



SERRES-DE-NUIT

LA CAMPAGNE

EPISODE 9 SUR 9

Weird West

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

Miles

A hand holding a knife and a bullet is shown at the bottom of the legend.

AVANT DE COMMENCER

CE SCÉNARIO EST ASSEZ PARTICULIER. EN EFFET, ÉTANT LE DERNIER DE LA CAMPAGNE, IL M'EST DIFFICILE DE SAVOIR QUELS ONT ÉTÉ LES CHOIX DE VOS JOUEURS ET COMMENT ILS SONT ARRIVÉS JUSQU'ICI.

DANS TOUS LES CAS, ILS SONT DANS UN DE CES TROIS CAS DE FIGURE :

1. ILS N'ONT PAS L'INDIEN AUX BRAS NOIRS ET DONC LA CAMPAGNE EST TERMINÉE, RENDEZ-VOUS À LA FIN DE CET ÉPISODE POUR UTILISER LE TABLEAU DES RÉCOMPENSES.
2. ILS ONT L'INDIEN ET ONT L'INTENTION DE LE RENDRE À ROBERTS CONTRE LA SOMME CONVENUE. DANS CE CAS, IL N'Y A PAS DE SCÉNAR, JOUEZ CETTE SCÈNE RAPIDEMENT ET RÉFÉREZ-VOUS AU TABLEAU DES RÉCOMPENSES.
3. ILS ONT CE FOUTU CHAMAN ET SONT BIEN DÉCIDÉS À L'ÉCHANGER CONTRE 100 000\$!

NOUS ALLONS CONSIDÉRER POUR CE QUI SUIT QUE NOUS SOMMES DANS CE TROISIÈME ET DERNIER CAS.

SYNOPSIS

LE GROUPE DE PJ VA MAINTENANT DEVOIR CONCLURE CETTE AFFAIRE SUR LA BASE DE 100 000\$ POUR UN CHAMAN. BIEN SÛR, ROBERTS NE L'ENTEND PAS DE CETTE OREILLE ET LA RENCONTRE FINALE VA ÊTRE PARTICULIÈREMENT AGITÉE.

EPISODE 9 : LA VIEILLE FERME LARKINS

CHAPITRE 1 : SUR LA PISTE DE BARTHOLEMEW ROBERTS

LE PREMIER TRAVAIL DES PJ VA ÊTRE DE RETROUVER LA TRACE DE ROBERTS. ILS DOIVENT DANS TOUS LES CAS SE TROUVER À DODGE CITY. LÀ-BAS, PLUSIEURS OPTIONS S'OFFRENT À EUX EN FONCTION DE LEURS DÉCOUVERTES :

- ILS PEUVENT SIMPLEMENT PASSER UNE ANNONCE DANS LA GAZETTE LOCALE.
- ILS PEUVENT ENVOYER UN TÉLÉGRAMME À SALT LAKE CITY S'ILS ONT DÉCOUVERT LE LIEN ENTRE ROBERTS ET HELLSTROMME. IL FAUDRA CEPENDANT UTILISER LES RÉSEAUX DE COMMUNICATION CLANDESTINS CAR LE MESSAGE DOIT ALLER AU NORD !
- ILS PEUVENT UTILISER LEUR COMPÉTENCE RÉSEAUX POUR ENQUÊTER EN VILLE.
- ILS PEUVENT PAVANER AVEC LEUR INDIENS BÂILLONNER AUX BRAS NOIRS, LA RUMEUR FERA LE RESTE.

DANS TOUS LES CAS, BARTHOLEMEW ROBERTS FINIRA PAR ENTENDRE PARLER DE SES EMPLOYÉS DISPARUS ET SE RENDRA RAPIDEMENT À DODGE CITY POUR LES RENCONTRER.

ROBERTS REFUSERA ÉVIDEMMENT TOUTE FORME DE NÉGOCIATION AGITANT SOUS LEURS YEUX LE CONTRAT QU'IL A SIGNÉ AVEC LES PJ AU DÉBUT DE L'AVEVENTURE.

CE CONTRAT PRÉVOIT LE PAIEMENT DE 300\$ PAR PJ. ILS L'ONT TOUS SIGNÉ MÊME S'ILS NE S'EN SOUVIENNENT PLUS (VOIR ÉPISODE UN).

LES PJ VONT DEVOIR NÉGOCIER ÂPREMENT. ROBERTS EST VENU AVEC SES HOMMES ET N'A PAS L'INTENTION DE PLAISANTER. IL Y A PEU DE CHOSES QUI POURRAIENT LE FAIRE CHANGER D'AVIS :

- UN CONCURRENT, RÉEL OU FICTIF, QUI SERAIT PRÊT À PAYER UNE FORTE SOMME FERAIT RÉFLÉCHIR ROBERTS.

LA MENACE DE TUER LE CHAMAN SERA ÉGALEMENT TRÈS EFFICACE.

CHAPITRE 2 : LES PROBLÈMES ARRIVENT

ROBERTS, S'IL ACCEPTE LES CONDITIONS DES PJ EN APPARENCE, N'A PAS L'INTENTION D'EN RESTER LÀ. IL VA DONC DEMANDER AUX PJ UN DÉLAI. RÉUNIR 100 000\$ CONFÉDÉRÉS DEVRAIT LUI PRENDRE TROIS OU

QUATRE JOURS. IL VA UTILISER CE LAPS DE TEMPS DE LA FAÇON CONVENUE MAIS, JOUANT UN DERNIER ATOUT, IL VA ENVOYER UN DE SES HOMMES RECRUTER DES TRUANDS DE LA VILLE POUR ABATTRE LES PJ DANS LEUR HÔTEL. LEUR SEULE CONSIGNE ÉTANT DE NE PAS TOUCHER À L'INDIEN, DE LE LAISSER TEL QU'IL EST, BÂILLONNÉ, LIGOTÉ ET EN PLEIN FORME.

IL SERA BIEN SÛR IMPOSSIBLE DE REMONTER LA PISTE DE CES DRÔLES DE TUEURS POUR ATTEINDRE ROBERTS QUI NIERA ÉVIDEMMENT TOUT EN BLOC EN ÉVOQUANT LE FAIT QU'IL A DES CONCURRENTS ET QUE LES SEULS RESPONSABLES DE CE DÉLAI ET DE CETTE SITUATION SONT LES PJ ET LEUR MALHONNÉTÉTÉ.

TROIS AUTRES PROBLÈMES SE PROFILENT À L'HORIZON :

- UN ENNEMI DES PJ A REMONTÉ LEUR PISTE. RÉFÉREZ-VOUS À LEUR BG OU À LEURS AVENTURES PASSÉES POUR TROUVER LEQUEL. CET ENNEMI A ENVOYÉ UN ÉMISSAIRE RENCONTRER LES HOMMES DE ROBERTS. LES PJ PEUVENT SURPRENDRE UNE CONVERSATION ENTRE CET ÉMISSAIRE ET L'UN DES SBIRS DE ROBERTS. CET ÉCHANGE RÉVÉLERA L'EXISTENCE D'UNE ASSOCIATION FLOUE ENTRE LES DEUX GROUPES ET UNE FILATURE DE L'ÉMISSAIRE CONDUIRA À UN CAMPMENT OÙ L'ENNEMI EN QUESTION ATTEND SON HEURE AVEC UNE TROUPE ASSEZ CONSÉQUENTE.

À PARTIR D'ICI, IL SERA FAIT RÉFÉRENCE À CE PERSONNAGE SOUS LE NOM DE « L'ENNEMI »

- MENDEZ ET SES HOMMES SONT EN VILLE. TOUJOURS SUR LA TRACE DES PJ, ILS VONT ÉGALEMENT FINIR PAR SE TROUVER FACE AUX HOMMES DE L'ENNEMI ET/OU DE ROBERTS POUR UNE ÉVENTUELLE ASSOCIATION.
- LES AGENTS (INCOGNITO) ET LES TEXAS RANGERS DU COLONEL THOMSON SONT ÉGALEMENT DE LA PARTIE. EN FONCTION DE LEUR DESTIN DANS LES ÉPISODES PRÉCÉDENTS, ILS PEUVENT VENIR AIDER OÙ METTRE DES BÂTONS DANS LES ROUES DES PJ.

SI LES PJ N'ONT TOUJOURS PAS LA MOINDRE IDÉE SUR LA FAÇON DE TUER MENDEZ, C'EST PEUT-ÊTRE LE MOMENT DE LEUR DONNER UNE PISTE. PEUT-ÊTRE EN LEUR OFFRANT L'OCCASION DE CAPTURER UN DE SES HOMMES OU EN INVENTANT UN ANCIEN ENNEMI QUI LE TRAQUERAIT. LES PJ POURRAIENT ALORS SAUVER LA VIE DE CE DERNIER LORS D'UNE ALTERCATION AVEC DES MEMBRES DU GANG

MENDEZ. IL SERAIT ALORS RAVI DE LEUR FOURNIR L'INFORMATION ET MÊME DE LEUR DONNER UN COUP DE MAIN.

CHAPITRE 3 : RENDEZ-VOUS A LA FERME LARKINS

QUAND LES PJ SERONT PRÊTS ET QU'ILS AURONT FINI DE RÉGLER LEURS AFFAIRES ET D'ENQUÊTER, ROBERTS PROPOSERA UN LIEU À L'ÉCART DE LA VILLE POUR LA RENCONTRE. PEUT-ÊTRE LES PJ AURONT PRIS LES DEVANTS ET AURONT DÉJÀ CHOISI UN LIEU DE RENCONTRE. LA SEULE CONTRAINTE SERA QUE CE SOIT EN DEHORS DE LA VILLE. PAS QUESTION POUR ROBERTS DE PROMENER UNE VALISE CONTENANT 100 000\$ DANS LA VILLE.

LE CHOIX DEVAIT SE PORTER SUR LA FERME LARKINS. TOTALEMENT ABANDONNÉE ET À L'ÉCART DE LA VILLE, ELLE OFFRE L'AVANTAGE SUPPLÉMENTAIRE DE COMPTER UN PETIT MARAIS (LE SEUL DES ENVIRONS). BIEN QUE CERNÉES DE COLLINES, ELLE OCCUPE UNE SURFACE TRÈS VASTE ET BIEN DÉGAGÉE CE QUI DEVAIT FINIR DE CONVAINCRE VOS JOUEURS DE LA CHOISIR.

DANS TOUS LES CAS, ROBERTS, PROPOSERA CET ENDROIT SI LES PJ NE PRENNENT PAS LES DEVANTS.

ET SERRE-DE-NUIT DANS TOUT ÇA ? MÊME BÂILLONNÉ ET ENTRAVÉ, IL PEUT TOUJOURS UTILISER SON POUVOIR DE VISION ET SA CRÉATION AUTOMATIQUE DE DEADLAND. IL SAIT DÉJÀ COMMENT TOUTE CETTE HISTOIRE VA FINIR ET JOUE DONC SA DERNIÈRE CARTE.

IL VA ACCÉLÉRER LA FORMATION DU DEADLAND POUR MANIPULER LES PJ.

- JET EN ÂME AVEC UN MALUS DE 2 POUR SURMONTER LES HORRIBLES CAUCHEMARS QUI HANTENT LES PERSONNAGES. EN CAS D'ÉCHEC, ILS SUBISSENT UN POINT DE FATIGUE POUR TOUTE LA DURÉE DU SCÉNARIO ET DONC JUSQU'À LA FIN DE LA CAMPAGNE.
- SI LES PJ ONT DES SECRETS ENTRE EUX, ILS SONT IMMÉDIATEMENT RÉVÉLÉS À TOUS NOTAMMENT S'IL S'AGIT DE MANIGANCES ET DE TRAHISONS. IL PEUT MÊME EN INVENTER : *TEL PJ A RENCONTRÉ UN ACHETEUR POTENTIEL ET VEUT VENDRE LE CHAMAN POUR SON SEUL COMPTE, DEUX AUTRES PJ ONT PRÉVUS DE SUPPRIMER LEUR COMPAGNONS POUR NE PAS AVOIR À PARTAGER...*
- LE DEADLAND AGIT COMME UNE BALISE SUR L'ESPRIT DE MENDEZ QUI PRÉPARE UNE TRAHISON ULTIME POUR L'ACTE FINAL. IMPOSSIBLE POUR LUI DE MANQUER L'ACTE FINAL.

LES PJ SONT MAINTENANT PRÊTS POUR L'ÉCHANGE. VOICI LE DÉROULEMENT EXACT DES ÉVÉNEMENTS DE CETTE RENCONTRE.

LE PIÈGE DE ROBERTS :

ROBERTS EST UN HUCKSTER. PERSONNE, ABSOLUMENT PERSONNE N'A CONNAISSANCE DE CETTE INFORMATION, ET IL COMPTE BIEN PROFITER DE CET AVANTAGE. AU MOMENT DE L'ÉCHANGE, IL NE PANIQUERA PAS QUOI QUE DÉCIDENT LES PJ, MAIS IL SERA INTRAITABLE SUR UN POINT, IL VEUT AUSCULTER L'INDIEN EN PERSONNE. IL EST EN EFFET TROP FACILE DE DROGUER UN SAUVAGE ET DE LUI PEINDRE LES MAINS EN NOIR. IL VIENT AVEC QUATRE DE SES HOMMES À LA RENCONTRE DES PJ. VOILÀ COMMENT SE DÉROULERONT LES ÉVÉNEMENTS ROUND PAR ROUND :

LES PJ SE MONTRERONT PEUT-ÊTRE MÉFIANTS ET DÉCOUVRIRONT LA PRÉSENCE D'HOMMES DANS LES ENVIRONS. NE LEUR LAISSEZ PAS LE TEMPS D'ALLER TROP LOIN DANS LEURS RECHERCHES ET LAISSEZ ROBERTS JOUER LA CARTE DE L'HUMOUR ET DE LA VICTIME PEUREUSE QUE L'ON A DÉJÀ ROULÉE UNE FOIS « *NOTRE RELATION EST BASÉE SUR LA CONFIANCE, VOUS LE SAVEZ BIEN ? POURTANT J'AI CHOISI DE ME MÉFIER UN PEU DE VOS RÉACTIONS EN ASSURANT MES ARRIÈRES...* »

1/ ROBERT PERMET AU PJ D'EXAMINER L'ARGENT MAIS NE LÂCHE PAS LA VALISE TANT QU'IL N'A PAS FINI D'OBSERVER LE CHAMAN. L'ARGENT EST LÀ ET IL EST VRAI IMPOSSIBLE DE COMPTER MAIS À L'ŒIL NU, ON PEUT VOIR QU'IL Y A ÉVIDEMMENT TOUTE LA SOMME. ROBERT EXAMINE ALORS LE CHAMAN ET, LA VALISE DANS UNE MAIN ET SERRE-DE-NUIT DANS L'AUTRE, SE TÉLÉPORTERA EN UNE EXPLOSION D'ÉTINCELLES JUSQU'À L'INTÉRIEUR DU BÂTIMENT LE PLUS PROCHE.

INUTILE DE FAIRE DES JETS POUR LES LANCEMENTS DE SORTS DE ROBERTS DÉCRITS DANS CE DÉROULEMENT, ILS RÉUSSISSENT AUTOMATIQUEMENT AU MAXIMUM DE LEURS EFFETS. NOTEZ SIMPLEMENT LA DÉPENSE DE PP. LES AUTRES SORTS SONT GÉRÉS NORMALEMENT (C'EST-À-DIRE COMME VOUS L'ENTENDEZ)

2/ DANS LE BÂTIMENT (IDÉALEMENT DANS UN DE CEUX DE LA PARTIE CENTRALE DE LA FERME), IL LAISSE L'INDIEN À SES HOMMES AINSI QUE LA VALISE PLEINE D'ARGENT. IL EN PREND ALORS UNE AUTRE IDENTIQUE ET PLEINE DE PAPIERS, QU'IL AVAIT PRÉPARÉE À CET EFFET, PUIS LANCE UN SORT DE DÉFLEXION SUR SA PERSONNE. DEHORS, LES HOMMES DE MAIN, PANIQUÉS PAR L'EXPLOSION D'ÉTINCELLES, ATTAQUENT LES PJ.

3/ LES HOMMES DE L'ENNEMI ENTRENT EN ACTION. CONTRE UNE FORTE SOMME D'ARGENT ET LA PROMESSE DE POUVOIR TUER LES PJ, ROBERT A OBTENU LEUR SOUTIEN POUR UNE MISSION IMPORTANTE : COUVRIR SA FUIE. ROBERTS LANCE UN SORT ARMURE SUR SA PERSONNE ET PREND LA DIRECTION DU NORD AVEC LA FAUSSE VALISE À LA MAIN.

4/ ROBERTS CONTINUE SA COURSE EN DIRECTION D'UN CHEVAL ET LANCE UN SORT DE RAPIDITÉ SUR SA PERSONNE.

5/ UN DES HOMMES DE ROBERTS PART EN DIRECTION DU SUD AVEC DEUX CHEVEUX. IL MONTE L'UN AVEC LA VRAIE VALISE ET UTILISE LE SECOND POUR TRANSPORTER SERRES-DE-NUIT.

LES PJ PEUVENT FAIRE UN JET EN PERCEPTION POUR REMARQUER CETTE FUITE. UNE RELANCE PERMET DE VOIR QU'IL Y A LÀ UNE DRÔLE DE VALISE...

6/ MENDEZ REMONTE AVEC SES HOMMES DEPUIS LE SUD. EN UNE LIGNE PARFAITE, ILS REMONTENT EN DIRECTION DES PJ TUANT TOUT LE MONDE SUR LEUR PASSAGE. PEUT-ÊTRE BLESSERONT-ILS LE CAVALIERS QUI FUIT AVEC L'INDIEN ET LA VALISE..

X/ SI TOUT SE PASSE TROP BIEN POUR LES PJ, UN AUTOMATE DE COMBAT EXPLOSE LE PETIT CABANON POURRI POUR S'EN EXTRAIRE ET VIENT SE MÊLER DES DÉBATS.

X/ CACHÉ SOUS LE SABLE AU NORD, TROIS HOMMES DE ROBERTS SURGISSENT POUR TIRER SUR LES JOUEURS ET COUVRIR LA FUITE DE LEUR PATRON.

X/ ARRIVÉE DES TEXAS RANGER ET DES AGENTS. LEUR SEUL OBJECTIF ET SERRE-DE-NUIT. LES RANGERS VEULENT LE TUER, LES AGENTS LE VEULENT VIVANT MAIS ILS SOUHAITENT TUER TOUS LES TÉMOINS EN PLUS. LES DEUX PARTIES S'EN PRENDRONT AUSSI À MENDEZ MAIS LE DÉTERRÉ N'EST PAS LEUR PRIORITÉ.

X/ DES SNIPERS SONT EN PLACE, NOTAMMENT NORRIS S'IL EST ENCORE DE LA PARTIE.

ET POUR UN ONE-SHOT

LES PJ VIENNENT LIVRER UN PRISONNIER POUR LEQUEL ONT LEUR A PROMIS UNE FORTE SOMME D'ARGENT MAIS, UNE FOIS SUR PLACE, LA PRIME EST DIVISÉE PAR DIX ! LES NÉGOCIATIONS S'ENGAGENT ET LE SCÉNAR SE POURSUIT DANS LES MÊMES CONDITIONS. IL FAUDRA PROBABLEMENT RETIRER MENDEZ DE L'HISTOIRE. CELA DIT, IL VOUS FAUDRA PROBABLEMENT ÉTOFFER UN PEU LE DÉBUT EN JOUANT PAR EXEMPLE LE TRAJET AVEC LE PRISONNIER JUSQU'À DODGE CITY..

CONCLUSION

CE COUP-CI C'EST LA FIN, OFFREZ À VOTRE TABLE UNE FUSILLADE GRANDIOSE, ÇA DOIT TIRER DANS TOUS LES SENS SANS AUCUN RÉPIT. LA CONCLUSION EST ENTRE LES MAINS DE VOS JOUEURS, ILS VONT DEVOIR FAIRE DES CHOIX DANS L'URGENCE, NE LEUR LAISSEZ QUE QUELQUES SECONDES POUR PRENDRE UNE DÉCISION LORSQUE VIENT LEUR TOUR DE JEU. QUOIQU'IL ARRIVE, N'OUBLIEZ PAS QUE CE N'EST PAS « LES PJ CONTRE LE RESTE DU MONDE ». LES FACTIONS EN PRÉSENCE NE SONT PAS UNIES SOUS LA MÊME BANNIÈRE : MENDEZ ET SES HOMMES TUERONT TOUT CE QU'ILS PEUVENT MÊME SI LES PJ SONT LEUR PRIORITÉ, LES AGENTS ET LES RANGERS PEUVENT S'ÉTRIPER OU S'EN PRENDRE À MENDEZ, LES HOMMES DE ROBERTS NE DISTINGUENT PAS DE NUANCES, ILS TIRENT SUR TOUT LE MONDE, LES HOMMES DE L'ENNEMIS ONT UNE MISSION MAIS ILS SONT AUSSI LÀ POUR TUER LES PJ.. BREF, CETTE CAMPAGNE FINIT SUR UN ÉNORME CHAOS !

ANNEXES

FINS POSSIBLES : TABLEAU DES RÉCOMPENSES

ÉCHEC UN : SERRES-DE-NUIT RÉALISE LE RITUEL. LES DÉMONS FRANCHISSENT LE PORTAIL. ILS DÉVORENT TOUS CEUX QUI NE SONT PAS INDIEN ET TOUS CEUX QUI LES ATTAQUENT. ILS VONT ENSUITE SE TERRER AUX QUATRE COINS DES TERRITOIRES CONTESTÉS, SEMANT L'HORREUR ET LA DÉSOLOGATION. LES JUGES ONT GAGNÉ. PEU IMPORTE QUE SERRES-DE-NUIT S'EN SOIT SORTI OU NON. -> 3 PRIMES

ÉCHEC DEUX : SERRES-DE-NUIT S'ENFUIT, IL NE SE REMONTE PLUS AVANT DES ANNÉES MAIS LE RITUEL N'A PAS EU LIEU, C'EST DÉJÀ ÇA ! -> 4 PRIMES

SUCCÈS UN : SERRES-DE-NUIT EST TUÉ, LE RITUEL N'A PAS EU LIEU. BIEN JOUÉ MISSION ACCOMPLIE. LES PJS NE CONNAÎTRONT JAMAIS LA VÉRITÉ ET ILS NE REVERRONT PLUS ROBERTS QU'ILS ONT DE TOUTE FAÇON OUBLIÉ MAIS QU'IMPORTE, ILS ONT SAUVÉ BIEN DES VIES. -> 5 PRIMES

SUCCÈS DEUX : SERRES-DE-NUIT EST CAPTURÉ SANS AVOIR PU RÉALISER SON RITUEL. LES PJS L'ONT LIVRÉ À ROBERTS QUI LES PAIENT 300\$ CHACUN. -> 6 PRIMES ET LES 300\$ PROMIS.

SUCCÈS TROIS : SERRES-DE-NUIT EST CAPTURÉ MAIS LES PJS ONT REVU LEUR SALAIRE À LA HAUSSE. ROBERTS TENTE LE TOUT POUR LE TOUT DANS LA FERME ABANDONNÉE. PEU IMPORTE COMMENT S'EN SORTENT LES PJS ET CE QU'ILS GAGNENT. -> 7 PRIMES

SUCCÈS QUATRE : MÊME FIN MAIS MENDEZ NE S'EN SORT PAS. -> 8 PRIMES.

SUCCÈS CINQ : MÊME CHOSE QUE POUR LA FIN QUATRE MAIS LES PJS ONT PRIS LE POGNON ET TUÉ SERRES-DE-NUIT. SUCCÈS TOTAL, ON ENTRE DANS LA LÉGENDE-> 10 PRIMES ET UN POINT DE TREMPÉ GRATUIT EN PLUS DES 100 000\$

CIMETIÈRE:

- ❖ HOMMES DE ROBERTS ET DE L'ENNEMI : FLINGUEUR, VÉTÉRAN P.321. AUGMENTER DE UN NIVEAU LEURS COMPÉTENCES TIR ET COMBAT ET D'UN POINT LEUR RÉSISTANCE ET LEUR PARADE EN FONCTION DU NIVEAU DE VOS PJ.
- ❖ TRUANDS DU CHAPITRE 2 : FLINGUEUR P.321. EN FONCTION DU NIVEAU DE VOS JOUEURS, AUGMENTEZ LEUR NOMBRE MAIS PAS LEUR STAT.
- ❖ HOMMES DE MENDEZ : ILS SONT 4. VOIR ANNEXE DES PNJs SUR LE SITE
- ❖ AGENTS : AGENTS : P. 319. SI L'AGENT LANE ET L'AGENT DOUGLAS SONT ENCORE PRÉSENTS, UTILISEZ LES STAT DE L'AGENT (P.319) ET AUGMENTEZ TOUS LES TRAITS D'UN NIVEAU DE DÉ ET LA PARADE ET LA RÉSISTANCE D'UN POINT. CE SONT DES JOKERS.
- ❖ AUTOMATE : P.263

QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ RENCONTRE DANS LE BAR AVEC ROBERTS :
 - > [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=DzHYPFYA1Vh](http://www.youtube.com/watch?v=DzHYPFYA1Vh)
- ❖ ULTIME RENCONTRE AVEC BARTHELOMEW ROBERTS :
 - > [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=UAzNUPZQEE](http://www.youtube.com/watch?v=UAzNUPZQEE)
- ❖ GÉNÉRIQUE DE FIN :
 - > [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=G-fZ0xz14T8](http://www.youtube.com/watch?v=G-fZ0xz14T8)

PLANS :

- ❖ LA VIEILLE FERME LARKINS : ELLE SE COMPOSE EN SON CENTRE DE TROIS BÂTIMENTS EN RUINE : LA MAISON, LA GRANGE ET L'ÉTABLE SE FAISANT FACE ET DISPOSÉES DE FAÇONS TRIANGULAIRES -> POINT DE DÉPART DES HOMMES DE L'ENNEMIS ET DE CEUX DE ROBERTS, NOTAMMENT CELUI QUI PARTIRA AVEC L'ARGENT ET L'INDIEN (BIEN QUE CELA PUISSE ÊTRE MODIFIÉ EN FONCTION DES ACTIONS DES PJ. AU SUD-EST SE TROUVENT LES RUINES DES HABITATIONS AUTREFOIS RÉSERVÉES AUX ESCLAVES ET AUX SAISONNIERS. -> POINT DE DÉPART DE MENDEZ ET DE SES HOMMES. À L'EST SE TROUVE LE MARAIS. AU NORD-OUEST SE TROUVE UN RIDICULE PETIT CABANON EN BOIS. -> POINT DE DÉPART DE L'AUTOMATE.