



SERRES-DE-NUIT

LA CAMPAGNE

EPISODE 5 SUR 9

Weird West

- Ever-Triumphant Trail
- Oregon Trail
- Overland Trail
- Santa Fe Trail
- Texas Trail
- Chisholm Trail
- +++ Major Railroad
- ++ Minor Railroad
- X Battlefield
- Major City
- Strange Locale
- Ghost Trail



0 100 200 300 Miles

AVANT DE COMMENCER

NOS AVENTURIERS VIENNENT DE FAIRE FACE À UN TERRIBLE DANGER ET LES VOILÀ DÉSORMAIS AU MILIEU D'UNE FOULE TERRORISÉE ET ENDEUILLÉE DONT LA RESPONSABILITÉ REVIENT À UN WHITTON DONT LA FROIDEUR N'EST PLUS À PROUVER. NÉANMOINS, L'HOMME CONNAIT SON BOULOT ET PREND SA MISSION AU SÉRIEUX. IL RAMÈNERA LES SURVIVANTS VERS LA CIVILISATION. MAIS POUR CELA, IL A BESOIN DE RENFORT..

PENDANT CE TEMPS, LES RAPTS DE JEUNES FEMMES BLANCHES SE MULTIPLIENT DANS LA RÉGION. UN CHAMAN COMANCHE A REÇU UNE VISION CONCERNANT LA JEUNE FEMME DU GROUPE D'AVENTURIERS. IL NE SAIT RIEN À PROPOS DES MARQUES QUI APPARAISSENT SUR SON CORPS MAIS CONNAIS SA DESTINATION. IL EST SÛR QU'IL S'AGIT DE CELLE QUE RECHERCHE SERRES-DE-NUIT ET VA LUI TENDRE UN PIÈGE DANS UN RELAI À CHEVAUX POUR LA CAPTURER EN DOUCEUR ET LA RAMENER AU DERNIER FILS.

SYNOPSIS

À LA FAVEUR D'UN MESSAGE REÇU, WHITTON VA ENVOYER LES PJS ET SES ÉCLAIREURS CHERCHER DES RENFORTS AFIN D'ASSURER LE RAPATRIEMENT DES CIVILS. SEULEMENT IL S'AGIT LÀ D'UN PIÈGE. SENTANT QUE LES PJS DEVIENNENT DES TÉMOINS GÉNANTS ET QUE SES ÉCLAIREURS PEUVENT LE CONDUIRE EN COUR MARTIALE À CAUSE DE LEUR STUPIDITÉ, IL VA ENVOYER TOUT MONDE VERS UNE MORT CERTAINE.

CET ÉPISODE EST ORIENTÉ ACTION ET PEUT S'AVÉRER FATAL POUR LE GROUPE DE PJS S'ILS NE FAIT PAS PREUVE DE SUBLIMITÉ. J'AI VU JUSQU'À TROIS PJS TUÉS LORS DE CET ÉPISODE. VOUS VOILÀ PRÉVENU.

ÉPISODE 5 : DES FLAMMES DANS LA NUIT

CHAPITRE 1 : L'ESCOUADE IMPROBABLE

WHITTON RACONTERA DONC AUX PJS SON TERRIBLE CALVAIRE LORSQU'IL FUT LE PRISONNIER DES INDIENS. EN EFFET, LE SERGENT-CHEF ÉTAIT AUX PREMIÈRES LOGES POUR LE JOUR DU JUGEMENT ET IL A VU RAVEN ET LES DERNIERS FILS ENTRER SUR LES TERRES DE CHASSES EN, POUR CERTAINS D'ENTRE EUX EN REVENIR.

IL EST CERTAIN QUE L'INDIEN AUX BRAS NOIRS ET L'UN DES DERNIERS FILS ET QU'IL VA SE RENDRE EN CE LIEU IMPIE AFIN DE LANCER DIEU SAIT QUEL MALÉFICE.

DANS LES DIFFÉRENTS SUPPLÉMENTS DE LA PREMIÈRE ÉDITION DE DEADLANDS, IL N'EST PAS FAIT MENTION DE L'ENDROIT EXACTE OÙ A EU LIEU LA GRANDE DANSE FANTÔME (SAUF ERREUR DE MA PART). DANS « LA DANSE DES ESPRITS », IL EST NOTÉ QUE CE LIEU SE TROUVERAIT QUELQUE PART À L'EST. CETTE CAMPAGNE PREND DONC QUELQUES LIBERTÉS PAR RAPPORT À CETTE INFORMATION, LES TERRITOIRES CONTESTÉS SE TROUVANT PLUTÔT À L'OUEST.

À CE MOMENT DE L'HISTOIRE, IL ESSAIE DE SE RENDRE INDISPENSABLE AUX PJS TOUT EN SE RAPPROCHANT D'EUX POUR SE LES METTRE DANS LA POCHE. IL A SUREMENT PERDU BEAUCOUP D'HOMMES EN AFFRONTANT LE DÉMON ET CEUX QUI RESTENT NE VALENT PAS LA CORDE POUR LES PENDRE. IL VA DONC ESSAYER DE S'EN FAIRE DES ALLIER D'AUTANT PLUS QUE LE DESTIN VA VENIR LUI APPORTER UNE JOLIE CARTE À JOUER...

PEU IMPORTE QUAND, UN MESSAGER ARRIVE À CHEVAL. IL DÉCLARE ÊTRE ENVOYÉ PAR GIFORD, AJOUTE QU'IL CHERCHE LE DÉTACHEMENT DE WHITTON DEPUIS DEUX JOURS, LIVRE SON PAPIER ET S'EN VA.

WHITTON SE FROTTE LES MAINS APRÈS AVOIR LU LE PAPIER. LA COMPAGNIE E EST ARRIVÉE À FORT STANTON ET N'ATTEND QUE DE VENIR EN AIDE À SA TROUPE DE BONS À RIEN.

WHITTON EXPLIQUE AUX PJS QU'IL SOUHAITE CALMER LES TENSIONS ET REPRENDRE LA MAIN SUR SES HOMMES ET SUR LA COMMUNAUTÉ TOUT EN ALLANT TROUVER CES RENFORTS. POUR CELA, IL COMPTE SUR LES PJS. IL SOUHAITE EN EFFET LES ÉLOIGNER DU GROUPE DE SOLDATS POUR CALMER LES ANIMOSITÉS. IL VA LEUR CONFIER LES ÉCLAIREURS

BURNS, HEINTS ET POTER (SI LES PJS LEUR ONT PARLÉ DES PREUVES CONCERNANT LE MASSACRE DE « LA FLOTTILLE DE L'EST », IL METTRA CETTE INFO EN AVANT POUR PRÉTENDRE VOULOIR LES ÉLOIGNER) AINSI QUE ERDMANN, DONT LE STATUT DE FAUTEUR DE TROUBLE N'EST PLUS À PROUVER.

EN VÉRITÉ, WHITTON SENT QUE LES PJS DÉSAPROUVENT SES MÉTHODES ET COMMENCE À CRAINDRE QUE LA STUPIDITÉ DES ÉCLAIREURS NE LES AMÈNENT RÉVÉLER SES CRIMES. AINSI, IL LEUR A DEMANDÉ D'AMENER À FORT STANTON LES PJS ET DE LES TUER JUSQU'AU DERNIER.

EN EFFET, LE MESSAGE PRÉCISE QUE LA COMPAGNIE E EST ARRIVÉE SANS EN DIRE PLUS WHITTON VA DONC ENVOYER LES PJS ET LEUR ESCORTE D'ASSASSINS, DANS UN FORT ABANDONNÉ DEPUIS DES LUSTRES ET QUI NE CONTIENT ÉVIDEMMENT AUCUN RENFORT.

MAIS SA RUSE EST PLUS TERRIBLE ENCORE. IL SAIT QUE LE CHEMIN EST TRUFFÉ D'INDIENS BELLIQUEUX ET IL COMPTE BIEN FAIRE D'UNE PIERRE DEUX COUPS EN ENVOYANT TOUT LE MONDE À LA MORT.

LE COMPORTEMENT DES PJS VIS-À-VIS D'ERDMANN VA ÊTRE CRUCIAL. LE BEAU SOLDAT N'EST PAS DU TOUT CONTENT D'AVOIR ÉTÉ DÉSIGNÉ POUR CETTE MISSION D'ASSASSINAT QU'IL TROUVE ODIEUSE ET INDIGNE DE L'UNIFORME QU'IL PORTE.

N'OUBLIEZ PAS DE NOTER LES COMPORTEMENTS DES PERSONNAGES VIS-À-VIS D'ERDMANN SOUS FORME DE POINTS COMME PRÉCISÉ DANS L'ÉPISODE QUATRE, CHAPITRE 3.

LA TROUPE VA DONC SE METTRE EN ROUTE POUR UN FORT, À UNE JOURNÉE DE CHEVAL.

SUR LE TRAJET, UNE QUARANTAINE D'INDIENS VONT SUIVRE DE LOIN LEUR PROGRESSION. LEUR BUT EST D'ÉPUISER LES CHEVAUX DES PJS POUR LES OBLIGER À LES CHANGER AU RELAI. EN EFFET, LES COMANCHES ONT PRIS LE CONTRÔLE DE CE LIEU ET Y ATTENDENT LE GROUPE POUR CAPTURER LA JEUNE FEMME DU GROUPE.

ILS VONT DONC LES OBLIGER, PAR DE PETITES ATTAQUES PONCTUELLES, À MAINTENIR UNE ALLURE SOUTENUE QUI VA PEU À PEU ÉPUISER LES CHEVAUX.

CHAPITRE 2 : LE RELAI

LORSQU'ILS ARRIVENT EN VUE DU RELAI, LES PJS ONT ÉCHANGÉ QUELQUES COUPS DE FEU AVEC CES INDIENS, LEURS CHEVAUX SONT ÉPUIÉS, PEUT ÊTRE BLESSÉS. IL EST GRAND TEMPS D'EN CHANGER SURTOUT QUE LES INDIENS SEMBLENT AVOIR ABANDONNÉ LA POURSUITE.

DANS LE RELAI, LES COMANCHES SONT EN PLACE POUR REFERMER LE PIÈGE SUR LE GROUPE. ILS SE SONT CACHÉS, ILS ONT PRIS DES OTAGES ET PLACÉ DES BRAVES DÉGUIÉS EN GARDES SUR LES MURAILLES.

NOUS SOMMES DANS LES TERRITOIRES CONTESTÉS ET LE RELAI EST DONC BIEN GARDÉ ET CLÔT PAR DE HAUTES MURAILLES BLANCHIES À LA CHAUX. LA VASTE PORTE, SURMONTÉ D'UN CRANE DE TAUREAU, EST OUVERTE.

SUR UN JET EN PERCEPTION RÉUSSIT, LES PJS PEUVENT SENTIR UNE TENSION ANORMALE CHEZ LES GARDES QUI SCRUTENT L'HORIZON DEPUIS LES MURAILLES.

SUR UNE RELANCE, ILS SENTENT QUE QUELQUE CHOSE CLOCHE, LES GARDIENS NE SE COMPORTEMENT PAS NORMALEMENT ET SONT BIEN NOMBREUX. LES INDIENS NE PROFITENT PAS DES BONUS DE L'OPTION DE COMBAT « ATTAQUE SURPRISE ».

SUR DEUX RELANCES, ILS SAVENT QUE C'EST UN PIÈGE. ILS ONT CÉPENDANT BESOIN DES CHEVAUX ET DOIVENT DONC Y ALLER. CÉPENDANT ILS PEUVENT S'ORGANISER COMME ILS LE SOUHAITENT ET NE SERONT ÉVIDEMMENT PAS SURPRIS.

DANS LE RELAI IL Y A QUATRE BRAVES SUR LES HAUTEURS, TROIS DANS LES DIFFÉRENTS BÂTIMENTS ET UN TRAQUEUR DE SERRES-DE-NUIT.

DANS LA COUR SE TROUVE LA TROUPE ADRIENNE DORSETT, GRANDE CANTATRICE DE LA CÔTE EST EN TOURNÉE DANS L'OUEST. ELLE SE COMPOSE D'UN COCHER, D'UN GARDE, D'UN IMPRESARIO ET DE TROIS DANSEUSES EMILY, EDITH ET JUNE. ILS SONT ARRIVÉS POUR CHANGER LEURS CHEVAUX AU MAUVAIS MOMENT ET SERVENT MAINTENANT DE FIGURANTS POUR LE TRAQUEUR DES INDIENS.

ILS ONT DÉJÀ PRIS EN OTAGE LE TENANT DU GÉNÉRAL STORE, LE PATRON DU RELAI ET L'IMPRESARIO DE DORSETT. TOUS LES GARDES, Y COMPRIS CELUI DE LA TROUPE D'ARTISTES, ONT ÉTÉ TUÉS ET LEURS CADAVRES CACHÉS.

FAITES FAIRE UN JET EN INT (CULTURE GÉNÉRALE) À VOS JOUEURS. SUR UN SUCCÈS, ILS ONT DÉJÀ ENTENDU PARLER D'ADRIENNE DORSETT. SUR UNE RELANCE, ILS SONT FANS DE L'ARTISTE. PLUSIEURS RELANCES AJOUTENT DE L'INTENSITÉ À LA PASSION QU'ILS ONT POUR LA CANTATRICE. À LA QUATRIÈME RELANCE, ILS SONT PRÊTS À MOURIR POUR LA SAUVER.

LES CHEVAUX DE LA DILIGENCE SONT LES SEULS À ÊTRE FRAIS. TROIS SONT DÉJÀ ATTELÉS ET ATTENDENT LA QUATRIÈME BÊTE. LES DIFFÉRENTS HARNACHEMENTS TRAINENT À TERRE ET NE PERMETTENT PAS À LA DILIGENCE DE SE METTRE EFFICACEMENT EN ROUTE. IL FAUT DONC FINIR DE PRÉPARER L'ATTELAGE POUR ESPÉRER FAIRE PLUS DE 300M AVEC LA DILIGENCE

LE COMBAT SE DÉROULERA SELON LE PLAN SUIVANT :

- LE TRAQUEUR NE SE MONTRE PAS TOUT DE SUITE, IL ATTEND LE BON MOMENT. IL UTILISE SANS VERGOGNE L'OPTION DE COMBAT « ATTAQUE TOTALE »
- LE COCHER TENTERA DE PARTIR, MÊME SEUL AVEC SA DILIGENCE À PEINE ATTELÉE.
- DORCETT ET EMILY SONT EN TRAIN DE PRIER DANS LA DILIGENCE MAIS DORCETT A SUFFISAMMENT DE SANG FROID POUR DONNER UN COUP DE MAIN SI ELLE EN A L'OCCASION.
- JUNE ET EDITH SONT UTILISÉES COMME BOUCLIER HUMAINS ET SONT MORTES DE PEUR, ELLES NE FERTON RIEN À PAR FUIR EN COURANT DÈS QU'ELLES LE POURRONT.
- HEINTZ ATTÈLERA LE QUATRIÈME CHEVAL SI PERSONNE NE S'EN CHARGE.
- POTER PRENDRA LA FUIE DÈS QUE ÇA TOURNERA MAL.
- ERDMANN SE BATTRA VAILLAMENT.
- LA JEUNE FILLE DU GROUPE N'EST JAMAIS PRISE POUR CIBLE. PAS PLUS QUE EMILY, JUNE OU EDITH QUI POURRAIENT ÊTRE ELLES AUSSI LA JEUNE ÉLUE.

IL EST PRÉFÉRABLE QU'ERDMANN S'EN SORTENT SI LES PJS NE DÉCIDENT PAS DE LE TUER OU DE LE LAISSER MOURIR SEUL CONTRE TOUS.

ACCORDEZ UNE PRIME DE PLUS AUX JOUEURS SI TOUS LES OTAGES S'EN SORTENT ET UN JETON S'ILS TUENT TOUS LES INDIENS Y COMPRIS LE TRAQUEUR. POUR PLUS DE SPORT, VOUS POUVEZ LEUR ANNONCER CE TARIF DÈS LE PREMIER ROUND DE COMBAT.

L'ISSUS DE L'AFFRONTÉMENT DÉPEND DES CHOIX DES JOUEURS MAIS S'ILS NE CHOISSENT PAS DE PARTIR AVEC LA DILIGENCE DE LA TROUPE OU SI LE COCHER PART SANS EUX, ILS VONT CONNAITRE DE GROSSES DIFFICULTÉS.

EN EFFET, LE GROUPE D'INDIENS QUI LES A RABATTUS SUR LE PIÈGE ATTEND NON LOIN D'ICI L'ISSUE DU COMBAT. ILS SE REMETTRONT EN CHASSE DÈS QU'ILS AURONT COMPRIS QUE LEUR PLAN À ÉCHOUÉ ET SE MONTRERONT PLUS VIRULENTS..

CHAPITRE 3 : FORT STANTON

LA COURSE POURSUITE JUSQU'AU FORT DOIT ÊTRE ÉPIQUE. IL FAUT DU PJ BLESSÉ, DE LA DILIGENCE ABÎMÉE, DU TRIPLE GALOP, DU DÉSESPOIR...

AU MOMENT OÙ TOUT SEMBLE PERDU, LE FORT ET EN VUE AVEC SES PORTES GRANDES OUVERTES. LÀ AUSSI IL FAUT UNE BONNE DOSE DE SOUFFLE ÉPIQUE : UN CHEVAL SE CASSE UNE PATTE, LA DILIGENCE SE RENVERSE ET VIENT S'ENCASTRER DANS UN BÂTIMENT DE BOIS, FAITES FAIRE DES JETS D'AGI POUR SAUTER À TEMPS, DES JETS EN VIG POUR FERMER LES PORTE (IL FAUT CINQ SUCCÈS/RELANCES CUMULÉS SUR TROIS ROUND MAIS IL EST POSSIBLE DE S'Y METTRE À PLUSIEURS.), DES JETS EN TIR POUR TENIR LES POURSUIVANT EN RESPECT...

LE FORT EST PLACÉ AU SOMMET D'UNE FALAISE AVEC 40M DE ZONE DÉGAGÉE ENTRE LA FORÊT D'OÙ JAILLIT LA ROUTE ET LA PORTE. IL EST EN PIERRE AVEC DES MURS DE PLUS DE 4M DE HAUTEUR MAIS... IL EST DÉSERT. PAS LA MOINDRE TRACE DE LA COMPAGNIE E. LES INDIENS SAVENT QU'UNE CHARGE LEUR INFLIGERAIT DE TROP LOURDES PERTES. ILS N'ONT PAS D'ÉCHELLES ET LE TERRAIN DÉGAGÉ OFFRENT UNE GRANDE LIBERTÉ DE TIR AUX ASSIÉGÉS. ILS VONT DONC ATTENDRE LA NUIT POUR ATTAQUER.

AVANT CELA, LE CHAMAN QUI A VU LA JEUNE FILLE DU GROUPE EN RÊVE VA S'APPROCHER AVEC UN DRAPEAU BLANC AU BOUT DE SA LANCE (SI POTER S'EST ENFUIT LORS DE COMBAT AU RELAI, IL S'AGIT DE SA CHEMISE). IL DEMANDERA ALORS AU GROUPE DE LIVRER LES JEUNES FEMMES CONTRE LA PROMESSE DE LES LAISSER PARTIR. SI LES PJS CHOISISSENT CETTE OPTION, IL TIENDRA PAROLE ET CE CHAPITRE PREND FIN ICI.

C'EST DANS CE FORT ABANDONNÉ QUE WHITTON A DEMANDÉ AUX ÉCLAIREURS ET À ERDMANN DE LIQUIDER LES PJS. LE PLAN DU SERGENT-CHEF SE DÉROULE À MERVEILLE PUISQUE COMME PRÉVU, LES INDIENS DEVRAIENT FINIR PAR TUER TOUT LE MONDE ET LE LIBÉRÉ DE TOUS LES TÉMOINS DE SES MÉFAITS.

C'EST LE MOMENT DE COMPTER LES POINTS DU COMPORTEMENT DES PJS VIS-À-VIS DE CE BRAVE ERDMANN.

- IL Y A PLUS DE POINTS NÉGATIFS : ERDMANN AIDE LES ÉCLAIREURS À TUER LES PJS. L'ATTAQUE EST UNE SURPRISE TOTALE ET LES ÉCLAIREURS JOUENT TOUS AVANT LES PJS (APPLIQUER LA RÈGLE DES ATTAQUES SURPRISES). S'IL Y A 10 POINTS NÉGATIFS OU PLUS (PEU IMPORTE LE NOMBRE DE POINTS POSITIFS TANT QU'IL Y EN A MOINS) ERDMANN, MÛT PAR LA COLÈRE GAGNE +2 POUR SES ACTIONS DU PREMIER TOUR DE COMBAT.

- IL Y A AUTANT DE POINTS NÉGATIFS QUE DE POINTS POSITIFS : ERDMANN JOUE EN DERNIER. TROP HÉSITANT SUR LA CONDUITE À TENIR, IL LAISSE D'ABORD TIRER SES

CAMARADES PUIS LES PJS. IL NE LEUR TIRERA DESSUS QUE S'IL EST PRIS POUR CIBLE. EN ATTENDANT IL NE FAIT RIEN, TROP DÉPASSÉ PAR CE QUI EST EN TRAIN DE SE PASSER.

- IL Y A PLUS DE POINTS POSITIFS : ERDMANN TENTE DE CALMER SES CAMARADES AU MOMENT OÙ ILS DÉGAINENT. IL ARGUMENTE EN DISANT QUE C'EST DE LA LÂCHETÉ ET QUE WHITTON LES A DE PLUS TOUS ENVOYÉ À LA MORT DANS CE FORT PERDU CERNÉ PAR LES INDIENS. TOUT CELA DEVANT DES PJS MÉDUSÉS QUI POURRONT RÉAGIR À LEUR GUISE. S'IL Y A 10 POINTS POSITIFS OU PLUS (PEU IMPORTE LE NOMBRE DE POINTS NÉGATIFS TANT QU'IL Y EN A MOINS) ERDMANN VA PRÉVENIR LES PJS AVANT L'ATTAQUE MAIS DEMANDE UNE INTERVENTION PACIFIQUE AUPRÈS DU GROUPE D'ÉCLAIREURS.

LAISSEZ LE TEMPS AUX PJS DE FOUILLER DE SE SOIGNER UN PEU ET DE FOUILLER CHAQUE BÂTIMENT DU FORT. QUELQUES BRAVES TENTERONT UNE APPROCHE DISCRÈTE QUAND LE JOUR FAIBLIRA ET, SI LES PJS N'ONT PAS PRÉVU DE LES FAIRE SURVEILLER, ILS ATTAQUERONT. PONCTUEZ LES FOUILLES DE QUELQUES-UNES DE CES TENTATIVES POUR MAINTENIR UNE CERTAINE PRESSION SUR LE GROUPE.

QUOIQ'IL ARRIVE, LES INDIENS, NU ET ENTIÈREMENT PEINTS EN NOIR ATTAQUERONT À LA NUIT TOMBÉE. À L'AIDE DE CORDES ET DE GRAPPINS, ILS FRANCHIRONT LES MURAILLES EN PLUSIEURS POINTS POUR SUBMERGER LES DÉFENSE DU GROUPE.

12 ATTAQUERONT L'AVANT, PAR LE NORD, COUVRANT CEUX QUI ESCALADERONT LES MURAILLES PAR DES TIRS NOURRIS. LEUR BUT ET D'ATTIRER L'ATTENTION SUR EUX.

6 SUR LE MUR EST ET AUTANT SUR LE MUR OUEST.

6 AUTRES PASSERONT PAR LE MUR SUD, CÔTÉ FALAISE.

AUSSITÔT ENTRÉS, ILS METTRONT LE FEU AUX BÂTIMENTS DE BOIS POUR AJOUTER À L'EFFROI DES AVENTURIERS.

LEUR ASPECT TERRIFIANT, LEUR NOMBRE ET LES FLAMMES DEVRAIENT DEMANDER UN JET DE PEUR AU GROUPE. LES DANSEUSES DE LA TROUPE DORCETT, SI ELLES SONT TOUJOURS EN VIE, SONT DE TOUTE FAÇON TERRORISÉES.

IL Y A PLUSIEURS FAÇONS DE SORTIR DE CE TRAQUENARD. LA PLUPART NÉCESSITENT D'UTILISER LA RÈGLE DES SCÈNES DRAMATIQUES (p.141).

- NOUER 80M DE CORDE POUR DESCENDRE LE LONG DE LA FALAISE. NOUER DEUX CORDES ENTRE ELLES EST UNE ACTION GRATUITE. SI LE PJ EN CHARGE DE CETTE TÂCHE FAIT UNE AUTRE ACTION EN PLUS DE CELLE-LÀ, LA CORDE AURA UN JET DE RÉSISTANCE À FAIRE LORS DE LA DESCENTE ET CE POUR CHAQUE NOEUD RÉALISÉ AVEC UNE AUTRE ACTION. UN JET SERA ÉGALEMENT NÉCESSAIRE SI LES VIEILLES CORDES

TROUVÉES DANS LE FORT SONT UTILISÉES. LA CORDE RÉSISTE AVEC UN D12 -1 PAR PERSONNAGE SUSPENDU. SUR UN ÉCHEC ELLE CASSE. FAITE UN JET POUR LA CORDE À CHAQUE NOUVELLE PERSONNE QUI S'Y SUSPEND TANT QU'IL Y A DES JETS À FAIRE (Nœud BÂCLÉS OU CORDE USÉE). N'HÉSITÉS PAS À FAIRE FAIRE DES JETS D'ESCALADE AUX PERSONNAGES LORS DE LA DESCENTE NOTAMMENT S'ILS SONT MANCHOT, OBÈSE, ÂGÉS...

1. FINIR LE TUNNEL DANS LA PRISON. IL FAUT CINQ ROUNDS POUR INSTALLER UNE CHARGE AU BON ENDROIT ET EN SÉCURITÉ. UNE PERSONNE OBÈSE (COMME DORSETT) NE PASSE PAS PAR L'ENTRÉE DU TUNNEL ET IL FAUDRA L'ÉLARGIR.

- SE TERRER DANS LA CACHE DU QUARTIER GÉNÉRAL ET LAISSE BRÛLER CE DERNIER. LES INDIENS PENSERONT QUE LA TROUPE S'EST ENFUIE. UTILISÉE LA RÈGLE « INHALATION DE FUMÉE » DANS LA PARTIE « FEU » P.132. AJOUTEZ UN BONUS DE +2 AU JET DE VIG CAR LA FUMÉE EST MOINS IMPORTANTE DANS LA CACHETTE.

- LA DERNIÈRE POSSIBILITÉ RELÈVE DU SUICIDE MAIS AVEC UNE BONNE PRÉPARATION ELLE N'EST PAS IMPOSSIBLE. ELLE CONSISTE À TUER TOUS LES INDIENS EN S'ENFERMANT DANS UNE PIÈCE. BONNE CHANCE.

LES INDIENS ABANDONNENT LE COMBAT DÈS QU'ILS ONT LA JEUNE FILLE DU GROUPE. SINON ILS SE BATTENT JUSQU'AU DERNIER AVEC UNE FUREUR ABSOLUE.

CONCLUSION

UNE FOIS TIRÉS D'AFFAIRE, LES SURVIVANTS TOMBENT SUR UNE TROUPE D'ÉCLAIREURS SE PRÉSENTANT COMME DES MEMBRES DE LA COMPAGNIE E DU 4^{ÈME} RÉGIMENT D'INFANTERIE DU MISSOURI. ILS SOIGNENT ET RAMÈNENT LE GROUPE À FORT LAWRY OU LES ATTEND LE CAPITAINE GIFORD (ET PEUT ÊTRE AUSSI CE BON VIEUX RIVERS !) AFIN D'ÉCLAIRCIR LES ÉVÉNEMENTS QUI VIENNENT D'AVOIR LIEU...

ET POUR UN ONE-SHOT...

LES PJS VIENNENT D'ASSISTER À UN CRIME HORRIBLE COMMIT PAR LE SERGENT-CHEF WHITTON. CET HOMME, SOUHAITANT SE DÉBARRASSER DES TÉMOINS, ENVOIE LES PJS CHERCHER DE PRÉTENDUS RENFORTS EN COMPAGNIE DE QUELQUES SOLDATS. CES DERNIERS ONT POUR MISSION DE LES TUER DISCRÈTEMENT MAIS L'UN D'EUX, ERDMANN TROUVE CE CRIME INDIGNE DE L'UNIFORME QU'IL PORTE. POUR NE RIEN ARRANGER, DES INDIENS SE SONT MIS EN TÊTE DE PIÉGER, COMME DÉCRIT DANS LE SCÉNARIO, POUR CAPTURER L'UN DES PJS VIVANT (CAR IL CONNAIT UN SECRET, DOIT RÉPONDRE DE SES CRIMES, HONORER UNE DETTE, DOIT DÉNONCER DES COMPLICE, INDIQUER UN ENDROIT...)

ANNEXES

BESTIAIRE:

- ❖ BRAVES INDIENS : BRAVE INDIEN ET BRAVE INDIEN VÉTÉRAN P.320
- ❖ MEMBRES DE LA TROUPE DORSETT : CITADIN P.321, LE COCHER A CEPENDANT D8 EN TIR ET D6 EN COMBAT (CES STATISTIQUES CONCERNENT SEULEMENT L'IMPRESARIO ET LE COCHER. LES FEMMES DE LA TROUPE NE SE BATTRONT PROBABLEMENT PAS)
- ❖ ECLAIREURS (BURNS, HEINTS ET POTER) : SOLDAT VÉTÉRAN P.326 BURNS EST UN JOKER.
- ❖ ERDMANN : VOIR ANNEXES DES PNJs MAJEURS (A TÉLÉCHARGER SUR LE SITE)

QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ LES INDIENS ATTAQUENT DANS LE RELAIS OU POURSUIVENT LA DILIGENCE POUR ÉPUISER LES CHEVAUX DES PJS :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=U_AzNUPZQeE](http://www.youtube.com/watch?v=U_AzNUPZQeE)
- ❖ LES PJS FOUILLENT FORT STANTON
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0L25HtEECIQ](http://www.youtube.com/watch?v=0L25HtEECIQ)
- ❖ ATTAQUE DES INDIENS DANS FORT STANTON
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=164HOUx-zn4](http://www.youtube.com/watch?v=164HOUx-zn4)
- ❖ FIN DE L'ÉPISODE
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=qz4LtuTACSM](http://www.youtube.com/watch?v=qz4LtuTACSM)