMANN QUI VOUDRA PROTÉGER UNE DAME ET RIVERS QUI DÉMONTRERA AINSI QU'IL MÉRITE DE PORTER L'UNIFORME. D'AUTRES PEUVENT SUIVRE.

S'IL DÉCIDE QU'IL EST PLUS SAGE DE NE RIEN FAIRE, PASSER DIRECTEMENT À LA CONCLUSION DU SCÉNARIO.

DANS L'ÉGLISE, L'AMBIANCE EST ESSENTIELLE. IL Y FAIT NOIR MÊME SI LES PJS Y VONT EN PLEIN JOUR ET IL FERA NUIT QUAND ILS EN SORTIRONT QUELQUES SOIT LE TEMPS QU'ILS Y PASSENT. JOUEZ DANS LE NOIR AVEC DES BOUGIES, SEUL MOYEN DE S'ÉCLAIRER DANS L'ÉDIFICE, MULTIPLIER LES BRUITS INQUIÉTANTS, LAISSEZ-LES FAIRE LE TOUR DE L'ÉGLISE SANS RIEN TROUVER D'AUTRE QUE LES SYMBOLES IMPIE DE L'INDIEN. EN TANT QUE MJ, DÉPLACEZ-VOUS AUTOUR DE LA TABLE PENDANT LES DESCRIPTIONS, DANS LE DOS DES JOUEURS PUIS, AU MOMENT OÙ LE SILENCE S'EST INSTALLÉ, SAUTEZ LITTÉRALEMENT EN CRIANT SUR LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DE VOUS EN INTERPRÉTANT LA FOLIE DE JOSELIN

JOSELIN EST DEVENU FOU (LES PIEDS SOUS L'HÔTEL ÉTAIENT LES SIENS, IL S'Y EST RÉFUGIÉ ET Y VIT DEPUIS UNE SEMAINE). IL SAUTE

SUR UN PJ EN HURLANT CETTE UNIQUE PHRASE : « LES CAUCHEMARS, LES CAUCHEMARS, ILS SONT SORTIS DE SA TÊTE, LES CAUCHEMARS SONT SORTIS !... »

IMPOSSIBLE D'EN TIRER AUTRE CHOSE, IL A COMPLÈTEMENT PERDU L'ESPRIT.

LES PJS TROUVERONT AUSSI LES SYMBOLES INQUIÉTANTS DE SERRES-DE-NUIT UN PEU PARTOUT DANS L'ÉGLISE NOTAMMENT À DES ENDROITS IMPOSSIBLES D'ACCÈS.

DANS LA CELLULE DU PÈRE SUPÉRIEUR/RÉVÉREND LAURENT, LE GROUPE TROUVERA LE CADAVRE DE CADAVRE DE CE MALHEUREUX ECCLÉSIASTIQUE QUI AURA RÉSISTÉ JUSQU'AU BOUT. DE SON CÔTÉ GAUCHE DÉPASSE UN PETIT BOUT DE BOIS. IL S'AGIT DU PORTE-PLUME AVEC LEQUEL IL FAISAIT SES DESSINS IMPIES. IL L'A MUNI DE SA PLUME ET L'A PLANTÉ D'UN COUP SEC DANS SON CÔTÉ METTANT AINSI FIN À SES JOURS ET À SON CAUCHEMAR.

DERNIER DÉTAIL MACABRE, LE HAUT DE SA TÊTE A EXPLODÉ ET LES TRACES SANGLANTES QUI S'EN ÉCHAPPENT SONT CELLES D'UN ENFANT MARCHANT À QUATRE PATTES. PEU À PEU LES TRACES VONT VERS L'ÉGLISE SUR TOUTES LES PAROIS, AU MÉPRIS DES LOIS DE LA GRAVITÉ ET DEVIENNENT AU FUR ET À MESURE QU'ELLES S'ÉLOIGNENT DU CADAVRE DE GIGANTESQUES PATTES GRIFFUES.

MAINTENANT QUE L'ÉGLISE EST OUVERTE, LA BÊTE REPREND SES ESPRITS ET SORT SE NOURRIR DE LA PEUR ET DE LA CHAIR QUI HUMAINS ALENTOUR.

LE COMBAT VA ÊTRE ÉPIQUE ET IL Y A UN JETON LÉGENDAIRE À GAGNER SELON LES RÈGLES DÉCRITES P.212 ET 105.

LE MONSTRE POSSÈDE DEUX CORNES RETROUSSÉES QUI PARTENT DU HAUT DE SA TÊTE, CONTINUENT DERRIÈRE SES OREILLES POINTUES ET FINISSENT PRÈS DE SA GUEULE.

QUAND LA BÊTE EST TUÉE, ELLE COMMENCE À S'EMBRASER DE L'INTÉRIEUR FINIT EN CENDRE AU BOUT D'UN QUART D'HEURE, RIEN NE PEUT ARRÊTER CE PHÉNOMÈNE.

SI LES JOUEURS Y PENSENT ET RÉAGISSENT DANS RAPIDEMENT, ILS PEUVENT RÉCUPÉRER LES CORNES QUI SONT DE PUISSANTS ARTEFACTS... MAUDITS (VOIR ANNEXE)

CONCLUSION

LA COMMUNAUTÉ, SOUS LE CHOC DE L'HORREUR SE PRÉPARE À PASSER UNE NUIT PLEIN DE MAUVAIS RÊVES. MAIS PEUT ÊTRE LES PJS ONT-ILS RÉUSSI À BAISSER LE NIVEAU DE PEUR DU LIEU MAINTENANT QUE LE DÉMON EST MORT.

LE LENDEMAIN, LES PJS SONT RÉVEILLÉS PAR UNE SALVE DE COUP DE FEU. WHITTON VIENT DE FAIRE FUSILLER SIX MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ : PIERRE-MARIE/PIERCE MERRY ET CINQ NOTABLES/MOINES CHOISIS AU HASARD. IL A CHOISI DE FAIRE D'EUX UN EXEMPLE POUR LUI AVOIR CACHÉ LE TERRIBLE DANGER QUE REFERMAIT L'ÉGLISE ET PEU IMPORTANT LES RESPONSABLES, L'IGNORANCE DES FAITS OU LA PEUR. WHITTON ÉVOQUE LA RAISON D'ÉTAT, LA DISCIPLINE MILITAIRE ET DIT REGRETTER CE GENRE DE VIOLENCE TOUT EN LES QUALIFIANT DE NÉCESSAIRES.

WHITTON INVITE ALORS UN/DES Pj(s) À LE SUIVRE LORS D'UNE PATROUILLE À L'EXTÉRIEUR POUR VÉRIFIER LES DÉFENSES OU DISCUTER DU CRIME DES ÉCLAIREURS, DES ARTEFACTS, DU DÉMON, DES EXÉCUTIONS... IL PARLE ALORS DU RITUEL QUI A FAILLI LE TUER IL Y A TREIZE ANS AU DÉBUT DU MOIS DE JUILLET 1863 MAIS S'INTERROMPT SOUDAIN EN VOYANT UNE PIERRE DÉPASSER DE LA NEIGE. ELLE EST COUVERTE DES SYMBOLES ANGULEUX QUI JALONNENT LE PASSAGE DE SERRES-DE-NUIT.

IL ÉCLATE ALORS DE RIRE ET EXPLIQUE AU(X) Pj(s) QU'IL SAIT OÙ TROUVER L'INDIEN AUX BRAS NOIRS DONT ILS PARLENT ET QU'IL SERA RAVI DE LES Y CONDUIRE UNE FOIS LA MISSION TERMINÉE.

CETTE SCÈNE PEUT AVOIR LIEU À UN AUTRE MOMENT DU SCÉNARIO. C'EST LE MOMENT DE GAGNER UN JETON AVEC UN INTERLUDE (p.137). WHITTON EST PRÊT À ÉCOUTER N'IMPORTE QUELLE HISTOIRE.

ANNEXES

BESTIAIRE:

- ❖ LES HOMMES (FEMMES) DE LA BLACK RIVER : P.322 AVEC LES PRÉCISIONS CONCERNANT LA BLACK RIVERS BIEN ENTENDU.
- ❖ LES MEMBRES DU GANG MARNOCK : FLINGUEUR OU FLINGUEUR VÉTÉRAN SELON LE NIVEAU DES PJ P.321
- ❖ LE NAIN STUD : STUD FAIT PARTIE DU GANG MARNOCK. C'EST UN JOCKER QUI PEUT ÊTRE AJOUTÉ À LA BANDE SI VOS PJS ONT DÉJÀ TUÉ GREG DANS L'ÉPISODE PRÉCÉDENT OU SI L'AFFRONTEMENT SE DÉROULE TROP FACILEMENT. STUD EST UN NAIN. UTILISEZ LES STAT DU FLINGUEUR VÉTÉRAN P.321. IL UTILISE UN SCATERGUN ET POSSÈDE L'ATOUT « ARME FÉTICHE » EN RAPPORT AVEC CETTE ARME.
- ❖ BRAVES INDIENS : P. 320, AJOUTEZ ÉVENTUELLEMENT DES VÉTÉRANS ET UN CHAMAN POUR CORSER L'AFFRONTEMENT.
- ❖ LES ÉCLAIREURS (BURNS HEINTZ ET POTER) : SOLDAT VÉTÉRAN P.326
- ❖ LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ : CITADIN P.321, AJOUTEZ DES CONNAISSANCES EN PROSPECTION, EN THÉOLOGIE OU EN ÉLEVAGE SELON L'ENDROIT OÙ EST ALLÉ LE GROUPE. SEUL UN MOINE SUR TROIS POSSÈDE UNE ARME À FEU ET SAIT L'UTILISER.
- ❖ LE CAUCHEMAR DE BRAS-NOIRS : UTILISEZ LE DÉMON DU BESTIAIRE P. 276
- ❖ WHITTON : VOIR ANNEXES DES PNJs MAJEURS (A TÉLÉCHARGER SUR LE SITE)
- ❖ ERDAMNN : VOIR ANNEXES DES PNJs MAJEURS (A TÉLÉCHARGER SUR LE SITE)
- ❖ GREG MARNOCK : VOIR ANNEXES DES PNJs MAJEURS (A TÉLÉCHARGER SUR LE SITE)

OBJETS :

LE SABRE DE FRANCISCO PIZARRO : VOIR ANNEXES DES OBJETS MAJEURS (A TÉLÉCHARGER SUR LE SITE)
LES CORNES DU CAUCHEMAR : VOIR ANNEXES DES OBJETS MAJEURS (A TÉLÉCHARGER SUR LE SITE)

QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ VISITE DE L'ÉGLISE :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=57BRKDDVJDI](http://www.youtube.com/watch?v=57BrkddvJDI)
- ❖ COMBAT CONTRE LE DÉMON
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=00IFQWUP7CI&LIST=RDRWRED1Y6DD4](http://www.youtube.com/watch?v=00IfQwUP7ci&list=RDRwRED1Y6Dd4)
- ❖ SI LES PJS DÉCIDENT DE FURETER ET DE JOUER LES ESPIONS
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=q24LtuTAC9M](http://www.youtube.com/watch?v=q24LtuTAC9M)