

INDIAN WARS



Par Géronimo

INTRODUCTION

Résumé

Cette aventure est une adaptation des aventures de Mike Blueberry parus dans les albums : le cheval de fer, l'homme au poing d'acier, la piste des sioux & le général Tête Jaune.

Les PJ vont devoir protéger l'avancement de la compagnie de chemin de fer de Joshua Lawrence Chamberlain, l'Union Blue qui, bénéficiant d'un accord exceptionnel avec Sitting Bull et la nation sioux peut faire traverser sa ligne dans le sud du pays indien ce qui lui permettrait de gagner beaucoup de temps. Bien sûr, ses concurrents vont essayer d'empêcher cela de se produire.

L'un des gangs envoyés sur place réussira très bien, ce qui entraînera le début d'une guerre indienne entre la compagnie de chemin de fer et la nation sioux.

Cela dégénérera ensuite en une véritable guerre avec l'arrivée du général « Tête Jaune ».

Préambule au scénario

Ce scénario est prévu pour un petit groupe de joueurs, ayant le sens de la réflexion et sachant sortir ses flingues quand il le faut. Un officier militaire nordiste (un lieutenant ou un capitaine serait l'idéal) chez les PJ est indispensable pour la bonne marche du

scénario et un marshal, un shérif, un prévôt ou un agent de l'agence Pinkerton serait un plus appréciable. Les autres personnages peuvent être de n'importe quel type.

Le niveau des personnages est indifférent, mais il serait mieux qu'un précédent scénario leur ait fait déjà rencontrer le héros de guerre qu'est monsieur Chamberlain.

Introduction du scénario

Notre histoire débute en avril 1873 lorsque au cours d'un discours passionné prononcé devant un Congrès rassemblé au grand complet, Grant demanda au gouvernement de soutenir son plan de création d'une voie de chemin de fer transcontinentale.

Le lendemain, le Congrès vota à l'unanimité le Transcontinental Railroad Act. Cette loi conférerait un monopole de dix ans sur les transports de Ghost Rock commandés par le gouvernement pour la première compagnie parvenant à relier la Côte Est à la Cité des Anges Perdus. Ce contrat rapporterait des millions à qui l'obtiendrait.

Et quelques jours plus tard seulement, le Sud, sous la présidence de Jefferson Davis, se lança dans la même aventure.

La grande guerre du rail pouvait maintenant commencer.

Il y a de cela quelques mois, Chamberlain, le président de l'Union Blue, obtint l'autorisation de Sitting Bull pour traverser le Sud des Nations Sioux avec son chemin de fer, les clauses de cet accord sont inconnues.

Quoi qu'il en soit, les autres compagnies accueillirent cette nouvelle avec mauvaise humeur et se décidèrent, comme à leur habitude, à employer tous moyens pour contrer l'avance de cette compagnie.

Les compagnies qui interviendront dans cette aventure sont, en fait, les six principales compagnies de chemin de fer en course.

L'Union Blue

C'est la compagnie qui engage les PJ pour protéger son avancement.

Joshua Lawrence Chamberlain est le propriétaire de cette compagnie. Il l'a créé avec la bénédiction de l'armée qui lui donna un congé sans à durée illimitée pour mener son projet à terme.

Cette compagnie avait jusqu'à présent beaucoup de retard mais l'accord signé avec Sitting Bull lui permettrait de prendre de l'avance sur ses concurrents en traçant une ligne droite entre Peoria et Cheyenne, au Nord de Denver.

Cette compagnie bénéficie d'une excellente réputation, son sens de l'intégrité et de l'honneur étant bien connus, ce qui lui permet d'obtenir de nombreux avantages : obtention rapide de droits de passage ; réduction des prix de ces derniers ; des ouvriers très motivés prêts à mourir pour leur patron ; des gardes qui sont, pour la plupart, des vétérans de la guerre et qui sont donc habitués aux combats et, parfois, l'aide de l'armée nordiste qui n'oublie pas que Chamberlain est un colonel d'active qui sauva la vie du président.

L'Iron Dragon

Cette compagnie n'a rejoint les autres dans la course qu'une après le « départ » mais les a ratrappé en tirant tout droit à travers les territoires sioux, ce que les autres compagnies s'étaient refusées à faire, jusqu'à présent.

Il parvint à un accord avec Sitting Bull et eut le bonheur de bénéficier d'intérêts formidables lorsque de l'or et de la Ghost Rock furent découvertes dans les Collines Noires et que seule sa compagnie fut autorisée à s'y rendre.

Il est l'un de ceux qui a le plus à perdre si Chamberlain réussit. En effet, aux vues de ces grands principes moraux, il serait fort capable d'obtenir les mêmes accords que ceux de l'Iron Dragon si sa traversée des Territoires Sioux est une réussite.

Afin de lutter contre cela, Kang, le propriétaire de cette compagnie a décidé de fournir de jeunes indiens au sang chaud en armes en échange de quoi ils doivent attaquer l'Union Blue.

Mais, Kang, malin, a également engagé un gang, composé uniquement de chinois, pour essayer d'assassiner Chamberlain en accusant les Sioux. Cela devrait entraîner une dégradation des relations entre les Etats-Unis et la Nation Sioux et mettre fin à ce projet pour le moins dérangeant pour Kang.

La Wasatch Railroad

Cette compagnie, qui appartient au docteur Darius Hellstromme, est celle sur laquelle la plupart des gens misent leurs billets pour la victoire. En effet, elle

bénéficie des inventions du savant-fou le plus génial de tout l'Ouest et de son équipe. Cela permet à la Wasatch d'avoir des trains plus rapides et mieux armés. Ses inventions équipent également ses équipes de protections. Son camp de pointe est ainsi protégé par des ornithoptères qui partent en reconnaissance en avant du chantier.

Pour obtenir ses droits de passage, il lui suffit le plus souvent d'offrir une grosse somme d'argent aux dirigeants de la ville qu'il souhaite traverser ou une invention qui se révèle inestimable pour les gens de cette région. Si cela ne marche pas, il n'hésite pas à utiliser la Terreur.

Dans le cas qui nous intéresse, pour mettre fin à la menace de l'accord que l'Union Blue vient de mettre au point, Hellstromme a trouvé plusieurs moyens. Tout d'abord, comme Kang, il veut faire envenimer les relations entre les Sioux et les Etats-Unis. Pour cela, il va, à partir de Deadwood, mener des raids sur les terres indiennes. Les PJs n'en entendront pas parler, puisqu'ils seront près du chemin de fer de l'Union Blue, dans le sud de la Nation Sioux, mais cela contribuera à augmenter la tension entre blancs et rouges.

Dans un second temps, tout comme Kang, il va monter un gang pour attaquer l'Union Blue, mais lui préférera attaquer le camp de pointe par une opération aérienne éclair qui consistera à bombarder le camp et à détruire un maximum de matériel.

La Black River, la Dixie Rails & la Bayou Vermillion

Les trois compagnies sudistes étant assez loin géographiquement de l'Union Blue ont décidé, pour l'occasion, de mettre leurs efforts en commun pour monter un gang efficace pour enrayer la progression de la compagnie de Chamberlain.

Sans véritablement le vouloir, et grâce aux efforts involontaires de l'Iron Dragon et de la Wasatch qui auront fait monter la pression entre les Yankees et les Sioux, ils vont mettre en place la pièce la plus dangereuse pour les personnages et leur employeur.

Ils vont commissionner le gang de Jethro Steelfinger, un aventurier à l'esprit retors qui connaît très bien le Weird West.

Enfin, les deux derniers intervenants sont les indiens et le 7^{ème} de Cavalerie sous les ordres du Colonel Allister.

Introduction des joueurs

Nous sommes en septembre 1876. Le PJ militaire est appelé auprès de son supérieur. Comme tout bon militaire, il s'y rend au pas de course.

« Mon cher (mettez ici le nom du personnage), nous sommes au courant de vos activités extra-militaires. Non, non, n'ayez pas peur, il ne s'agit pas de vous en blâmer, bien au contraire, il s'agit de vous y consacrer à plein temps. Pour cela, nous vous mettons en congé à durée illimitée, ce qui vous permettra de pouvoir toujours compté sur les bénéfices de l'armée et de votre grade dans vos diverses missions. En contrepartie, nous aurions un service à vous demandez. Cette proposition vous intéresse-t-elle ? ».

Si le personnage refuse cette proposition, il lui est répondu que, justement, compte tenu des dernières pertes subies sur le front, il vient juste d'être muté en première ligne.

S'il accepte, son supérieur continue. « Votre mission consisterait, avec l'aide de vos amis, à protéger l'avancement de la compagnie de chemin de fer Union Blue. Pour vous, la récompense, vous la connaissez déjà, pour vos amis, une somme de \$2000 chacun leur sera versé, somme à laquelle leur sera ajouté le remboursement de leurs frais... dans les limites de la décence, bien entendu. Vous pouvez disposer et vous mettre en congé.

Ah, encore une dernière chose, vous êtes attendus dans une semaine au camp de pointe de cette compagnie qui se trouve un peu plus loin que la ville de Julesburg, au sud-est des Nations Sioux. »

Le personnage peut partir retrouver ses amis et partir pour le camp de pointe, aussi appelé Camp Chamberlain.

Acte 1 : Les chasseurs de bisons

Episode 1 : Un lac de poussière

Alors que les PJs se rendent au Camp Chamberlain et qu'ils n'en sont plus distants que de deux jours de cheval, ils voient un immense nuage de poussière se diriger dans leur direction au milieu des plaines.

Un jet de Survie : plaines rude (7) permettra de reconnaître le nuage que fait un troupeau de bisons. Et d'après la taille de celui-ci, ce troupeau doit être gigantesque.

Un autre jet, mais cette fois-ci, de difficulté difficile (9) permettra de dire que les personnages n'ont qu'une dizaine de minutes pour se mettre à l'abri.

Les PJs devraient alors commencer à sérieusement s'inquiéter, en effet le nuage s'étend sur toute la largeur de l'horizon.

A ce moment là, faites leur effectuer un jet de Détecter faisable (5), ils repéreront alors un gros buisson de « Sage Brush », il s'agit de plantes qui poussent en bouquet et sont très sèches en ce mois de mai. Laissez-les réfléchir quelques instants sur ces éléments avant de les aider en leur faisant faire un jet de Survie : plaine difficile (9) qui leur permettra alors de penser à rapidement débroussailler le centre du buisson avant de mettre le feu au pourtour.

S'ils mettent cela rapidement en pratique, les bisons se précipiteront sur eux. Donnez-leur alors l'occasion de douter de leur choix en leur faisant croire que les bisons vont traverser le feu. Afin que cela ne se produise pas, ils doivent abattre les animaux les plus téméraires. Pour cela, ils devront réussir à tuer 1d10 animaux dont les caractéristiques sont fournies dans le cimetière. Il ne faut pas que plus de 2

animaux traversent la ligne de flammes, sinon... préparez les pépites !

Si les PJs optent pour une fuite à cheval, il leur faudra réussir 5 jets d'équitation d'affilée de difficulté incroyable (11) pour avoir le temps de se mettre à l'abri sur des rochers et en abandonnant leurs chevaux aux bisons. Là encore, la dépense de pépites risque d'être conséquente.

Episode 2 : Une mer de carcasses

Niveau de Terreur : 1

En continuant d'avancer, les personnages tombent sur un véritable massacre qu'y s'étend à perte de vue sur les collines. Des bisons abattus, mais pas avec un Big Sharp. La réussite d'un test d'Explosif fastoche (3) ou de Médecine : vétérinaire rude (7) permettra de déterminer que ces animaux se sont fait tirer dessus à la cartouche de dynamite. On a ensuite laisser les carcasses sur place sans même prendre le temps de les dépecer.

Un jet de Détecter fastoche (3) permettra de remarquer des traces de chariot. Un jet de Pister fastoche (3) permettra de le suivre pendant la prochaine demi-journée.

Episode 3 : Un océan de Whisky

Alors qu'ils suivent les traces, les PJs entendent des coups de feu. Qu'ils se dépêchent ou non ne changera rien. Ils arriveront au-dessus d'une colline et pourront alors voir un chariot assiégé par une dizaine d'indiens (un jet de connaissance : tribus indiennes faisable (5) permettra de reconnaître des sioux de la tribu des Minneconjous).

Un jet de détecter rude (7) permettra de remarquer qu'il n'y a plus qu'une seule personne de vivante chez les assiégés et qu'il s'agit de... Jim Mac Clure, un prospecteur irlandais alcoolique qui fait parti des connaissances de l'un des PJs.

Les PJs vont certainement décider de foncer à son secours. A ce moment là, ils pourront également remarquer que des nuages de fumées (un jet rude (7) en signaux de fumée permettra de dire que leur camp est attaqué) sont visibles à l'horizon. Les indiens refluent alors très rapidement dans la direction de ces nuages.

Les PJs peuvent alors se rapprocher. Jim se précipite alors à leurs rencontre. « Merci, les gars, Hips, sans vous, Hips, j'perdais mon scalp, Hips ! Hey, mais c'est (nom du personnage), qu'est-tu viens foutre ici espèce de poche de bière, Hips ? ». Les personnages peuvent continuer la discussion tranquillement. Voici les informations dont dispose Jim :

- Lui et 3 autres types ont été engagés par l'Union Blue pour chasser des bisons avant de rentrer sur les territoires de la Nation Sioux afin de nourrir le camp Chamberlain.
- les trois autres gringos sont morts et ils n'ont même pas eu le temps de chasser.
- même s'il apprécie la dynamite, ce n'est pas Jim qui a liquidé tous ces bons dieux de vaches.
- les autres lascars ont sûrement mélangé leurs traces aux siennes afin de faire diversion. Ainsi ces enfoirés pouvaient attaquer le camp des indiens pendant que Jim et ses potes servaient d'amuse-gueules.
- les PJs ne sont plus qu'à quatre heures du camp Chamberlain et à un jour de la Nation Sioux.
- il reste du whisky à Jim, assez pour passer le temps jusqu'au camp.

Primes

Les personnages sortent vivant de leur rencontre avec le troupeau de bisons

1 point par personnage

Les personnages réussissent la majorité des tests et obtiennent beaucoup de renseignements dans les actes 2 et 3

2 points

Acte 2 : Au Camp Chamberlain

Le camp de pointe est un camp constitué pour l'essentiel de tentes et de quelques wagons sur une voie détournée de la voie principale. Des tas de traverses et de rails de chemin de fer sont entassés non loin. Le camp est boueux et des odeurs de sueurs, de crasse, de crottin de cheval et de diverses autres effluves en font un endroit particulièrement puant. Des hommes courrent en tout sens en portant divers matériaux vers des draisines qui partent en direction du chantier. Environ 500 personnes vivent dans le Camp Chamberlain.

Niveau de terreur : 0

Episode 1 : Affrontement entre Two Bear et Jethro Steelfinger

Quand les PJs commencent à rentrer dans le camp de pointe, ils sont témoins de la scène suivante :

Un indien à la superbe tenue (test de connaissance : tribus indiennes faisable (5), il s'agit d'un Sioux Sihasapas [Blackfeet], un autre test rude (7), qu'il s'agit d'un chef de guerre et un troisième test incroyable (11), que les personnages ont affaire au célèbre Two Bear) est en pleine discussion avec ce qui ressemble à un dangereux pistolero de plus de 1,90m avec de longs cheveux noirs, une moustache, des yeux gris-acier et vêtus d'un costume noir, d'un stetson noir et portant un Peacemaker crosse en avant du côté droit (un jet de Carrière : pistolero faisable (5) permettra de reconnaître Jethro Steelfinger, un pistolero dans le top ten du Weird West, célèbre par sa main droite remplacée par un avant-bras métallique articulé qu'un savant-fou lui a mis au point). Les deux hommes sont entourés par une trentaine d'ouvriers et de gardes de l'Union Blue.

La discussion semble des plus animées entre les deux hommes. Si les personnages s'approchent, ils comprennent que l'Indien veut parler au chef du cheval de fer à propos du massacre d'une centaine de ponys intervenue hier. Les ouvriers commencent à s'énerver en disant qu'il est facile de les accuser. L'Indien dit alors que les blancs

ne devraient pas oublier qu'ils vont bientôt rentrer en territoire indien et qu'ils devraient faire plus attention.

Les ouvriers veulent alors lyncher le chef de guerre. C'est aux PJs d'intervenir pour que cela ne se produise pas. Pour cela, ils ont plusieurs solutions, convaincre les ouvriers en est une, pour cela, un peu de roleplaying et un test d'éloquence difficile (9) seront nécessaire ou la menace de plusieurs canons de pistolet ou de fusil peuvent aussi faire leur effet et la réussite d'un jet d'intimider difficile (9) sont les solutions des plus évidentes mais des PJs imaginatifs pourront sans doute en trouver d'autres. De toute façon, Two Bear s'enfuira en sautant sur la croupe de son pony et en partant au galop.

Episode 2 : Accrochage avec Jethro Steelfinger

Juste après la fuite de Two Bear, Jethro s'approche du plus impressionnant des personnages et lui dit : « de quoi vous mêlez-vous, espèce de pied-tendre ? » et lui envoie son bras droit dans le visage, le personnage peut essayer d'esquiver en réussissant une test incroyable (11). Sinon, il doit encaisser, et le poing métallique de Jethro fait très mal.

Avant que cela ne dégénère, un homme vêtu d'un costume sombre d'une très belle coupe aux yeux bleus, aux cheveux gris et portant une barbe bien taillée s'approche et ordonne à tout le monde de se calmer (un jet de carrière : politique faisable (5) permettra de reconnaître Joshua Lawrence Chamberlain). La foule se disperse alors et Jethro part en direction d'un immense chariot sur lequel un panneau annonce Saloon Silver Spur.

Episode 3 : Entrevue avec Chamberlain

Chamberlain discute tout en se rendant vers le wagon qui lui sert de bureau. L'intérieur est meublé avec goût et austérité. Un autre homme (petit, rond, yeux verts, grosses pattes devant les oreilles et des cheveux noirs qu'il rabat pour cacher sa calvitie) les attend également à l'intérieur, il s'agit de Lewis Clark, le secrétaire et homme de confiance de Chamberlain. Les personnages pourront

s'installer dans les fauteuils qui les attendent devant le bureau du directeur.

« Messieurs, je me présente, Joshua Lawrence Chamberlain, directeur et actionnaire principal de la compagnie Union Blue. C'est moi votre employeur. C'est le (grade et nom du supérieur du PJ militaire) qui vous a recommandés.

Votre travail consistera à maintenir la paix et la tranquillité dans le camp de base, sur le chantier et les environs immédiats de notre voix de chemin de fer. Cela est loin d'être sans danger, mais vous devez être habitués.

De plus, des dangers supplémentaires vont sans doute venir s'ajouter aux habituels. En effet, êtes-vous au courant de ce que l'on appelle la "Guerre du Rail" ? Non ? Et bien, plusieurs compagnies sont en concurrence et la première à relier les villes de l'est à la Cité des Anges Perdus auront un monopole de dix ans sur le transport de Ghost Rock à destination de l'armée. Voyez-vous les enjeux ?

Les compagnies sont les suivantes : l'Union Blue, ma compagnie, l'Iron Dragon, la compagnie du très douteux Monsieur Kang qui fut le premier à obtenir l'autorisation de traverser les territoires sioux et qui relie la ville de Deadwood en plein milieu des Collines Noires, la Wasatch Railroad, la compagnie du docteur Darius Hellstromme, le célèbre savant-fou, c'est sans aucun doute mon plus sérieux adversaire, la Bayou Vermillion qui appartient au Baron Lacroix et utilise des méthodes et des ouvriers, disons..., peu orthodoxes, la Dixie Rails, cette compagnie est au Sud, ce que l'Union Blue est au Nord, et enfin la Black River, la compagnie de Madame Mina Devlin, également un adversaire redoutable.

Chacune de ces compagnies utilisera tous les moyens à sa disposition pour m'empêcher d'arriver à bon port. En effet, comme Kang, à son époque, j'ai réussi à obtenir de Sitting Bull l'autorisation de traverser la Nation Sioux, ce qui me permettrait de gagner énormément de temps sur mes concurrents. Mais pour cela, il faut que la voix soit mise en place en moins d'un an, c'est aussi pour cette raison que vous êtes présent ici.

Gardez donc les yeux ouverts, les adversaires de notre compagnie sont très nombreux et nos alliés en petit nombre. »

Les personnages peuvent poser leurs éventuelles questions avant de prendre congé de Monsieur Chamberlain.

Juste avant qu'ils ne partent, Chamberlain les rappelle et leur dit : « Ah oui, au sujet de cette histoire de pony, retrouver Two Bear, faites la paix avec lui, vous avez carte blanche, à l'exception du fait que vous ne pouvez lui fournir d'armes à feu ou d'alcool, le premier étant interdit par les Etats-Unis, le second par l'état sioux. »

Episode 4 : Boisson explosive au Silver Spur

Alors que les personnages ressortent du bureau de Chamberlain, Jim leur tombe sur le dos : « Allez, les gars, suivez-moi, j'veus paie un coup pour décoller la poussière de vot'gosier. ».

Les personnages se dirigent alors vers le Silver Spur. Il s'agit d'un immense chariot (10 mètres de large sur 40 mètres de long et 5 mètres de haut avec des roues de 2 mètres de circonférence renforcé par de l'acier mélangé à de la Ghost Rock !) que son propriétaire, Elmer Hebslein a fait construire par Smith & Robards et qui fonctionne à la Ghost Rock grâce à une machine à vapeur.

L'intérieur n'a rien à envier à un saloon normal, un bar en nickel occupe toute la largeur (environ 10 mètres !), des lampes de style pendent du plafond, un piano avec pianiste et chanteuse dans un autre coin et, enfin, une bonne cinquantaine de tables occupe le reste de la salle. Elmer a vu très grand !

Le saloon est bourré de monde et les PJ doivent jouer des coudes pour s'approcher du nickel. Il se retrouve malencontreusement pas très loin de Jethro qui discute avec un homme habillé comme un Mountain Man (trappeur).

Un jet de Déetecter faisable (5) (il y a beaucoup de bruit dans la salle) réussi permettra d'entendre ce qu'ils se disent.

Jethro : « Vous êtes bien Bill Comstock, le chasseur de bisons qui a failli battre "Buffalo" Bill Cody l'année dernière ? »

Comstock : « Ouais, c'est bien moi, mais j'ai été loin de le battre, je n'ai

abattu que 69 bisons alors que lui en a descendu 81 dans la même journée (véridique !). Mais c'était un concours stupide, les gars derrière non pas réussi à en dépecer plus d'une dizaine. »

Jethro : « Mais non, ce n'est pas grave, la plaine est bourré de ces ruminants, et je suis sûr que vous seriez capable de faire mieux, on pourrait organiser cela, quand dites-vous ? »

Comstock : « M'ouais, pourquoi pas, je suis sûr qu'j'peux faire mieux que Buffalo. O.K., c'est d'accord, Steelfinger. »

Si les PJ font normalement leur travail, ils devraient intervenir pour empêcher ce concours stupide qui risque d'envenimer encore la situation entre les indiens et l'Union Blue.

Jethro : « Encore vous ! Cette fois-ci, cela ne va pas se passer aussi facilement ! Allez les gars, on liquide ces empêcheurs de tourner en rond ! ».

La plupart des ouvriers se dépêchent alors de sortir du saloon. Rapidement, seuls restent, d'un côté, les PJ et Jim, de l'autre, Jethro, Comstock et une dizaine de flingueurs.

Jethro et ses potes couchent rapidement les tables et se planquent derrière, ce qui laisse aux PJ la solution de sauter par-dessus le bar (jet d'esquiver faisable (5) réussi).

Cela devrait se tirer dessus pendant environ 3 rounds avant que Jim n'ait une idée : tirer sur les lampes à pétrole afin de se retrouver dans le noir et que les types d'en-face ne puissent plus les viser. Il y a un total de 10 lampes, la difficulté pour les toucher est difficile (9).

Malheureusement, cela donne également une idée à Jethro : tirer sur la bibine qui se trouve derrière les PJ puis sur la lampe à pétrole qui se trouve au-dessus d'eux afin d'y mettre le feu. Une fois cela fait, lui et ses hommes se replient en dehors du saloon.

Les personnages, qui ont le malheur de se trouver derrière le bar se retrouveront dans les flammes et encaisseront 1d12 de dommages dans chacune de leurs jambes au premier round ; la même chose au second ; au troisième, les tripes s'y ajoutent ; au

quatrième, les deux bras ; au cinquième, le mec en entier est en train de cramer.

Les PJ doivent alors penser à casser les planches du sol, en effet, ils sont dans un chariot, et ils peuvent donc passer par en-dessous !

Lorsqu'ils ressortent, une nouvelle bagarre intervient, mais Jethro n'ayant plus de balles propose de régler cela à mains nues. Il est approuvé par les ouvriers du rail qui observent la situation. L'un des PJ devra donc se dévouer pour affronter le redoutable Steelfinger.

Faites durer le suspense, mais Jethro doit perdre, et de l'argent tomber de ses poches pendant la bagarre, de l'argent et de l'or confédéré, d'où des soupçons immédiats de trahison. Le shérif du camp l'arrête alors et l'emmène au wagon qui sert de Shérif Office. Les hommes de Jethro disparaissent alors dans la foule.

Les ouvriers vont ensuite s'empresser d'éteindre l'incendie qui ravage le Silver Spur. Les personnages pourront sans doute proposer leur aide.

Le niveau de terreur du Camp Chamberlain passe à 1.

Episode 5 : Rencontre avec Two Bear

Two Bear attend au-dessus d'une colline, juste à côté du Camp Chamberlain. Son camp est constitué de lui et de 4 braves, les indiens, de par le traité qu'ils ont signés se sont engagés à ne pas sortir de la Nation Sioux par bandes supérieures à 5 individus. Il accepte de les recevoir mais leur annonce qu'il ne peut pas parler au nom de son peuple et qu'ils doivent rencontrer le chef des Sihasapas, Burning Tongue dans trois jours à la cascade de Silver Trout, dans les Nations Sioux. Two Bear quitte cet endroit dans la demi-heure pour prévenir son chef.

Episode 6 : Entretien des dirigeants

Les personnages sont reçus par Chamberlain. A cet entretien assiste également Lewis Clark, son conseiller et Mercedes Sanchez, le shérif du camp.

Il est question de savoir pour qui travaille Jethro Steelfinger, il semble

évident qu'il est là pour faire dégénérer la situation entre les Indiens et l'Union Blue, mais la question est de savoir pour quelle compagnie il travaille.

Il est déjà évident que ce n'est ni pour l'Iron Dragon, ni pour la Wasatch Railroad, qui sont des compagnies nordistes. Ce à quoi, Clark répond qu'il aurait été malin de leur part de payer Steelfinger en argent sudiste pour le cas où il se ferait prendre, ainsi les soupçons se porteraient sur les 3 compagnies confédérées : la Dixie Rails, la Bayou Vermillion et la Black River.

Après une bonne heure de spéculations variées, Lewis Clark annonce : « je connais bien ce genre de mercenaires, toujours prêt à se vendre au plus offrant, c'est moi qui les engage d'habitude pour l'Union Blue. Si vous me laissez un peu seul avec lui, je me fais fort de lui tirer les vers du nez contre une promesse d'indulgence. »

Chamberlain réfléchit puis acquiesce à la demande de Clark. Ce dernier se rend immédiatement à la prison.

La discussion continue et Chamberlain annonce aux PJs qu'ils devront servir d'escorte au train qui emmènera Steelfinger à la prison de Julesburg, la ville la plus proche, à un jour et demi de train.

Episode 7 : Citrons pressés plombés

C'est à ce moment là que le gang engagé par Kang va intervenir pour essayer de tuer toutes les personnes présentes dans ce train afin de couper la tête de l'Union Blue puis en accusant les indiens. 5 des ouvriers du rail chinois sont en fait des hommes aux ordres de Kang.

Chacun d'entre eux, dans un bel ensemble, traverse une fenêtre ou la porte, bloquant tout le monde à l'intérieur. Un jet de Perception incroyable (11) sera nécessaire pour ne pas être surpris par cette attaque éclair.

Pour que le scénario se déroule ensuite normalement, il conviendra que le MJ sauve absolument Chamberlain, le shérif peut, par contre, être sacrifié, il sera alors remplacé par son adjoint. Les PJs doivent sortir vainqueur et il est

possible qu'un ou deux de leurs adversaires s'en tirent vivant en prenant la fuite.

Si les personnages fouillent ensuite les cadavres, ils découvriront sur eux de quoi incriminer les indiens de ce crime, arcs, flèches, tomahawks, ceintures de peau indiennes...

Cette fois-ci, le responsable de cet attentat semble tout désigné par la race des agresseurs : il semblerait s'agir de Kang et de l'Iron Dragon, c'est d'ailleurs lui qui a le plus à perdre si Chamberlain réussit.

Lewis Clark reviendra alors de la prison et sera horrifié par le carnage que l'on peut voir dans le wagon. Il sera également désolé d'apprendre à Chamberlain que Jethro Steelfinger a refusé sa proposition (en fait, Lewis est un traître au service de la coalition de compagnies sudistes qui vient de fournir à Jethro son plan d'évasion pendant son transfert jusqu'à Julesburg).

Si les PJs cherchent les gardes qui défendaient le bureau de Chamberlain, ils retrouvent leurs cadavres sous le wagon.

Le niveau de terreur du Camp Chamberlain passe à 2.

Primes

Les personnages empêchent le lynchage de Two Bear

1 point

Le personnage encaisse le coup de Jethro Steelfinger

1 point pour le personnage

Les personnages survivent à la bagarre du Silver Spur

1 point par personnage

Les personnages font arrêter Jethro Steelfinger

3 points

Les personnages aident à éteindre l'incendie du Silver Spur

1 point

Les personnages arrivent à avoir un entretien avec Burning Tongue

2 points

Chamberlain survit à l'attentat des chinois

4 points

Acte 3 : Steelfinger s'échappe

Le lendemain, Jethro Steelfinger est transféré dans le train qui doit l'emmener à Julesburg pour y être jugé. Le convoi est constitué d'une locomotive fonctionnant à la Ghost Rock avec deux chauffeurs et d'un wagon de voyageurs avec Jethro, les personnages, le shérif et 4 gardes.

Le train démarre et les PJs doivent être nerveux, surtout en voyant Jethro trop à l'aise.

Après 5 heures de train, Jethro commence à se plaindre d'avoir mal au ventre et envie d'aller aux toilettes. L'un des gardes l'emmène aux W-C avec l'accord du shérif. Le train s'engouffre dans un tunnel, le garde (complice de ce dernier) donne son arme à Jethro qui l'assomme pour ne pas le faire soupçonner.

A la sortie du tunnel, les flingueurs de Jethro attaquent le train. Jethro se sert alors du garde comme bouclier et sort des toilettes en se dirigeant vers le fond du wagon. Là, Chris Burnhead, son second, l'attend avec un cheval sur lequel il monte pour s'enfuir. Les personnages peuvent toujours lui tirer dessus, mais il doit s'en sortir vivant.

Jethro fait ensuite couper les lignes télégraphiques pour que les personnages ne puissent pas donner l'alerte. N'ayant pas de chevaux, les personnages ne peuvent poursuivre Steelfinger et doivent se résoudre à retourner au camp de pointe annoncer la mauvaise nouvelle à Chamberlain.

Primes

Pour avoir survécu à cet acte

3 points

Acte 4 : Rendez-Vous à Silver Trout

Episode 1 : Retour au Camp Chamberlain

Les personnages reviennent au Camp Chamberlain et annonce la mauvaise nouvelle au directeur de l'Union Blue qui apprend cette nouvelle avec tristesse.

Les personnages trouveront peut-être bizarre que le shérif ait pu se faire assommer de face, en effet, ses marques sont présentes sur son front. S'ils commencent à lui poser des questions, ce dernier va paniquer et provoquer en duel celui des personnages qu'il considère comme le chef du gang.

Il s'agira d'un duel aux nerfs (cf. *The Quick and the Dead* pages 16,17) et si le shérif s'en tire, il essaiera ensuite de s'enfuir pour rejoindre Steelfinger. Si les personnages se battent de nouveau contre lui, il ne doit pas s'en sortir vivant afin de ne pas révéler le lieu où se trouve le pistolero.

Episode 2 : Bombardement

Comme si l'attaque des pamplemousses n'avait pas suffit, Hellstromme a décidé de lui aussi lancé une attaque contre l'Union Blue.

Pour cela, il a envoyé le Docteur Magnus Leifsonn et son mécano Ryan Smiley afin de bombarder le camp depuis un ornithoptère.

Les PJ's pourront les remarquer s'ils réussissent un jet de Détecter incroyable (13), en effet, ils s'approchent au-dessus de la couverture nuageuse avant de se laisser descendre sur le camp. Ils bombarderont dans l'ordre suivant, tout en se tenant hors de portée des fusils :

- 1) le wagon de Chamberlain
- 2) le stock de rails
- 3) le wagon de stockage des explosifs
- 4) le wagon-entrepôt de nourriture
- 5) le stock de traverses
- 6) le Silver Spur
- 7) le corral de chevaux
- 8) la voie de chemin de fer
- 9) les tentes des ouvriers

Cela doit paraître tragique et les PJ's doivent s'apercevoir qu'ils ne peuvent pas faire grand chose d'autre que de regarder. Mais, ils auront plusieurs fois l'occasion de descendre cet oiseau de malheur.

S'ils les ont remarqués lors de leur descente, ils pourront tenter de les abattre en réussissant un jet incroyable (13) à leur tir qui leur permettra de toucher l'ornithoptère. Ils redescendront ensuite après avoir fait sauter le wagon des explosifs, là, le score pour les toucher sera de (11), ils ont moins de vitesse, deux autres occasions avec une difficulté de (9) se présenteront : après le corral à chevaux et après la voie de chemin de fer, en effet, ils sont obligés de descendre plus bas pour bien réussir leur attaque.

Quel que soit l'épilogue de cet épisode, les personnages devraient s'en sortir vivant et le camp être dévasté.

Deux possibilités peuvent se présenter, les personnages ont capturé Ryan Smiley lors du crash de l'ornithoptère ou le bombardier s'est enfui.

Dans le premier cas, ils pourront savoir qu'ils venaient de Salt Lake City, ce qui leur permettra de deviner que le commanditaire est sans nul doute la Wasatch Railroad. Comme d'habitude, les ouvriers et les gardes voudront lyncher le mécano, mais si les personnages arrivent à les en empêcher, ils pourront bénéficier des services de Ryan Smiley qui s'engage à rester au service de l'Union Blue jusqu'à ce qu'une compagnie arrive à la Cité des Anges Perdus. Chamberlain, beau joueur, acceptera. Smiley n'oubliera alors pas ce qu'il doit aux PJ's.

Le niveau de terreur du Camp Chamberlain passe à 4.

Episode 3 : remise en état

La remise en état du camp de pointe va prendre dans les trois jours, les PJ's seront donc occuper jusqu'à leur rendez-vous avec Burning Tongue et Two Bear. Les personnages devraient pouvoir faire connaissance pendant ce temps avec les personnages hauts en couleur du camp Chamberlain, comme Guffy Palmer et ses "nièces", Raven Salt, Harry "Big Arm" O'brien, John "Boiler" Killigan, Lou S'sien,

Lewis Clark, Cole "Nightmare" Gavin ou le père Andrews.

Le niveau de terreur du Camp Chamberlain passe à 3, voir 2 si les personnages se comportent vraiment très bien.

Episode 4 : Silver Trout

Niveau de terreur : 0

Silver Trout est une vallée très encaissée avec seulement deux entrées : une à l'Est et une à l'Ouest. La cascade se trouve à peu près au milieu du défilé.

Chamberlain préfère envoyer les PJ's le jour précédent afin qu'ils repèrent mieux les lieux et qu'ils ne tombent pas dans une embuscade. Jim et 4 gardes les accompagnent.

Si les PJ's n'y pensent pas, Jim envoi 2 hommes de chaque côté du défilé en haut des crêtes afin de pouvoir protéger les personnages en cas de problème. Il dit aux gardes d'agiter leur chapeau en réponse au même mouvement de la part des PJ's pour montrer que tout va bien. Lui-même va s'installer dans les bois à l'Est afin de couvrir une éventuelle fuite à l'aide de ses "jouets" (bâtons de dynamite). Jim va à moitié coupé des arbre et y glisser des bâtons afin que l'explosion les fassent s'abattre sur la route derrière les fuyards.

Malheureusement pour les personnages, Lewis Clark a prévenu Jethro Steelfinger qui va venir s'inviter à ce tête-à-tête.

Jethro décide d'éliminer les hommes installer sur les sommets pendant la nuit et de les remplacer par les siens. Il fait parler l'un des hommes qui lui donne le signal. Ses hommes s'installent en enfilant les uniformes des gardes de l'Union Blue sans que les PJ's ne se doutent de quoi que ce soit.

Au matin, si l'un des PJ's agite son chapeau, les 4 gardes lui répondent.

« Au moment où le soleil est au plus haut », les Sioux Sihasapas arrivent avec, en tête, le chef de tribu Burning Tongue, suivi du chef de guerre Two Bear, du chaman Half Stag et du Medicine-man

Quiet Spring et d'une vingtaine de braves. Les palabres peuvent alors commencer.

Chacun des hommes de Steelfinger choisit alors une cible parmi les Indiens et tirent. Dans un bel ensemble, 12 indiens tombent au sol, morts ou blessés. Ils crient à la trahison, ramassent leurs blessés et s'enfuient. au sol, restent Burning Tongue, Two Bear, Quiet Spring et 4 braves. Jethro et ses hommes décident alors d'évacuer la région. Les personnages pourront le reconnaître en réussissant un jet de Détecter faisable (5).

Pendant ce temps, les survivants ont rejoint le reste des braves de la tribu qui attendaient à l'Ouest du défilé. Ces derniers font demi-tour, mené par le propre fils de Burning Tongue, Rain In The Face (ainsi nommé car il reçut une pluie de sang dans le visage lors d'un combat).

Les PJs, en voyant cette marée rouge fondre sur eux (plus d'un millier de braves !) devraient rapidement s'enfuir à cheval. Faites leur faire quelques tests d'équitation afin qu'ils croient qu'ils peuvent réellement y rester.

Heureusement pour les PJs, l'ami Jim protège leurs arrières et fait partir les explosifs aussitôt qu'ils ont passé son piège. Les arbres tombent et bloquent alors le canyon. Les PJs peuvent rejoindre le camp Chamberlain « tranquillement ». A ce moment là, si les PJs n'y pensent pas, Jim leur rappellera que le chantier n'est qu'à 2 heures de cheval de là et qu'il faut les prévenir afin d'éviter que les Blackfeet ne leur tombent sur le dos.

Episode 5 : Les Indiens attaquent le train !

Les PJs arrivent à la zone de chantier. Le contremaître Henry Mac Eddings refuse de les écouter. Il faudra que les PJs fassent un peu de roleplaying et réussisse un jet de Persuasion ou d'Intimidation, suivant l'option choisie, rude (7). Tout le monde embarque alors dans le train pour retourner au camp Chamberlain.

Pendant ce temps, les Sihasapas ont mis le feu au pont de chemin de fer qui se trouve entre le chantier et le camp de pointe puis remonte le long de la voie en direction du chantier.

Dans le train, on trouve les personnages, Jim Mac Clure, le contremaître, 5 gardes de l'Union Blue, 30 ouvriers du rail et deux chauffeurs de locos. Les Indiens, quant à eux, sont environ un millier. Pas besoin d'un dessin ? Les personnages n'ont aucune chance en dehors de la fuite.

Lorsque les Blackfeet passent à l'attaque, laissez les personnages en tuer quelques-uns. Espérons que l'un d'eux est pensé à s'installer dans la locomotive avec les chauffeurs ; si ce n'est pas le cas, utilisez votre Joker, Jim s'y trouve !

Quand il arrive au pont, le chauffeur veut s'arrêter, mais aux vues de la situation, le personnage ou Jim doivent l'obliger à continuer (test d'intimidation difficile (9), le pont est en flammes ! Avec un bonus de 3 points sous la menace d'un Peacemaker). Il enfonce alors la vapeur et le train traverse le précipice sur le pont, qui s'écroule au fur et à mesure que le convoi avance. Le train peut continuer

tranquille jusqu'au Camp Chamberlain pour annoncer la mauvaise nouvelle. Une nouvelle guerre indienne vient de débuter !

Primes

Les personnages découvrent que le shérif est un traître

2 points

Le personnage survit au duel aux nerfs

2 points pour le personnage

Aucun endroit n'est bombarder par Leifsonn

5 points

Un ou deux endroits sont bombarder par Leifsonn

4 points

Trois ou quatre endroits sont bombarder par Leifsonn

3 points

Cinq ou six endroits sont bombarder par Leifsonn

2 points

Sept ou huit endroits sont bombarder par Leifsonn

1 point

Leifsonn bombarde tous ses objectifs et s'enfuit

0 point

Les personnages capturent Smiley, le font parler, le sauve du lynchage et le font engager à l'Union Blue

De 1 à 2 points

Les personnages discutent et font plus amples connaissances avec les gens du Camp Chamberlain pendant la reconstruction

De 0 à 4 points

Les personnages survivent au rendez-vous de Silver Trout

1 point par personnage

Les personnages préviennent le chantier de tête et survivent à l'attaque du train

1 point par personnage

CHAPTER XI : THE MAN WITH THE GHOST ROCK FIST

Acte 1 : Vent de panique

Episode 1 : Guffy et les fuyards

Le train rejoint le Camp Chamberlain et tout le monde s'y précipite pour voir ce qui s'est passé.

Apprenant ce qui s'est passé, la plupart du personnel veux s'enfuir. Les PJs devront faire montre de trésors d'éloquence pour les convaincre de rester : un jet d'éloquence difficile (9) pour y arriver, il peut être diminué par le roleplaying, en expliquant par exemple que les fuyards se feront massacrer s'ils partent sur les routes comme cela qui ramènera la difficulté à faisable (5).

Malheureusement, Guffy Palmer et ses "nièces" ne les écoutent pas et Guffy annonce à la cantonade : « Moi, j'fous l'camp d'ici et qui m'aime me suive ! », si un personnage essaie d'empêcher Guffy de partir, il se ramasse un coup de matraque derrière le crâne et tombe dans la poussière, au pied du chariot, assommé.

Ensuite, le chariot coloré de Guffy démarre et s'enfuit en direction de Julesburg, suivi par une petite demi-douzaine d'autres chariots et des cavaliers qui préfèrent la fuite à l'affrontement avec les Sioux. Au total, c'est une cinquantaine de personnes qui s'enfuient, laissant environ 450 hommes dans le Camp.

Pendant ce temps, grâce à la diversion involontaire de Guffy, Lewis Clark met le feu au wagon-entrepôt qui contient la nourriture. Les PJs se doivent alors d'organiser la lutte contre l'incendie.

Mais ils s'apercevront rapidement que leur adversaire est très malin. En effet, chaque seau jeté sur les flammes active un peu plus l'incendie ! En regardant l'eau de plus près, les personnages s'apercevront que l'ont à verser de l'alcool et du pétrole dans le puits, ce qui ne fait qu'attiser les flammes !

C'est une véritable catastrophe, en effet, le traître a, non seulement, détruit les réserves de nourriture mais aussi la source d'eau potable. Le Camp Chamberlain est donc ainsi incapable de pouvoir soutenir un siège !

Chamberlain s'approche alors des PJs : « Bande d'incapables ! Rattrapez-moi Guffy Palmer et ceux qui se sont enfuis avant qu'ils ne meurent ! ».

Le niveau de terreur du Camp Chamberlain passe à 4.

Episode 2 : Mission Julesburg

Un peu choqué, c'est la première fois que Chamberlain les insulte, les personnages quitte le camp de pointe, Jim se joint à eux. 1 kilomètre plus loin, il les rattrape et leur dit que comme il y a un espion dans le camp, il ne voulait pas l'alerter, c'est pourquoi il les a sermonnés devant tout le monde pour faire diversion.

En fait, il leur dit ceci : « Vous devez absolument rejoindre Julesburg et demander un train de ravitaillement pour le Camp Chamberlain, sinon nous ne tiendrons pas 8 jours. Bonne chance, messieurs, tous nos espoirs reposent maintenant sur vous ! ».

Primes

Les personnages se comportent bien pendant cet acte

De 1 à 3 points

Acte 2 : Sur la piste

Episode 1 : Boucherie

Niveau de terreur : 2

Comme les fuyards vont dans la même direction qu'eux, les PJs se retrouvent, sans le vouloir à suivre leurs traces, le long de la voie de chemin de fer.

Ils tombent alors sur un véritable carnage : des cadavres en piteux états sont épargillés autour de la voie de chemin de fer, certains sont pendus aux poteaux télégraphiques, d'autres ont été écartelés à l'aide de ces mêmes fils télégraphiques, les femmes ont été violées... Un jet de tripes devra être effectué par les personnages devant cette horreur. S'ils le ratent, ils rendent leur dernier repas.

En y regardant d'un peu plus près, les personnages reconnaîtront une ou deux des personnes avec lesquelles ils ont sympathisé pendant les épisodes précédents, par contre, ils ne trouvent aucun cadavre de Guffy ou de ses "nièces", il semblerait qu'elles aient trouvé un chemin plus sûr.

Episode 2 : Blue Dead Pass

Niveau de Terreur : 1

Jim, qui connaît bien la région, pense que Guffy a dû suivre une route parallèle mais en passant par le haut de la sierra. Pour les rejoindre, il suggère alors de passer par la Blue Dead Pass, un éboulement dans un canyon qui permet de rejoindre le haut de ce dernier et de rattraper la piste qu'a suivi Guffy.

En y arrivant, les personnages s'aperçoivent que la passe n'est pas très sûre, la roche est friable et si l'on crie trop fort, tout risque de s'effondrer.

De plus, mais cela les personnages ne peuvent pas le deviner, une bande de 5 braves Blackfeet les attend au-dessus. Quand ils sont bien engagés dans la passe, les Indiens y envoient des rochers en se servant de troncs comme leviers.

Les PJ doivent faire un jet de Survie : Montagnes fastoche (3) pour deviner que des rochers, que l'on a aidé (si le jet est supérieur à 7) dévalent la pente au-dessus d'eux.

Les PJ auront juste le temps d'effectuer un jet d'esquiver faisable (5) s'ils savent ce qui se passe, difficile (9) autrement. S'ils le ratent, ils encaissent 4d10 de dommages dans 1d4 zones mais réussiront ensuite à se glisser dans une anfractuosité à la suite de leurs camarades ; mais pas leurs chevaux !

Un autre jet de Survie : Montagnes difficile (9) leur apprendra qu'il faut qu'ils cachent les yeux de leurs chevaux pendant l'éboulement pour ne pas qu'ils s'énervent et mettre eux-mêmes un foulard sur leur bouche pour ne pas étouffer dans la poussière et laisser échapper un éternuement qui les trahirait. S'ils ne le font pas les Sihasapas les entendront et descendront prévenus, les armes à la main.

S'ils ont pensé à cacher les yeux des chevaux, les Indiens descendent pour dépouiller les cadavres sans véritablement faire attention. Il leur faudra donc réussir un jet de Perception incroyable (11) pour éviter d'être surpris pendant que les PJ les canardent allègrement.

Les PJ qui auront perdu leurs montures dans cet accident pourront les remplacer par l'un des ponys indiens qui attendent au-dessus de la passe.

Episode 3 : Guffy, on arrive !

Une demi-heure plus tard, les personnages atteignent un petit bois. Ils voient alors le chariot multicolore de Guffy poursuivi par une bande d'une vingtaine d'Indiens (un jet de connaissance : tribus indiennes faisable (5) permettra de reconnaître des Sioux de

la tribu des Oglalas, ce qui veut dire que déjà, au moins deux tribus (les Sihasapas & les Oglalas sont partis en guerre contre les blancs !).

Concernant Guffy et son chariot, il suffit aux personnages d'attendre, puisque ce dernier se dirige en droite ligne sur le petit bois dans lequel sont actuellement les PJ. Ils n'ont plus qu'à se poster en embuscade pour protéger la fuite de Guffy. Le chariot traverse le bois et les Indiens ne se rendront pas compte de l'embuscade qui les attend, les PJ vont pouvoir en déssouder quelques-uns tranquillement. Puis Jim leur dira : « Allez les gars, rattez les filles, moi j'reste ici pour les r'tenir, y m'reste encore quelques bâtons ! ».

Les PJ devraient normalement suivre les conseils de Jim et rejoindre Guffy qui les accueillera avec le sourire.

Une heure plus tard, une dizaine d'Oglalas referont leur apparition derrière le chariot. Les PJ devraient penser à un plan pour arrêter les Indiens, s'ils n'y pensent pas, c'est Raven Salt qui le leur dira : « jetez les malles des filles, cela devrait les occuper assez longtemps pour que l'on disparaîsse ». Guffy hurlera d'abord mais finira par s'y résoudre. Et en effet, il semblerait que Raven Salt connaisse bien les membres de sa race, les Lakotas s'arrêtent et commence à essayer et s'amuser avec les fringues des filles.

Episode 4 : Jim, on arrive !

Logiquement, en voyant que les Indiens les ont rattrapés, les PJ devraient penser que Jim a des problèmes et partir à sa recherche. S'ils n'y pensent pas, Raven Salt le leur dira.

Guffy leur dira également que s'ils ont quelqu'un à prévenir à Julesburg, elle peut le faire, les PJ devraient donc penser à lui remettre un message à destination de l'ingénieur qui commande le dépôt de Julesburg afin que ce dernier envoie le train de vivres. Ainsi, le message aura deux fois plus de chances de parvenir à bon port.

A ce moment là, les PJ pourront faire un jet de Pister faisable (5) afin de remarquer des traces de chevaux blancs qui se dirigent dans la direction de

Julesburg. L'idéal serait donc que Guffy rejoigne ces derniers afin de bénéficier de leur protection.

Guffy partira alors et rejoindra les cavaliers. En fait, il s'agit de Jethro et des ses flingueurs. Guffy a alors une idée (une très mauvaise idée !), Elle demande à Jethro si l'un de ses hommes ne serait pas un excellent cavalier qui pourrait amener un message à l'ingénieur responsable du dépôt de Julesburg. Bien sûr, Jethro va accepter la mission et part un peu en avant avec Gerome Alvarez, l'un de ses hommes un peu plus malin que les autres. Jethro ne veut pas détruire le message, bien au contraire. Il charge son homme de main de l'amener à destination, ainsi il pourra facilement se faire engager comme volontaire pour escorter le train et servir d'espion.

Jethro regarde tout de même le message : il s'agit d'une demande de renfort militaire, de ravitaillement en nourriture de trois mois pour 500 personnes et la paye des ouvriers (afin qu'ils restent tranquilles !) qui représente la coquette somme de \$100 000.

Alvarez arrive à Julesburg et va voir directement Malcolm Charles Abernathy, l'ingénieur responsable du dépôt qui lit le message. Il se rend, avec Alvarez, directement chez le colonel Rudward, ce dernier lui annonçant, à la lecture du message, qu'il a déjà à peine assez d'hommes pour défendre Julesburg (la guerre de Sécession lui en a prélevé une grande partie) et qu'il ne peut donc envoyer de renfort au Camp Chamberlain ou protéger le train qui s'y rendra. Abernathy suggère alors de réunir une milice de volontaires, idée qu'il approuve le colonel. Abernathy met le train en place.

Pendant ce temps là, les PJ ont retrouvé Jim, qui, à l'aide de quelques bâtons de dynamite a encore réussi à échapper aux Lakotas. Jim dit aux personnages qu'il faut remonter le long de la voix de chemin de fer jusqu'à Julesburg afin de vérifier qu'elle n'est pas endommagée.

Jethro Steelfinger, quant à lui, après avoir attaché Guffy et ses "nièces" dans leur chariot et les laisser à la garde de deux de ses flingueurs, se rend chez les Sioux Sihasapas pour leur proposer une association pour attaquer le train.

Chacun y trouvant son intérêt, les Blackfeet et les Oglalas récupéreront vivres, armes à feu et munitions et Jethro, l'or de la paye des ouvriers.

Primes

Les personnages survivent à l'embuscade de Blue Dead Pass

3 points

Les personnages aident Guffy et ses "nièces" à s'enfuir

2 points

Acte 3 : Julesburg

Niveau de terreur : 0, puis 1 quand la ville apprend le début de la guerre indienne.

Les PJs arrivent à la ville de Julesburg.

L'espion de Jethro, Alvarez, pendant ce temps là raconte partout que c'est de la folie de s'engager pour défendre le train à destination du Camp Chamberlain.

L'ingénieur n'arrive donc à réunir que 35 volontaires en sus des PJs.

Si les personnages cherchent à savoir où est Guffy, ils finiront par être envoyés à Gerome Alvarez qui leur dit qu'elle est partie directement pour Des Moines, la région étant trop dangereuse pour elle et ses "nièces".

Gerome Alvarez envoie la composition du train à Jethro Steelfinger par l'intermédiaire d'un flingueur que Jethro a envoyé exprès.

Vous trouverez la composition du train dans le cadastre. L'or doit normalement être mis dans le coffre-fort, mais Jim n'est pas vraiment sûr que ce soit la solution la moins risquée : « en effet, si des salopards attaquent le train, c'est le premier endroit où ils chercheront, il vaudrait mieux que nous le gardions avec nous, en le stockant dans nos sacoches de selle par exemple. ».

Au moment du départ, l'ingénieur et le Major Luke Jemmisson, responsable du convoi, viennent voir les PJs et leur annoncent que comme ils ont été les

derniers volontaires et que personne ne veut y rester, ils se retrouvent dans le fourgon à munitions.

En ce qui concerne le plan de Jim, il refuse d'abord mais finit par s'incliner après que les PJs aient signé une décharge.

Le train va partir.

Juste avant le départ, Gerome Alvarez aide à fermer la porte du wagon à bestiaux et la bloque avec un croc de boucher.

Le convoi démarre.

Dans le fourgon à munitions, Jim sort un pied-de-biche et commence à démonter une partie du plancher. Si on lui demande ce qu'il fait, il répond : « c'est une sortie de secours, juste au cas où ! ».

Dans le fourgon des hommes (4), Alvarez sort de la gnole qu'il distribue à la cantonade sans en boire lui-même. En effet, ces bouteilles sont bourrées de somnifères !

Primes

Les personnages se comportent bien durant cet acte

2 points

Acte 4 : The Gold Curse

Episode 1 : Bridge of the Lodge-Pole-River

Le train traverse le pont de la Lodge-Pole-River sans encombre (si les PJs ont étudié le parcours, c'est l'endroit idéal pour une attaque, mais ils devraient se détendre après avoir passé le pont).

C'est là que le plan de Jethro intervient, voilà comment cela devrait se dérouler dans l'idéal : il a fait placer des explosifs à l'entrée du pont et dévissés 2 rails en haut de la pente après le pont, rails attachés par des cordes et qui seront tirés quand la locomotive arrivera dessus. Ainsi, avec sa faible vitesse, seule la locomotive et son wagonnet vont dérailler et le train devrait donc utiliser la locomotive qui se trouve de l'autre côté

pour faire demi-tour. Quand le train arrivera sur le pont, Jethro fera alors exploser sa dynamite. Le train, alors incapable de faire machine arrière sera bloqué sur le pont. Cible idéale pour les Indiens ! N'est-ce pas un plan génial ?

C'est parti ! Le train arrive en haut de la côte qui suit le pont, pente si raide que le train y parvient à vitesse très réduite (10km/h, un homme à pied peut le rattraper !).

Jethro fait alors tirés les rails par des chevaux sous les roues de la locomotive de tête qui s'écroule sur le côté en entraînant sa plate-forme et son wagonnet. Les systèmes d'accrochage étant bien faits, les wagons se désolidarisent du wagonnet et restent sur les rails. Les Blackfeet et les Oglalas passent alors à l'attaque et charge le train.

Le Major donne alors l'ordre à la locomotive de queue de démarrer afin de rejoindre Julesburg. C'est également le moment que choisi Gerome Alvarez pour rejoindre son camp, il sort du fourgon des volontaires (ces hommes sont tous morts, une deuxième bouche sanglante sous le menton) et court rejoindre une bande de 3 flingueurs qui l'attendent avec des chevaux au-dessus d'une colline voisine. Les personnages devraient le descendre, après tout, ça déroule !

Grâce à la pente, le train repart rapidement, les hommes qui se trouvaient dans la locomotive de tête et dans le wagonnet arrive à monter dans le fourgon et se rendent compte du massacre qu'a effectué Alvarez.

Le train s'engage sur le pont pendant que les Indiens le poursuivent. C'est le moment que Jethro choisit pour faire sauter le pont. Les chauffeurs freinent la locomotive qui s'arrête à 2 mètres du vide. Le train est maintenant immobilisé.

La bataille peut alors commencer. Les hommes de la locomotive et du wagonnet se glissent sous le train et se mettent à plat ventre, prenant la voix en enfilade.

Jethro demande alors à Red Cloud et Rain In The Face, les deux chefs indiens, de faire tirer des flèches enflammées sur

les wagons qui contiennent les volontaires (4 & 8). Ceux qui sont dans le wagon à bestiaux, étant bloqués par le crochet commencent à étouffer à l'intérieur (à moins que les PJs ne prennent le risque d'intervenir). Quant aux quatre qui se sont réfugiés dans l'autre fourgon, ils sortent pour éviter de brûler et se font cribler de flèches et de balles.

Les hommes qui se trouvent sur les plates-formes (5 & 7) se font également massacrer, n'ayant aucune véritable protection contre les projectiles des Indiens.

Les PJs se retrouvent très rapidement parmi les derniers volontaires capables de défendre le train ! Leur fourgon est alors attaqué par les Indiens. En tirant à travers le plafond, ils peuvent en descendre quelques-uns, laissez les se dérouler, ça ne changera pas grand chose.

Des braves, sous les ordres du chef de guerre Sharped Tomahawk, montent dans la locomotive de queue (ils étaient embusqués dans les fondations du pont). Ils exterminent les quatre volontaires qui s'y trouvent. L'un des guerriers est envoyé pour décrocher le train entre les wagons 6 & 7. Sharped Tomahawk fait alors redémarrer la locomotive, qui précipite les hommes qui sont coincés par le crochet d'Alvarez dans le vide. Le train explose 40 mètres plus bas !

Jim suggère alors une retraite stratégique rapide !

Les personnages devraient donc logiquement passer par la «sortie de secours», laisser Jim installer de la dynamite dans le fourgon à munitions, passer par-dessus le pont et plonger dans la rivière 40 mètres plus bas sous une pluie de plomb et de flèches. Un moment qui devrait rester longtemps dans leur mémoire !

Les Indiens, croyant avoir la victoire (il ne reste plus un survivant en dehors des PJs qui viennent de sauter !) se précipitent sur le fourgon à munitions qui explose en renvoyant un bon paquet auprès de Wanka Tanka, le Grand Esprit !

Jethro, Red Cloud et Rain In The Face se rendent alors dans le fourgon où se trouve le coffre-fort. L'un des hommes de Jethro l'ouvre alors pour se rendre

compte qu'il est vide, qu'il n'y a pas d'or. n'étant pas idiot, il se doute rapidement que ce sont les PJs qui devaient l'avoir dans leurs sacoches.

Episode 2 : poursuite

Red Cloud, Rain In The Face, leurs chamans, medicine-mans et chefs de guerre entourent Jethro Steelfinger et commencent à s'énerver. En effet, ils ont subi de grosses pertes et n'ont presque pas d'armes. Pour sauver sa peau, Jethro les convainc alors qu'il faut rattraper les PJs afin de récupérer l'or qu'ils ont emmené et d'acheter des fusils avec cet argent.

Pendant ce temps là, les PJs sont dans l'eau et essaient de rejoindre la terre ferme. Pour cela, il leur faudra réussir un test de Nager rude (7), il y a beaucoup de rapides. De plus, Jim ne sait pas nager (et une autre à whisky, ça coule très vite !), quelqu'un devra donc se dévouer pour aller le chercher ! Cela amènera la difficulté du test à incroyable (11), cet andouille se débattant beaucoup !

Une fois à terre, après avoir soufflé, Jim dit qu'il vaudrait mieux cacher rapidement l'or avant que Jethro ne leur tombe dessus. Les PJs cachent l'or. un jet de Détecter faisable (5) leur permet alors de repérer Jethro Steelfinger, ses flingueurs et une bonne partie des Indiens (Red Cloud, Rain In The Face, Fear Of The Night, See Far, Little Wolf, Whird Wind, Stone Heart, Lone Bear, Sharped Tomahawk, Black Badger & une vingtaine de braves, le reste restant sous les ordres de White Feather & Little Robe) en train de descendre le défilé pour rejoindre le lit de la rivière.

Si les PJs n'y pensent pas, Jim propose de faire de fausses traces qui s'éloignent de la berge vers le sol rocheux, puis de se planquer dans l'eau sous les broussailles et les branches mortes pendant que leurs poursuivants partent sur de fausses pistes. Pour réussir cela, les personnages devront réussir un jet de Pister incroyable (11), pas évident de rouler des indiens dans ce domaine et un jet de furtivité difficile (9) pour ne pas être remarqués.

Jethro arrive aux traces. Les Indiens n'ont pas confiance, elles sont trop visibles, comme si elles avaient été

faites volontairement. Quelques indiens (Whird Wind & quatre braves) commencent alors à fouiller la berge. Pendant ce temps, Jethro, ses flingueurs et le reste des indiens descendent de chevaux et commencent à suivre leur fausse piste.

Cinq minutes après le départ de Jethro, les cinq Oglalas restés en arrière repèrent les personnages. Un combat avec les PJs s'engage alors. Ces derniers devraient s'en sortir assez facilement. Les chevaux de leurs poursuivants sont à moins de 20 mètres, il leur suffit alors de s'y précipiter, de prendre un ou deux chevaux chacun et de mettre les autres en fuite, privant leurs poursuivants de leurs montures et gagnant ainsi plus de temps.

Quelques heures plus tard, les Indiens et le gang de Jethro, après avoir récupérer leurs chevaux, reprennent la poursuite. Connaissant bien le terrain, ils vont très rapidement rattraper les personnages.

Alors que les personnages sont sûr d'être rattrapé, Jim sort son arme et menace les PJs, il leur dit de descendre de chevaux (sauf son pote) et de se barrer. Les PJs devraient sérieusement penser que Jim les a trahis. Jim et son compère s'enfuient au galop en tenant les chevaux par la bride. En fait, Jim veut faire diversion en utilisant les chevaux frais pour semer les Indiens.

Les personnages n'ont plus qu'à se cacher dans les rochers des environs. Faites leur faire un test de furtivité rude (7) pour ne pas se faire remarquer quand Jethro et les Indiens passent près d'eux.

Episode 3 : Auburn

Niveau de terreur : 3

Les PJs arrivent ensuite à Auburn, une ville fantôme (elle était habitée avant que les Sioux ne créent leur nation et n'en chassent tous les blancs). En arrivant dans cette ville, les personnages vont se faire attaquer par des ronces sanglantes (2 par PJ +1). S'il y a parmi eux des vétérans du Weird West, ils pourront effectuer un test de connaissances difficile (9) pour reconnaître ces dernières et éviter ainsi d'être surpris.

Les PJs trouveront ensuite une draisine qui leur permettra de rejoindre Julesburg par la voie de chemin de fer.

Pendant ce temps, Jim et son pote tombent sur une piste de deux chevaux et les utilisent pour faire une fausse piste : ils ramassent des ronces, les coincent sous les selles des chevaux qui partent au galop tandis que eux partent à pied dans une autre direction (celle du camp de pointe), en effaçant leurs traces.

Lorsque les poursuivants arrivent au piège tendu par Jim, Jethro et ses hommes suivent la piste où il y a le plus de chevaux, tandis que les Indiens (après avoir remarqué, grâce aux traces pas assez enfoncées, que la piste où il y a le plus de chevaux est une fausse suivent celle des deux montures).

Primes

Les personnages survivent à l'embuscade de la Lodge-Pole-River

De 3 à 7 points

Le personnage sauve Jim de la noyade

1 point pour le personnage

Les personnages éliminent Whird Wind et ses braves discrètement

2 points

Les personnages survivent aux ronces sanglantes

2 points

le personnage qui est avec Jim tue Jethro et les Indiens

1 point

CHAPTER III: THE TRAIL OF INDIANS

Acte 1 : Capture & Soupçons

Episode 1 : Ballade avec Jethro

Finalement, Jethro et ses hommes reviennent sur leurs pas. En effet, l'un des flingueurs avait remarqué que les traces des deux chevaux étaient plus anciennes. Les Indiens étaient arrivés à la même conclusion et les deux groupes se retrouvent donc à la séparation des pistes en se regardant en chien de faïence, se demandant si l'autre n'essaie pas de les trahir ! Tout le monde est donc revenu en arrière et ils commencent alors à fouiller en cercle à partir de la séparation des pistes pour retrouver la véritable.

C'est ainsi qu'ils finissent par tomber sur les PJs, qui, sous la menace d'une quinzaine de pistolets et fusils n'auront plus qu'à se rendre. Vous pouvez toujours les laisser tenter une évasion, mais n'hésitez pas à en blesser quelques-uns pour qu'ils tombent entre les pattes de Jethro Steelfinger.

Ils vont ensuite essayer de faire parler les PJs, de leur faire dire où se trouve l'or. Les PJs voudront certainement résister, alors, donnez leur en l'occasion. Cassez quelques côtes, ébréchez des dents et pochez leur les yeux, ça leur fera plaisir mais ne les amochés pas de trop afin qu'ils puissent tout de même poursuivre l'aventure.

Lorsque vous serez lasser d'abîmer ces pauvres PJs, Jethro les fera attacher au sol, puis répandra de la poudre sur leurs torses en menaçant d'y mettre le feu.

Si les PJs ne sont pas trop idiots, ils devraient céder, sinon, griller s'en un ! Il pourra refaire un personnage qui se joindra au groupe un peu plus tard. Ça devrait calmer les autres et tout le monde

se mettra sûrement à table. Les PJs ne devraient pas donner le lieu où se trouve l'or car, alors, Jethro n'aurait plus aucune raison de les garder en vie (essayez de le faire comprendre aux personnages). Ils vaut mieux pour eux qu'ils lui annoncent qu'ils ne savent pas où c'est mais qu'ils peuvent l'y mener. Ils gagnent ainsi un sursis.

Pendant le trajet jusqu'à l'or, les PJs ont l'occasion de discuter avec les Indiens et avec Jethro. Ils devraient le faire afin de mieux connaître leur adversaire mais aussi afin de semer le doute dans l'esprit des Sioux au sujet des bonnes intentions de Jethro à leur sujet (il y a en effet peu de chances qu'il laisse l'or aux Lakotas, mais qu'il se le garde plutôt pour lui !).

Episode 2 : L'armée arrive !

Pendant ce temps, Jim et son copain arrivent à Julesburg. Ils vont s'expliquer avec le colonel et l'ingénieur. Abernathy soupçonne alors les autres PJs de s'être enfui avec le fric.

Une bonne petite engueulade améliore de toute façon la circulation sanguine !

Ensuite, après être sortis du bureau de l'ingénieur, Jim propose à son ami un beau coup pour remonter le moral de la ville et inquiéter les Indiens.

« Suis-moi, j't'expliquerai sur place ! ». Jim monte alors à cheval et quitte la ville (espérons qu'il sera suivi du PJs !). Il veut faire croire aux gens de Julesburg que l'armée arrive en renfort.

Pour cela, il suffit de couper les fils télégraphiques et, en utilisant le canon de deux armes auxquels sont reliés les deux fils, de faire du morse en annonçant l'arrivée imminente du colonel Allister, commandant le 7^{ème} de Cavalerie, basé au Fort Leavenworth, à 1 semaine de cheval.

Pour réussir cela, le PJs devra faire un jet rude (7) en grimper (le poteau télégraphique n'a aucune prise !), réduis à faisable (5), s'il pense à utiliser sa ceinture pour l'aider dans l'escalade. ensuite, Jim fera le reste, il a été télégraphiste, dans l'temps !

Lorsque la nouvelle arrive à Julesburg, le télégraphiste s'empresse de l'annoncer à toute la ville. Un métis, qui travaille au saloon de la ville comme plongeur et qui a été placé là par Red Cloud pour servir d'espion, s'empresse de quitter le bar en passant par derrière pour aller prévenir son chef.

Afin que l'on ne puisse vérifier la véracité de la nouvelle, Jim et son copain abattent ensuite le poteau télégraphique.

Fort de cette nouvelle, le colonel Rudward envoie des patrouilles dans les environs afin de repérer le gros des forces indiennes.

Episode 3 : Rain In The Face tempête...

Jethro, ses flingueurs, les Lakotas et les PJs arrivent à l'endroit où ils ont caché l'or. Les hommes fouillent mais ne trouvent rien, Jethro commence à sérieusement s'impatienter ! A ce moment là, un cavalier sioux arrive et annonce à Red Cloud et Rain In The Face l'arrivée des renforts militaires.

L'un des PJs devrait alors avoir une idée (sinon, au boulot, MJ, va falloir trouver un moyen pour que les Sioux se sauvent pour aller retirer leurs hommes des environs du Camp Chamberlain !) : il annonce que lui et ses camarades faisaient diversion pendant que les deux autres amenaient l'or à Julesburg. Il dit également que les militaires doivent normalement se diriger directement sur le Camp Chamberlain afin de mettre un terme à la menace rouge sur ces hommes valeureux.

Rain In The Face s'énerve alors et demande à Jethro d'envoyer ses hommes chercher l'or pendant que lui reste en otage auprès des Sioux. Jethro accepte mais demande à rédiger ses ordres par écrit pour son lieutenant et second, Chris Burnhead. Ce dernier prend le message, le lit et crie « Fire ! ». Les Indiens se réfugient dans les rochers pour se protéger. Pendant ce temps là, la bande de Jethro se tire rapidement.

Episode 4 : Jethro récupère le pactole

Sur le carton, il y a 5 braves, Black Badger, See Far & Lone Bear.

Les PJs et les Sioux peuvent alors discuter. Les Lakotas veulent bien libérer les personnages pour qu'ils obtiennent la paix avec les blancs. Pour que les PJs puissent parler au de Red Cloud, il leur donne son sac-médecine.

Les Indiens lèvent également le camp autour du Camp Chamberlain.

Pendant que les personnages quittent Rain In The Face et Red Cloud, Jethro les attend, bien caché et les suit.

Logiquement, les personnages devraient penser à aller reprendre l'argent (Jethro n'est pas fou et devrait pouvoir deviner qu'ils l'ont caché juste après leur sortie de l'eau). Au moment où ils repassent par la cachette, Jethro Steelfinger et ses hommes leur tombent dessus.

Mauvais joueur, Jethro veut alors scalper les personnages afin de garder un souvenir. Les PJs devraient se débattre et, malheureusement, se faire assommer. A ce moment là, l'un des hommes de Jethro entend des cavaliers approchés. Il décide alors de quitter les lieux, non sans avoir glissé des pièces d'or dans les poches des PJs.

Les hommes qui approchent sont en fait Jim, son ami, l'ingénieur Abernathy, le colonel Rudward et une dizaine de soldats. L'ingénieur repère l'or qui dépasse des poches de l'un des PJs et les accuse alors du vol de l'argent. Les PJs peuvent toujours essayer de se justifier, ils n'arriveront pas à les convaincre. Ils peuvent sortir le sac-médecine de Red Cloud et expliquer qu'il leur a confié afin de proposer des négociations de paix en son

nom. Le colonel est alors convaincu de l'innocence des PJs mais les arrête tout de même sur les ordres de l'ingénieur.

Jim fait alors signe à son pote de le suivre et les deux compères partent au galop (Jim veut aller chercher Chamberlain au camp de pointe).

Episode 5 : Ailleurs

Jethro décide alors de s'associer avec son second Chris Burnhead afin de ne partager le butin qu'en deux parts plutôt qu'en une quinzaine. Chris répète immédiatement aux hommes ce que vient de lui dire Jethro. Les hommes, en colère, désarment alors leur chef.

Au soir, les hommes décident de fêter ça et sortent des bouteilles de whisky et s'endorment rapidement (Burnhead les a bousrés de sédatif). Chris décide alors de tuer Jethro afin de ne faire qu'une seule part. Jethro utilise alors son arme secrète : un canon de Peacemaker sort de sa paume de Ghost Rock et descend son ancien adjoint.

Primes

Les personnages ont résisté à Jethro Steelfinger pendant leur capture

2 points

Les personnages arrivent à convaincre les Sioux de la duplicité de Steelfinger

1 point

Le personnage aide efficacement Jim pour son faux message télégraphique

2 points pour le personnage

Les personnages survivent à la fuite de Jethro Steelfinger

1 point

Les personnages obtiennent leur libération des Lakotas afin de faire la paix

2 points

Les personnages ne résistent pas à leur arrestation par le colonel Rudward

1 point

Acte 2 : Le calumet de la paix

Episode 1 : la situation s'envenime

Les PJs arrêtés par le colonel Rudward sont ramenés à Julesburg. Les

habitants de la ville ont d'ailleurs appris que le télégramme était un faux après avoir réparé la ligne. La population est très inquiète.

Quand les PJs arrivent, apprenant de quoi ils sont soupçonnés, la foule veut les lyncher ! Les militaires se retranchent chez le shérif qui s'empresse de s'enfuir par derrière.

Afin de faire sortir tout le monde, les habitants de Julesburg décide de mettre le feu au Sheriff Office. Le colonel Rudward fait détacher les liens des PJs afin qu'ils puissent l'aider à se défendre.

A ce moment là, arrive Chamberlain, Jim Mac Clure et son pote. Le directeur de l'Union Blue, après un petit discours, arrive à calmer tout le monde. Devant tout le monde, Chamberlain annonce également que tous les PJs (Jim et son pote inclus) sont aux arrêts de rigueur tant que l'or n'aura pas été retrouvé ou qu'il faille parlementer avec les Sioux.

Episode 2 : Indian Peace

Dans la journée du lendemain, une flèche indienne est tirée dans le mur de l'une des maisons extérieures. Un message y est accroché, qui fixe un rendez-vous à Silver Trout avec les représentants des blancs.

Chamberlain s'y rend avec le colonel Rudward, l'ingénieur Abernathy, les PJs, Jim Mac Clure et quelques soldats qui servent d'escorte.

Cette fois-ci, les Indiens se sont postés sur les crêtes et un tipi a été monté au pied de la cascade. White Feather invite alors tout le monde (à l'exception de l'escorte) à y entrer.

A l'intérieur attendent Rain In The Face, Red Cloud, les deux chamans, les deux medicine-mans et six chefs de guerre (3 de chaque tribu). Faites alors faire un test de Détecter faisable (5) afin que les PJs puissent remarquer que le bras métallique de Steelfinger pend au cou de Red Cloud.

Red Cloud s'avance et annonce que lui et Rain In The Face sont désolés d'avoir fait confiance à un serpent comme Jethro Steelfinger. Les braves sioux l'ont

rattrapé alors qu'il s'enfuyait avec l'or après avoir tué tous ses hommes ! Jethro Steelfinger est maintenant mort.

Rain In The Face remet alors l'or de la paye aux personnages. Abernathy s'excuse rapidement (les PJs ont sans doute la rancune tenace et un échange de coups unilatéral peut être envisagé ; après tout, l'ingénieur n'est pas essentiel aux débats qui vont avoir lieu).

Les palabres ont alors lieu. Tout le monde finit par s'entendre, l'Union Blue va pouvoir poursuivre l'avancement de son chantier sous l'œil bienveillant des Sioux. Tout le monde « touche la plume » afin de signer le traité. Ensuite, Chamberlain retourne au camp de pointe afin de faire reprendre rapidement le travail. Il envoie alors les PJs à Julesburg afin d'y attendre le général Allister pour lui faire leur rapport sur les récents événements et lui donner un message qu'il rédige à son intention.

Episode 3 : Aye, Aye, Sir !

Lorsque les PJs arrivent à Julesburg, le 7^{ème} de Cavalerie est déjà arrivé. Le personnage militaire devrait alors aller faire immédiatement son rapport au général Allister.

Lorsqu'il entre dans la tente, le général le lorgne de la tête aux pieds : « C'est pourquoi ? ». Si le personnage commence à lui faire son rapport, le général lui hurle de sortir immédiatement et de ne se présenter devant lui que dans une tenue militaire impeccable, et PAS en civil.

Changé, le PJ fait son rapport devant le général et lui donne le message. Ce dernier le lit et regarde le PJ droit dans les yeux : « L'une des personnes représentant les Etats-Unis d'Amérique avait-elle mandat pour traiter avec les Indiens ? ». la réponse étant bien sûre négative, Allister annonce que le traité de paix est nul et non avenu. Le personnage devrait alors logiquement s'énerver.

Allister le fusille alors du regard, lui annonçant qu'il vient d'être réincorporé dans l'armée au sein du 7^{ème} de Cavalerie et qu'il est immédiatement mis aux arrêts de rigueur tant que le régiment n'a pas levé le camp.

En effet, n'ayant eu que peu l'occasion de s'illustrer au front, le général Allister veut profiter de cette occasion pour se couvrir de gloire et le fait que cette guerre indienne soit étouffée dans l'œuf est loin de l'arranger. de plus, comme les braves indiens vont être partis sur les traces des troupeaux de bisons pour les

chasser (c'est la pleine saison), il veut en profiter pour raser les villages sans défenses.

Les autres personnages apprennent rapidement que leur camarade a été mis aux arrêts et qu'il lui est interdit de recevoir de visites. Très en colère, Jim propose alors de s'engager comme conducteur de mules afin de pouvoir aider leur ami. Leur engagement devient une formalité lorsque l'un des PJs (dans l'idéal, il faudrait que ce soit l'étoilé du gang) reconnaît parmi les officiers chargés du recrutement un de leurs anciens amis : le lieutenant Mike S. Blueberry.

Primes

Les personnages survivent au lynchage sans tuer trop de monde

De 1 à 3 points

Les personnages arrivent à faire signer le traité de paix par les Red Skins et les militaires

4 points

Le personnage reste assez calme et fait un rapport concis et représentatif de la réalité au général Allister

1 point pour le personnage

Les personnages se font engager comme conducteurs de mules

1 point

CHAPTER IV : GENERAL YELLOW BEAD

Acte 1 : Attaque du village Santee

Episode 1 : départ de la colonne Allister

Lorsque la colonne se met en route, une semaine après la mise aux arrêts du PJ militaire, c'est sous les flocons de neige qu'elle avance.

Pour se réchauffer, Jim propose à son pote un peu de médicament. C'est bien sûr du whisky, mais comme l'alcool est interdit dans la colonne, Jim prétend que le docteur lui a fourni ce médicament afin de lui réchauffer les os.

Après 5 heures de route (et quelques bouteilles de médicaments), les pisteurs crows repèrent les fumées d'un village indien.

Le personnage militaire est aux côtés du général Allister pendant tout le trajet (il veut le garder à l'œil). Le chef des pisteurs vient apprendre au général que le village est un village Santee. Le personnage devrait alors dire à Allister que ceux avec lesquels ils ont eu des problèmes étaient des Sioux Oglalas et Blackfeet et pas Santee. Allister s'empourprera alors en disant que, c'est la même chose, qu'il est là pour nettoyer la région de cette racaille rouge et que le personnage ferait bien de la fermer s'il ne veut pas, de nouveau, se retrouver aux arrêts.

Les officiers se réunissent alors pour mettre leur plan d'attaque au point : très rapidement, le personnage devrait s'apercevoir que Allister impose ses idées, c'est à dire, encercler le village en passant par les crêtes mais en laissant une sortie afin que les Indiens s'y précipitent : la rivière.

Etant donné la saison, la glace dont la surface est constituée ne supportera jamais le poids des fuyards, il

suffira alors de donner du canon et de la Winchester pour exterminer cette racaille.

Episode 2 : accident d'ivrognes

Pour la sécurité de son plan, le personnage militaire se voit confisquer ses armes et mit sous la surveillance du lieutenant Budinglow. La colonne monte en haut des crêtes.

Une journée entière dans le froid et l'humidité sera nécessaire pour amener tout le matériel en haut de la montagne. Arrivé en haut, Allister annonce un bivouac de 18 heures afin d'attaquer au lever du jour pendant le sommeil des indiens. Afin de ne pas être remarqué dans la nuit, toute forme de feu est interdite (du feu de camp à la cigarette, le point rouge étant visible à 3 kilomètres).

Niveau de terreur, après l'attente dans le froid : 1

Jim, et les personnages qui le souhaite, continue de se « médicamenter ». Un peu avant l'aube, tout le monde se met en branle.

Jim (et les éventuels PJs) bourré, lance alors ses mules au galop (elles tirent un chariot auquel est accroché un canon). Le chariot se renverse avec vacarme en brisant le stock pharmaceutique de Jim. Le lieutenant Budinglow, suivi sans doute du PJ militaire, arrive alors et insulte Jim et les PJs pour le bruit et les dégâts. Budinglow s'aperçoit alors que Jim est en train de fumer un cigare. Cela finit de le mettre en pétard et il lui retourne une gifle qui envoie voler le cigare dans la mare de whisky !

Le Whisky s'enflamme rapidement, ainsi que le chariot, qui est d'ailleurs bourré d'explosifs. Si les PJs ne réagissent pas, le lieutenant Blueberry saute sur le siège conducteur et lance alors les chevaux au galop afin d'éloigner cette bombe roulante des militaires. Il explose un peu plus loin dans un BOUM assourdissant.

L'explosion lumineuse et la fumée grasse dans le petit matin alerte les Sioux.

Episode 3 : la charge du 7^{me} de Cavalerie

Les Lakotas s'enfuient et commencent à traverser le fleuve gelé. N'étant pas en plein soleil, la couche de glace est suffisante pour les supporter. Voyant ça, Allister lance la charge et fait tirer les canons sur la glace de la rivière. Mais sa réaction est trop tardive, la plupart des indiens (constitué essentiellement de femmes, d'enfants, de vieux, de blessés et de malades) arrive à traverser.

Allister ordonne à ses officiers (le PJ militaire compris) de le suivre et de charger les Sioux afin de montrer l'exemple. Une fois sur la glace, les cavaliers ralentissent. Les indiens, loin d'être idiots se sont installés au-dessus de la falaise et font tomber des rochers sur la glace.

Tout le monde se replie mais Allister, en tête, le fait trop tard et tombe dans l'eau. Le PJ militaire devrait foncer le sauver, mais s'il ne le fait pas, le lieutenant Blueberry plongera dans l'eau avec son cheval sous le tir des indiens et la couverture des soldats.

Allister fait alors raser le village en achevant les blessés et en mettant le feu au campement.

Tous les Indiens de la région voient alors les fumées montées vers le ciel. Un messager part alors prévenir Sitting Bull, himself !

Après 4 heures de recherche, les pisteurs crows finissent par trouver un passage à gué en amont du village pour faire passer la colonne.

Episode 4 : bataille au gué

Un grand nombre d'Indiens se trouvant maintenant derrière la colonne, Allister ordonne au PJ militaire et au lieutenant Blueberry de prendre le commandement des chariots de mules, trop lents, et de bloquer le passage de la rivière pour retenir les braves Lakotas pendant qu'il extermine ceux qui sont encore devant avant de revenir leur prêter main forte pour liquider ceux-ci ; il veut éviter d'être pris en tenaille sur le gué.

Le lieutenant Blueberry fait renverser trois chariots en travers du gué afin de le rendre infranchissable par les cavaliers Sioux. Et fait rapidement abattre quelques arbres pour se protéger derrière et tirer sur ceux qui s'avancerait dans l'eau.

Les Indiens arrivent. Les PJs peuvent alors faire un test de Connaissances : tribus indiennes difficile (9), ils s'apercevront alors que leurs adversaires sont de plusieurs tribus : ils reconnaîtront des Sioux Oglalas, Santees (ou Burnt), Sihasapas (ou Blackfeet), bien entendu, mais aussi des Sioux Hunkpapas, Minneconjous, Itazipacolas (ou Bowless) et Oohenupas (Two Kettle) et même des Cheyennes du Nord, des Mandans et des Big Belly, toute la Nation Sioux est à leurs trousses !

Rapidement, les plus fous des braves, sous la protection des chamans et de leurs esprits avancent dans l'eau et commencent à pousser les chariots dans le courant. Malgré les pertes qu'ils subissent les Indiens avancent. Jim fait alors distribuer des bâtons de dynamite. Le massacre est encore plus important. Les indiens se replient alors, mais les conducteurs de mules ne sont plus qu'une poignée.

Niveau de terreur au gué après le repli des Indiens : 2

Primes

- Le personnage assiste à la réunion d'état-major 1 point
- Les personnages se soûlent avec Jim 1 point
- Les personnages évitent que le chariot de Jim n'explose dans le camp 2 points
- Les personnages sauvent Allister de la noyade 3 points
- Les personnages se défendent bien pendant la bataille du gué De 1 à 4 points

Acte 2 : Dead Of Blues

Episode 1 : Fuite & diversion

Pendant ce temps, Allister décide d'abandonner les chariots et les conducteurs à leur sort.

Crow Foot, le chaman Hunkpapas utilise alors un talisman fétiche qu'il porte autour du cou et les esprits de la Nature vont attaquer les hommes encore retranchés de l'autre côté du gué.

C'est très rapidement un massacre, les esprits mettent les âmes des défenseurs en lambeaux. Seuls les personnages sont protégés (grâce au sac-médecine de Red Cloud) ainsi que Jim et Blueberry qui se retrouve dans la protection (sans doute un coup des esprits !).

Les personnages n'ont plus le choix, il leur faut fuir, rester sur place serait mourir pour rien, comme le leur dit Blueberry, connaissant Allister, il les a sûrement abandonnés sur place !

Les PJs, Jim et Blueberry s'enfuient alors à cheval. Les Indiens les poursuivent (cela s'entend !). Jim et Blueberry discutent un moment ensemble puis, après un kilomètre, Blueberry propose à deux personnages de le suivre, il a une idée. D'un seul coup, il saute dans un bosquet de ronces, les PJs dont il a demandé l'aide devraient logiquement le suivre et encaisser 2d6 de dégâts en Souffle du fait des ronces (nous

appellerons maintenant ce groupe l'équipe B). Jim et les autres personnages continuent avec les chevaux sans cavaliers (l'équipe J).

Blueberry, avec l'aide des PJs, fait tendre une corde en travers du passage. Ils laissent passer le gros des braves, avant de relever la corde qui désarçonne 5 braves que l'équipe B devra réduire rapidement au silence.

Pendant ce temps, l'équipe J, en utilisant les chevaux frais, arrive à semer leurs poursuivants et s'installent dans une crique rocheuse sous les ordres de Jim, à qui, Blueberry a expliqué son plan. Il installe rapidement de la dynamite et des boîtes de cartouches, avec des mèches pour que tout cela explose à des moments différents. Puis, le groupe J repart, Jim allume la mèche. On croirait qu'au fond du défilé se déroule une bataille. Tous les Indiens seront ainsi attiré dans cette région, et donc, loin de la colonne Allister.

Pour tous ces événements concomitants, référez-vous au plan Dead Of Blues dans le Cadastre.

Episode 2 : Carnage

Niveau de terreur : 4

Les deux équipes se retrouvent ensuite et reprennent la piste d'Allister. les personnages finissent par tomber sur un véritable massacre. Des corps par centaine, blancs et rouges sont épargnés dans cette vallée. Allister a dû gagner, les corps des militaires n'étant pas assez nombreux pour représenter un régiment complet, mais ses effectifs doivent être très restreints.

Les personnages finissent par rattraper la colonne et sont envoyés rapidement devant Allister. Ce dernier entre dans une fureur noire et fait mettre Blueberry et le personnage militaire aux arrêts pour désertion, en effet, si tout le monde est mort au gué, comment se fait-il qu'ils soient encore vivant, si ce n'est en prenant la fuite ?

Jim, après cet événement, annonce à son copain qu'il part au Camp Chamberlain chercher des renforts pour essayer de sauver la peau de cet abruti d'Allister.

Episode 3 : Retraite

Allister a décidé de rejoindre Julesburg. Les Indiens, maintenant tous regroupés, et très nombreux, forment une véritable armée. Sitting Bull a décidé d'attendre.

Une tempête de neige commence (merci messieurs les chamans Sioux!).

Sous la couverture du rideau de neige, les Indiens font des raids sur la colonne en espérant qu'on les poursuivra. Le lieutenant Blueberry, connaissant bien les Sioux explique alors à Allister que les Indiens lancent ces raids en espérant être poursuivis afin d'emmener la colonne sur leur terrain et de l'exterminer. Il ne faut surtout pas répondre à la provocation ! Allister suit ses conseils. Ils se font harceler toute la journée et toute la nuit. Et, irrémédiablement, les effectifs du régiment diminuent.

Le lendemain, lors d'un nouveau raid, Allister craque et envoie une section (celle où il y a le moins de militaires de carrière, donc celle des PJs) sous les ordres des lieutenants Budington, Blueberry et du personnage militaire à la poursuite des Lakotas. Budington, aux commandes, poursuit les Indiens (ces derniers maintiennent la distance entre eux et les bleus). La section arrive alors en haut d'une colline. Ils s'aperçoivent alors qu'ils sont encerclés par des milliers d'Indiens. Messieurs, vous êtes prêt à devenir des légendes de l'Ouest ?

Cette fois-ci, la colonne Allister, très affaiblie, est attaquée des deux côtés à la fois par les Indiens qui coupent ainsi la colonne en deux. Ceux qui sont en tête (dont Allister, s'enfuient au galop pendant que les Indiens exterminent l'arrière). A près cela, les braves se lancent à la poursuite des survivants (moins d'une cinquantaine !). Mais, alors, un miracle se produit, de sous un petit bois, des canons font feu dans les troupes indiennes, les mettant en déroute et permettant à Allister de se replier derrière eux.

Il s'agit de Chamberlain et des ouvriers du rail venus à leur aide.

Rapidement, Sitting Bull fait replier les siens.

Par contre, pour la section, faites épuiser toutes les balles, les sorts et reliques qu'ils peuvent posséder avant que Blueberry ne prennent le clairon pour appeler les renforts à l'aide. au moment où ils vont être submergés, la section reçoit l'aide de Chamberlain et les Indiens se replient de nouveau. Il reste moins de dix survivants (tuez l'un des PJs pour que cela fasse plus suicidaire, mais permettez lui d'obtenir 5 cartes supplémentaires pour savoir si un manitou le transformera en déterré, en effet, ces derniers ont été attirés comme des mouches par le spectacle qui s'est joué dans la région !).

Primes

Le personnage participant activement au plan de Blueberry et Mac Clure

3 points

Les personnages survivent au siège de la section du lieutenant Budington

De 5 à 8 points

Acte 3 : Peace Return

Episode 1 : marchandise

Tout le monde se replie maintenant dans son camp, les Indiens dans la Nation Sioux, les blancs aux USA, en abandonnant le Camp Chamberlain. Le général Allister est mis aux arrêts en attendant son transfert à West Point pour y passer en cours martiale.

Dans la semaine qui suit, Sitting Bull envoie Crazy Horse et Crow Foot à Julesburg. Tous les blancs présents les regardent venir avec inquiétude et/ou haine. Chamberlain les reçoit rapidement. Les personnages, ainsi que Jim et Blueberry, assistent à l'entrevue. les deux indiens parlent un anglais sans accent.

Ils proposent de faire la paix. En effet, le conseil des quatre Sagamores, des quatre Anciens, a décidé que la guerre ne serait pas bénéfique pour les peuples de la Nation Sioux, aussi ont-ils décidé d'enterrer la hache de guerre.

Les clauses non négociables sont les suivantes : l'autorisation donnée à l'Union Blue de traverser la Nation Sioux est annulé, les frontières restent inchangées, les lignes de chemin de fer entre Julesburg et la Nation Sioux doivent être démontée avant la fin de l'année, une réparation de 2 fusils par brave indien tué sera payée.

Chamberlain devient grisâtre à l'annonce des conditions des Sioux, mais il sait que le président lui a ordonné d'accepter toutes les clauses sans conditions. Aussi si résigne-t-il en annonçant toutefois à Crazy Horse que le traité de paix ne pourra être signé que par le représentant que le grand-père de Washington va envoyer dans les jours qui viennent. Crazy Horse accepte l'hospitalité de Chamberlain jusque là.

Episode 2 : Touchez la plume

5 jours plus tard, le train en provenance de Washington arrive. Le représentant du président en descend. Il s'agit d'un petit homme portant un costume sombre et un chapeau melon. Il a les cheveux blancs et porte une énorme moustache. Un Peacemaker bat sa hanche droite. 5 hommes, armés de carabines Winchester Gatling et portant des imperméables sombres lui servent de garde du corps.

Chamberlain l'accueille : « Monsieur Pinkerton, je suis heureux de vous revoir, comment vont vos fils ? ». ce devrait être un choc pour les personnages de se retrouver en face d'Allan Pinkerton, himself.

Rapidement, tout le monde se dirige vers l'endroit où loge Crazy Horse. Ce dernier leur apprend alors que Sitting Bull attend tout le monde à Silver Trout pour signer le traité.

Tout le monde monte en selle et se dirige vers Silver Trout. Essayez d'inquiéter les personnages sur une possible embuscade, ce n'est pas vrai (à moins que vous n'en décidiez autrement), mais c'est juste pour maintenir la tension jusqu'à la signature. Là, de nombreux indiens attendent : tous les chefs de tribus avec leurs chamans, leurs medicine-mans et une partie de leurs chefs de guerre, cela représente tout de même une trentaine de personnes.

La signature se passera très bien, tout le monde fumera ensuite le calumet de la paix puis les blancs retourneront sur leurs terres, laissant les Red Skins sur les leurs.

Episode 2 : transport sous surveillance

Une fois de retour à Julesburg, Allan Pinkerton demande aux personnages de le suivre dans sa chambre. « Messieurs, vous avez, dans cette affaire, fait preuve d'une grande compétence, c'est pourquoi, je vous propose de rejoindre mon agence afin de servir votre pays. Vous n'êtes pas obligés d'accepter mais ce que vous savez pourrait vous attirer de nombreux ennuis, non pas de ma part, mais d'autres personnes que vous aurez dérangées dans leurs plans, comme les barons du rail, certains indiens ou bien encore le général Allister. L'agence Pinkerton pourrait, par contre, vous offrir sa protection en échange de votre travail, travail que vous effectuez déjà gracieusement d'ailleurs, d'après mes sources. Alors, qu'en dites-vous ? ».

Je part du principe que les personnages étant des personnes hors du commun, elles accepteront.

« Votre première mission consistera à ramener le général Allister à West Point pour qu'il passe en cours martiale. Voilà (\$500 par personne) pour couvrir vos frais. Messieurs, au revoir. »

Allan Pinkerton rejoint son train spécial sous l'étroite surveillance de ses gardes du corps.

Le transport jusqu'à West Point prendra une semaine. Pendant tout le trajet, le général Allister les abreuvera d'insultes en leur prédisant le pire sur leur avenir.

Le seul événement marquant de ce trajet sera une attaque nocturne d'un couguar affamé, l'Est est quand même plus sûr.

Episode 3 : cours martiale

La cours martiale rend alors un verdict sans appel, Allister est rétrogradé au rang de simple caporal. Ayant sa fierté, ce dernier démissionne dans l'heure et promet aux personnages qu'ils se reverront !

Le personnage militaire, par contre, après son rapport, se voit distinguer de la Silver Cross et passe au grade supérieur. Les autres personnages ont toute la gratitude des Etats-Unis d'Amérique pour ce qu'ils ont fait.

Primes

Les personnages font que la signature du traité de paix se passe bien 5 points

Les personnages intègrent l'agence Pinkerton 2 points

Les personnages amènent le général Allister devant la cours martiale 2 points

CONCLUSION

Répercussions

Jethro Steelfinger n'est pas mort. Poursuivi par les indiens, il a démonté son bras et la lancé du haut d'une falaise avec le corps d'un pauvre bougre de trappeur de passage dans le coin en lui mettant ses fringues, lui tranchant la main droite et lui fracassant le visage avec des pierres.

Lui et Allister, dont la famille est riche et puissante, vont ensuite s'associer. Ils vont essayer de tuer le

président des Etats-Unis (en utilisant un tueur à gages du nom d'Angel Face) pendant qu'il est en voyage dans l'Ouest afin qu'Allister puisse se présenter aux présidentielles. Ensuite, la signature d'un traité de paix avec le Sud, avant de prendre le contrôle de ce pays réunifié et de liquider tout ces salopards de peaux rouges avec des personnes de valeurs comme le général Custer.

Que viennent faire les PJs dans cette histoire ? Ce sont eux qui porteront le chapeau de l'assassinat ! Une belle vengeance pour les deux méchants.

Une suite qui promet ! Mais faites jouer 5 ou 6 aventures à vos personnages avant de faire de nouveau intervenir Steelfinger et Allister.

Récompenses

Les personnages gagnent 5 points de prime supplémentaire chacun ainsi que 2 pépites de légende.



LE CHIMOTIERE



Vermes & Abominations

Bisons

Voir page 136 dans *le Critters, Vermes & Abominations*.

Ronces sanglantes

Voir page 155 dans *Deadlands, le livre de base*.

Le camp de base

Colonel Joshua Lawrence Chamberlain, directeur de l'Union Blue

Chamberlain est le propriétaire de la compagnie de chemin de fer Union Blue. Militaire en congé illimité, il cherche, comme les autres propriétaires de compagnies de chemin de fer à gagner la grande guerre du rail. Mais à l'inverse des autres barons, il n'est pas prêt à tout pour cela. Héros de Gettysburg, il était l'aide de camp de Grant avant de se lancer dans l'aventure du rail. Le problème, c'est qu'avec ses bonnes manières, sa compagnie a pris du retard par rapport aux autres. Mais une nouvelle perspective s'est ouverte lorsqu'il a obtenu l'accord de Sitting Bull de traverser la Nation Sioux.

Apparence: Chamberlain est vêtu d'un costume sombre d'une très belle coupe. Il a les yeux bleus, des cheveux gris et porte une barbe bien taillée. Il mesure dans les 1,75m.

PHYSIQUE: Dextérité 2d10 ; Agilité 3d8 ; Force 3d6 ; Rapidité 2d6 ; Vigueur 4d6.

Combat : boxe 3d8 ; Equitation 4d8 ; Esquiver 2d8 ; Furtivité 1d8 ; Grimper 1d8 ; Recharge rapide : pistolet 2d10 ; Tirer : fusil 2d10 ; Tirer : pistolet 4d10.

MENTAL: Perception 2d8 ; Connaissances 3d12 ; Charisme 4d12+2 ; Astuce 2d10 ; Ame 3d8.

Autorité 5d12+2 ; Carrière : militaire 4d12 ; carrière : politique 2d12 ; Connaissance de l'Illinois 2d12 ; Détecter 3d8 ; Eloquence 4d12+2 ; Intimider 2d12+2 ; Langue natale : anglais 2d12 ; Persuasion 5d12+2 ; Scruter 3d8 ; Tripes 2d8 ; Universalis : histoire militaire 2d12.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: amis hauts placés (militaires & politiciens, y compris le président Ulysse Grant, dont il a été l'aide de camp) 5 ; grade militaire (colonel) 3 ; Money-Money 5 ; Possessions (la compagnie Union Blue) 5 ; renommée (héros de Gettysburg) 3.

Handicaps: ambition (que l'Union Blue finisse première de la guerre du rail) -5 ; ennemis (les autres compagnies & les Reb's) -5 ; pacifiste -3.

Equipement: costume sombre, 1 Colt Peacemaker dans un holster d'épaule, \$500 USA.

Lewis Clark, secrétaire et conseiller de Chamberlain

Comme dans toute bonne histoire, il y a un traître. Ici, il s'agit du secrétaire du Colonel Chamberlain, Lewis Clark. Sa fille a été enlevée par la Bayou Vermillion et ils ont promis de lui infliger les pires sévices si Clark ne trahissait pas l'Union Blue en aidant Chamberlain. Il est complètement désespéré et fera tout ce qui est en son pouvoir pour que l'accord entre l'Union Blue et les Nations Sioux soit annulé. Ce qu'il ne sait pas, c'est que sa fille est déjà morte, le baron Lacroix ne fait pas de cadeaux.

Apparence: petit homme replet et presque complètement chauve engoncé dans un costume trois pièces. Il transpire presque en permanence et ne cesse d'éponger son front avec son mouchoir poussiéreux puant la transpiration.

PHYSIQUE: Dextérité 2d6 ; Agilité 3d6 ; Force 4d6 ; Rapidité 2d8 ; Vigueur 1d10.

Attelage 2d6 ; dérober 2d6 ; équitation 2d6 ; furtivité 5d6 ; grimper 1d6 ; tirer : pistolet 3d6.

MENTAL: Perception 4d10 ; Connaissances 3d10 ; Charisme 2d6 ; Astuce 3d10 ; Ame 1d6.

Carrière : assistant 4d10 ; connaissance de New-York 2 ; dénicher 2d10 ; détecter 3d10 ; langue natale : anglais 2d10 ; français 2d10 ; allemand 2d10 ; persuasion 3d6 ; scruter 2d10.

SOUFFLE : 18 ; **TAILLE** : 7 ; **ALLURE** : 4 ; **BLESSURES** : 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: amis haut placés (le colonel Chamberlain & quelques autre) 2 ; Money-Money 4.

Handicaps: gros tas -1 ; manie (transpire et passe son temps à s'essuyer avec son mouchoir) -2 ; pied-tendre -2 ; serment (libérer sa fille) -2

Equipement: costume trois pièces ; photos de sa femme (décédée) et de sa fille, 1 Derringer Pepperbox ; 10 cartouches ; \$250 USA.

Jim Mac Clure, prospecteur et chasseur de bisons

Jim est un vrai vétéran du Weird West. Il en a vu de toutes les couleurs et il a fait tout ce qui était nécessaire pour survivre. Il est arrivé dans l'Ouest comme télégraphiste, avant d'abandonner son métier pour tenter sa chance dans la prospection à Deadwood et dans le Labyrinthe, puis, plus récemment dans la chasse au bison (ses fonds étant au plus bas). C'est une véritable éponge capable de descendre une bouteille de gnole en 5 minutes ! Malgré cela, on dirait que l'alcool le conserve et c'est à jeun qu'il fait des gaffes. Il est l'ami de l'un des PJ's qui l'a sauvé au moment où il allait se noyer dans un abreuvoir après avoir été jeté dehors par le propriétaire d'un saloon à Abilène. C'est le Joker pour le MJ, il est là pour donner les idées que les PJ's n'auraient pas ou pour les tirer d'une sale situation.

Apparence: moins d'un mètre soixante pour cent kilos. Jim a les cheveux roux et gras qui poussent un peu n'importe comment sous un haut-de-forme écrasé de couleur verte (avec une plume bleue sur la gauche). Il porte également la barbe, non taillée, et poussant n'importe comment. Ses yeux sont verts et presque fermés avec un nombre incalculable de cernes. Son nez est épate et couperosé. Quand il saute, elle est à l'avenant, un costume vert à queue de pie qui en a vu de meilleurs (des pièces et des trous par ci par là), un gilet en cuir usé sur une chemise à l'origine blanche mais maintenant tachée de graisse, d'alcool et d'autres substances viennent compléter le tout. Quand il fait froid, il sort un grand manteau en peau de castor mité puant à 10 mètres. Ha, j'allais oublier, son haleine ferait fuir un Kodiak affamé ; il devrait également penser à investir dans un dentier, ses sept dents lui posent des problèmes pour manger, c'est peut-être l'une des raisons de son alimentation liquide et la cause en est sans doute les cigares infectés qu'il mâchonne au coin de la bouche.

PHYSIQUE: Dextérité 2d8 ; Agilité 4d10 ; Force 3d8 ; Rapidité 2d6 ; Vigueur 5d10.

Attelage 2d10 ; combat : bagarre 4d10 ; combat : couteau 3d10 ; dégainer : pistolet 2d8 ; équitation 4d10 ; esquiver 1d10 ; furtivité 3d10 ; grimper 2d10 ; tirer : pistolet 3d8 ; tirer : fusil 2d8 ; tirer : shotgun 5d8.

MENTAL: Perception 4d12 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 2d4 ; Astuce 3d8 ; Ame 2d10.

Artillerie (Gatling & Canons) 2d12 ; bidouiller 2d8 ; bluff 4d8 ; connaissance des Black Hills, du labyrinthe, du Kansas et du Texas 3d8 ; connaissance de Deadwood 5d8 ; coutumes tribales (sioux, cheyennes) 2d8 ; dénicher 4d8 ; détecter 4d12 ; explosifs 7d8 ; intimider 1d4 ; jeux 2d8 ; langage des signes indiens 2d8 ; langue natale : anglais 2d8 ; langue : sioux 2d8 ; langue : algonquin 1d8 ; métier : prospection 6d8 ; métier : télégraphe 3d8 ; métier : chasse aux bisons 1d8 ; piéter 3d12 ; signaux de fumée 2d8 ; survie : plaines, désert, forêts & montagnes 2d8, Tripes 4d10 (Trempe +3).

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE** : 7 ; **ALLURE** : 8 ; **BLESSURES** : 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : aux aguets 3 ; dur à cuire 3 ; mœurs locales (la société indienne, les sioux et les cheyennes en particulier) 2, vétéran du Weird West.

Handicaps : accoutumance légère (tabac) (des cigarettes infectes) -1 ; gros tas -1 ; héroïque -3 ; Laid comme un pou -1 ; loyal (envers ses quelques amis) -3 ; manie (téter la chopine) -1 ; panier percé -3 ; accoutumance grave (alcool) (conséquence de vétéran du Weird West).

Equipement : fringues usées et sales, veste en castor mitée, 1 Colt Peacemaker qui mériterait un bon nettoyage (fiabilité 19), 1 scattergun dans le même état (fiabilité 19), 137 cartouches réparties aléatoirement dans ses poches et dont la moitié ne sont pas du bon calibre (1 chance sur 2 à chaque fois qu'il en prend une d'avoir celle qui correspond à son arme), 1 caisse de dynamite (50 bâtons), au moins 5 bouteilles de gnôle, 1 vieille mule irascible, \$5 USA, \$4 CSA.

Elmer Hebstein, barman & propriétaire du Silver Spur

Elmer est arrivé dans l'Ouest il y a 6 ans. Tenant un bar à Hamburg (Allemagne), il décida de faire la même chose ici. Son bar, approvisionné en bières allemandes était très renommé à Boston. Mais lassé de cette vie rangée, il le vendit avec un bon bénéfice et investit le tout dans un gigantesque saloon roulant : le Silver Spur et se mit à suivre les chantiers de chemin de fer. On peut dire que ce gars à du nez pour sentir les bonnes affaires. Là encore, tout en ayant la part d'aventure qu'il recherchait (les ouvriers du rail ne sont pas des tendres !), il empêche petit à petit d'excellents bénéfices ! Méfiez-vous également de la matraque qu'il cache sous son tablier et du scattergun placé derrière le bar, il les manie tout les deux à la perfection !

Apparence : sec comme un coup de trique, Elmer est petit mais son apparence fragilité cache en réalité une musculature déliée et un caractère froid et calculateur. Des cheveux blonds et une moustache à la gauloise encadrent son visage carré où seuls ses deux petits yeux bleus toujours en mouvement (il cherche les fauteurs de troubles !) semblent être vivant. Il porte en permanence un tablier blanc taché de bière et de whisky sous lequel il dissimule une matraque très solide.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 2d8 ; Force 4d10 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 3d12.

Attelage 3d8 ; combat (gourdin) 5d8 ; conduire : chariot à vapeur 4d8 ; équitation 2d8 ; esquiver 4d8 ; furtivité 1d8 ; grimper 2d8 ; tirer : shotgun 4d10.

MENTAL : Perception 2d12 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 4d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 3d6.

Autorité 3d6 ; connaissance de l'Ohio 2 d6 ; dénicher 2d10 ; détecter 3d12 ; intimider 4d6 ; langue natale : prussien 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; métier : tenancier de saloon 6d6 ; persuasion 2d6 ; scruter 4d12 ; tripes 1d6 ; Universalis : la bière 4d6.

SOUFFLE : 18 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : fait pas chier 2 ; Money-Money 4 ; possession (le Silver Spur) 5 ; regard d'acier 1 ; solide comme un roc 4.

Handicaps : intolérant (ceux qui ne paye pas leur consommation) -1 ; revanchard -3.

Equipement : le Silver Spur, 1 scattergun, 10 boites de cartouches, 1 matraque, 1 tablier taché, 1 coffre contenant \$2000 USA caché dans le Silver Spur, environ \$50 USA derrière le comptoir, d'excellentes bières allemandes et le tout-venant d'un saloon (valeur \$5000 USA).

Bill Comstock, chasseur de bisons

Bill Comstock est un célèbre chasseur de bisons. C'est le challenger principal de "Buffalo" Bill Cody. Lors d'un "match" entre ces deux là, Buffalo descendit 81 bisons et Comstock, 69, mais les dépeceurs ne purent pas venir à bout d'une telle quantité de viande aussi cela fut surtout l'occasion d'un joli massacre. Comstock le regrette mais voudrait également battre Cody afin d'entrer dans la légende. Il a un caractère de cochon, aussi, mieux vaut ne pas l'énerver vu la taille de l'animal.

Apparence : vous voyez un ours ? Et bien, enlevez-lui quelques poils & cm et vous avec Comstock. Il fait plus de 2 mètres de haut pour un bon 150kg. Il porte la barbe et les cheveux longs d'une couleur brune comme ses yeux. Il s'habille comme un Mountain Man avec des habits découpés dans du cuir animal avec des franges. Son Big Sharp est rangé dans un étui en cuir décoré.

PHYSIQUE : Dextérité 3d12 ; Agilité 2d10 ; Force 3d12+2 ; Rapidité 5d6 ; Vigueur 4d12.

Attelage 3d10 ; combat : bagarre 2d10 ; combat : couteau 4d10 ; équitation 4d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 3d10 ; grimper 1d10 ; tirer : pistolet 2d12 ; tirer : fusil 2d12 ; tirer : shotgun 4d12.

MENTAL : Perception 3d12 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 3d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 3d6.

Connaissances des terres de pâturage des bisons 4d8 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; détecter 4d12 ; explosifs 2d8 ; intimider 2d6 ; jeux 2d6 ; langage des signes indiens 2d8 ; langue natale : anglais 2d8 ; langue : sioux 1d8 ; métier : chasse au bison 8d8 ; pister 3d12 ; survie : plaines 4d6 ; tripes 2d6 (trempe +2).

SOUFFLE : 26 ; **TAILLE** : 7 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : baraqués 3 ; fait pas chier 2 ; mœurs locales (sioux et cheyennes) 2 ; œil de lynx 1 ; renommée (challenger de "Buffalo" Bill Cody) 3 ; solide comme un roc 4 ; vétéran du Weird West.

Handicaps : ambition (battre "Buffalo" Bill Cody) -3 ; ennemis (toutes les tribus indiennes qui connaissent sa profession) -5.

Equipement : vêtements de Mountain Man ; 1 Sharp Big 50 (modifié Tir à distance, +20m de portée) ; 5 boites de 50 cartouches ; 1 Bowie knife ; \$155 USA.

Mercedes Sanchez, shérif

Mercedes Sanchez est une jolie fille. C'est l'une de ses armes. En effet, les mâles ont souvent tendance à la sous-estimer, ce qui est une grave erreur. Son père était militaire et dès son plus jeune âge, elle a du apprendre à se servir d'une arme à feu. Elle est d'ailleurs très douée. Elle a été l'adjointe, pendant deux ans, du marshal de Deadwood, Seth Bullock. Elle connaît donc bien les Indiens et les prospecteurs, elle est habituée aux hommes durs. Elle a également une bonne connaissance des Black Hills, c'est pourquoi, elle était la candidate idéale pour ce poste, selon Chamberlain.

Apparence : à peine 1,60m de haut avec un sourire enjôleur, un visage d'ange encadré par des cheveux noir de jais avec de magnifiques yeux encore plus noirs mais toujours rieurs. Mais elle peut rapidement changer du tout au tout et elle devient alors impressionnante et intimidante, mais elle préfère utiliser la manière douce avant la forte. Elle porte toujours des tenues masculines très moulantes qui mettent ses formes en valeur, déstabilisant ainsi un peu plus les hommes.

PHYSIQUE : Dextérité 3d12 ; Agilité 2d10 ; Force 3d8 ; Rapidité 5d10 ; Vigueur 4d6.

Adressée 3d12 ; combat : bagarre 4d10 ; combat : couteau 2d10 ; dégainer : pistolet 4d10 ; équitation 4d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 2d10 ; grimper 1d10 ; recharge rapide : pistolet 3d12 ; tirer : pistolet 5d12 ; tirer : fusil 2d12 ; tirer : shotgun 4d12.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 3d12 ; Astuce 4d10 ; Ame 3d6.

Autorité 2d12 ; bluff 2d10 ; carrière : droit 3d8 ; connaissance des Black Hills 2d8 ; connaissance de Deadwood 5d8 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; détecter 4d10 ; intimider 4d12 ; jeux 2d10 ; langage des signes indiens 2d8 ; langue natale : anglais 2d8 ; langue : sioux 2d8 ; persuasion 4d12 ; pister 2d10 ; scruter 2d10 ; tripes 4d6 (trempe +3).

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : belle gueule 1 ; grade militaire (shérif) 1 ; homme de loi (shérif) 3 ; mœurs locales (sioux) 1 ; nerfs d'acier 1 ; vétéran du Weird West.

Handicaps : La Loi de l'Ouest -3 ; obligations (protéger le Camp Chamberlain) -4 ; pacifiste -3.

Equipement : 1 Colt Peacemaker ; 1 holster rapide ; ceinturon ; 2 boites de 50 cartouches ; 1 tenue masculine moulante ; 1 stetson ; 1 cheval rapide avec selle, mors et fontes ; 1 étoile de shérif ; 1 Bowie knife ; \$45 USA.

Richard Tilgham, adjoint du shérif

Richard est jeune, très jeune, il a à peine 14 ans. Mais il est très doué, non seulement, il sait se servir d'un pistolet mais, en plus, c'est un sorcier. Mercedes ne s'y est pas trompée et s'est dépêchée de l'engager. Cela fait maintenant une année entière qu'il est son adjoint. Il est tombé amoureux de Mercedes mais n'ose pas le lui avouer de peur d'être rejeté mais il fera tout pour la protéger, y compris donner sa vie pour elle. De plus, s'il veut faire carrière dans la loi, c'est pour se venger. Son père a été tué par Jesse James dans une attaque de banque et il s'est fait le serment de le tuer.

Apparence: frêle, petit, Richard n'en est pas moins redoutable. Chamberlain ne voulait pas de lui, mais Mercedes insista. Il s'habille comme un cow-boy (chemise, pantalon, bottes, chaps, stetson, gilet et foulard). Il porte un Peacemaker du côté gauche dans un holster rapide.

PHYSIQUE: Dextérité 2d12; Agilité 2d10; Force 3d6; Rapidité 4d12; Vigueur 4d6.

Adressa 4d12; combat : bagarre 2d10; dégainer : pistolet 4d12; équitation 3d10; esquiver 3d10; furtivité 2d10; grimper 2d10; passe-passe 2d12; recharge rapide : pistolet 4d12; tirer : pistolet 5d12; tirer : fusil 2d12.

MENTAL: Perception 3d8; Connaissances 2d6; Charisme 1d8; Astuce 2d10; Ame 3d12.

Bidouiller 2d10; bluff 2d10; carrière : droit 1d6; carrière : armurier 2d6; connaissance du Colorado 2d6; détecter 2d8; intimider 2d8; jeux 2d10; langue natale : anglais 2d6; tripes 1d12.

SOUFFLE: 18; **TAILLE**: 5; **ALLURE**: 10;

BLESSURES: 25

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: arcane : sortilero 3; homme de loi (adjoint du shérif) 2; petit prodige 3; veinard.

Handicaps: Focalisation (le Peacemaker de son père) -2; Loyal (shérif Sanchez) -3; même -2; obligations (protéger le Camp Chamberlain) -4; revanchard -3; serment (tuer l'assassin de son père : Jesse James) -2.

Tours de passe-passe: Balles savantes

Sorts: Déluge de plomb 2; Canon long 1; Indestructible 2; Gros calibre 4.

Equipement: 1 Colt Peacemaker à crosse de nacre (l'arme de son défunt père); 1 holster rapide; 1 étoile d'adjoint du shérif; 2 autres Peacemaker; 5 boîtes de 50 cartouches; 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$500 USA.

Guffy Palmer, mère maquerelle

Guffy, comme toutes les filles de mauvaises vies, a commencé par vendre ses charmes. Un peu plus maligne que les autres, et plus mignonne, elle fit des économies pour s'acheter un chariot et de quoi monter un spectacle de "charme" où la tendance est à danser, mais à danser le "tango horizontal". Ses "nièces" sont bien traitées et gagnent honnêtement leur vie, il n'est pas rare que certaines d'entre elles épousent un riche rancher; Guffy râle alors un peu mais les laisse toujours partir. En effet, aux vues des conditions de travail dans sa compagnie, elle n'a pas de mal à recruter de nouvelles filles.

Apparence: Guffy est maintenant une femme bien en chair mais qui continue à porter les fringues de sa jeunesse. Elle est rousse avec des yeux bleus et pèse dans les 100kg pour 1,65m. elle porte donc une robe bleue dans laquelle elle est serrée comme un saucisson (avec des bourselets de chairs qui ressortent entre les coutures!). Malgré cela, c'est une fille très gentille même si elle est un peu soupe au lait.

PHYSIQUE: Dextérité 2d8; Agilité 3d6; Force 4d8; Rapidité 2d6; Vigueur 3d10.

Attelage 2d6; combat : bagarre 2d6; esquiver 2d6; furtivité 2d6; grimper 1d6; tirer : pistolet 2d8.

MENTAL: Perception 4d10; Connaissances 3d6; Charisme 2d8; Astuce 2d12; Ame 4d4.

Autorité 4d8; bluff 3d12; connaissance du Colorado 2d6; détecter 4d10; intimider 3d8; jeux 3d12; langue natale : anglais 2d6; médecine : générale 2d6; métier : spectacle 4d6; persuasion 4d8; ridiculiser 5d8; scruter 3d10; spectacle : chant & danse 3d8.

SOUFFLE: 14; **TAILLE**: 8; **ALLURE**: 4;

BLESSURES: 40

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: dur à cuire 3; Money-Money 2; oreille fine 1; possession (sa compagnie) 3; voix moqueuse 1.

Handicaps: accoutumance : tabac -1; grande queue -3; gros tas -2; obligation (prendre soin de ses "nièces") -2; tête -2.

Equipement: un chariot avec 4 mules, une vingtaine de robes pour ses "nièces", 2 robes pour elle, 1 Derringer Pepperbox, 10 cartouches, 6 "nièces", \$500 USA.

Les "nièces", prostituées

Elles sont au nombre de 6 : Big Alice (la moins belle du groupe, elle vient de Chicago, ses clients sont ceux qui apprécient les filles enrobées), Black Harriet (une grande noire qui a fuit les champs de coton de Louisiane, très heureuse de sa nouvelle vie, elle n'arrête pas d'éclater de rire), Irish Coffee (la femme d'un colon irlandais dont le mari est mort et qui boit plus que de raison pour noyer son chagrin), China Flower (une asiatique qui a fui le labyrinthe, elle se méfie des chinois car elle croit toujours que les triades veulent la rattraper), French Lady (une française venue faire du théâtre, mais qui, dénué de talent, s'est retrouvé chez Guffy, plutôt hautaine, mais elle plait aux "pingouins") & Kitty Baby (une orpheline plutôt jeune que Guffy a recueilli et qu'elle n'envoie que vers les clients les plus mignons et les moins hargneux, les autres l'appellent "chouchou").

Apparence: elles sont toutes plutôt mignonnes dans leur genre. Guffy aime la variété, chacune de ses filles peut ainsi correspondre plus facilement aux fantasmes de ses clients. Elles portent des robes moulantes avec de nombreuses jupes et des décolletés provoquants. Elles sont, le plus souvent, de bonne humeur.

PHYSIQUE: Dextérité 3d8; Agilité 4d10; Force 2d6; Rapidité 2d6; Vigueur 3d6.

Combat : bagarre 2d10; dérober 3d8; esquiver 3d10; furtivité 3d10; grimper 1d10.

MENTAL: Perception 2d8; Connaissances 2d4; Charisme 3d12; Astuce 3d6; Ame 4d6.

Connaissance de leur territoire d'origine 2d4; détecter 3d8; langue natale : anglais 2d4 (langue : anglais 2d4 pour celles qui ne sont pas d'origine anglo-saxonne); métier : spectacle 4d4; persuasion 5d12; ridiculiser 3d12; scruter 3d8; spectacle : danse 3d12.

SOUFFLE: 12; **TAILLE**: 6; **ALLURE**: 10;

BLESSURES: 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: belle gueule 1; cran 2; le reste est variable suivant les "nièces".

Handicaps: pas de bol -5; le reste est variable suivant les "nièces".

Equipement: une ou deux robes, quelques souvenirs de leur vie antérieure, de \$40 à \$200 USA économisés sur leur travail (elles rêvent toutes d'une meilleure).

Raven Salt, conducteur du chariot de Guffy

Raven Salt est un indien Mohawk dont la tribu a été entièrement exterminée. C'était un véritable ivrogne quand Guffy l'a recueilli afin de le soigner. Il lui en est redébile et cherche à la protéger. Il est secrètement amoureux de Black Harriet. Si quelqu'un lui fait du mal, il le regrettera. Il a économisé pour lui demander de l'épouser et de partir avec lui mais il n'ose pas pour le moment car il ne veut pas abandonner Guffy et il a peur qu'Harriet refuse.

Apparence: un bel indien d'une trentaine d'années aux cheveux long couleur aile de corbeau. Il s'habille maintenant comme un blanc : pantalon, bottes, chemise, veste et stetson. Il porte un Colt Army du côté droit.

PHYSIQUE: Dextérité 2d10; Agilité 3d10; Force 4d6; Rapidité 3d8; Vigueur 4d10.

Arc 3d10; attelage 4d10; combat : bagarre 3d10; combat : tomahawk 3d10; équitation 4d10; esquiver 2d10; furtivité 3d10; grimper 2d10; tirer : pistolet 3d10; tirer : fusil 4d10.

MENTAL: Perception 2d8; Connaissances 1d8; Charisme 2d6; Astuce 3d6; Ame 1d8.

Connaissance de l'Illinois 2d8; coutumes tribales (Mohawk) 1d8; détecter 3d8; dressage : chevaux 3d8; foi indienne 3d8; intimider 3d8; langage des signes indiens 2d8; langue natale : algonquin 2d8; langue : anglais 2d8; pister 4d8; survie : forêts 2d6; tripes 3d8.

SOUFFLE: 18; **TAILLE**: 6; **ALLURE**: 10;

BLESSURES: 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: belle gueule 1; esprit protecteur (coyote) 1; mœurs locales (société de l'homme blanc) 2; nerfs d'acier 1; sens de l'orientation 1; visage inscrutable 3.

Handicaps: apatride -3; pitoyable menteur -3.

Faveurs: rapide comme le loup, fort comme l'ours & furieux comme le grand duc.

Equipement: 1 Winchester 76, 2 boîtes de 50 cartouches, 1 Colt Army, 2 boîtes de 50 cartouches, holster et ceinturon, \$350 USA.

Harry "Big Arm" O'Brien, ouvrier du rail irlandais

Big Arm est un grand irlandais de plus de deux mètres trente, une vraie force de la nature ! Un animal pareil, on en voit pas souvent. Il possède des

muscles que les autres n'ont pas. Malgré cela, il est d'une gentillesse à la limite de la naissaise. Il aime travailler, se dépenser et sa puissance fait merveille sur le chantier. Par contre, évitez de lui faire boire de l'alcool, car s'il est saoul, il devient comme fou et casse tout ce qui se trouve à sa portée.

Apparence : c'est une montagne de muscles de près de 2,30 mètres qui porte une salopette bleue et un marcel blanc (un peu comme le black dans le film la ligne verte). Il a les cheveux blonds coupés très courts et des yeux bleus couleur d'océan.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 1d8 ; Force 5d12+4 ; Rapidité 3d6 ; Vigueur 4d12+2.

Combat : bagarre : 3d8 ; combat : masse 4d8 ; équitation 2d8 ; esquiver 3d8 ; furtivité 1d8 ; grimper 2d8.

MENTAL : Perception 3d6 ; Connaissances 1d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 4d4 ; Ame 2d12.

Connaissance du Kansas 2d6 ; détecter 3d6 ; foi : catholicisme 4d12 ; intimider 3d6 ; langue natale : anglais 2d6 ; métier : le rail 4d6 ; tripes 2d12.

SOUFFLE : 36 ; TAILLE : 8 ; ALLURE : 8 ;

BLESSURES : 40

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : armoire bretonne (Force +4, Vigueur +2, Taille +2, intimider +4, furtivité -2) 5 ; dur à cuire 3 ; fait pas chier 2 ; solide comme un roc 5 ; voix effrayante 1.

Handicaps : cinglé (il devient un fou homicide quand il boit de l'alcool) -3 ; gros dodo -1 ; illettré -3.

Miracle : protection

Equipement : 1 salopette bleue, 1 marcel, 1 masse, \$25 USA.

John "Boiler" Killigan, chauffeur de locomotive

Boiler est un petit vieux qui ne paye pas de mine. Il approche des 60 ans (un vrai fossile dans le Weird West !) mais reste encore bien entretenu. Il adore son métier et apprécie énormément les belles mécaniques. S'il avait eu plus d'éducation, il serait certainement devenu savant-fou, s'il avait été plus jeune, mécano, mais il est très satisfait de son travail. Il forme un petit jeune pour le remplacer, un jeune type qu'il a pris sous son aile et qu'il protège comme le fils qu'il n'a pas eu.

Apparence : tout ratatiné, près de 60 ans, des cheveux blancs mal coiffés et des yeux bleus délavés. Il porte des salopettes bleues sans rien dessous, une casquette bleue et un foulard rouge à pois noirs autour du cou.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 2d8 ; Force 2d6 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 3d4.

Combat : bagarre 2d6 ; conduire : locomotive 6d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 3d8 ; recharge rapide : shotgun 3d8 ; tirer : shotgun 4d8.

MENTAL : Perception 2d12 ; Connaissances 3d8 ; Charisme 2d6 ; Astuce 3d12 ; Ame 1d8.

Artillerie : canons 2d12 ; bidouiller 3d12 ; connaissance du Texas 2d8 ; dénicher 2d12 ; détecter 3d12 ; explosifs 2d8 ; langue natale : anglais 2d8 ; métier : loco 7d8 ; science : mécanique 2d8 ; tripes 2d8.

SOUFFLE : 12 ; TAILLE : 5 ; ALLURE : 4 ;

BLESSURES : 25

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : mécano 1 ; nerfs d'acier 1 ; oreille fine 1.

Handicaps : croulant -3 ; obligation (prendre soin de son remplaçant) -1 ; rachitique -5 ; tête -2.

Equipement : 1 salopette bleue, 1 foulard, 1 casquette bleue, 1 shotgun à double canon dans sa loco, 2 boîtes de 50 cartouches au même endroit, \$45 USA.

Lou S'sien, ouvrier du rail chinois

Lou est venu dans l'Ouest pour quitter sa misère. Dès qu'il arriva, il s'aperçut que la situation dans l'Ouest des Amériques n'était pas meilleure, il partit alors pour l'Est. Arrivé là, la situation étant la même, il se dit que c'est partout la même chose et il s'engage alors dans l'Union Blue. Là, l'esprit de camaraderie et d'entraide lui font croire qu'il a enfin trouvé l'endroit qu'il cherchait et il est prêt à tout pour le défendre, y compris utiliser des techniques de combat qu'on lui a appris dans son pays et qu'il n'a encore montré à personne.

Apparence : Lou est un chinois typique, petit, les yeux noirs, les cheveux coiffés avec une natte derrière le crâne. Il porte des vêtements chinois et mange du riz.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 3d12 ; Force 2d8 ; Rapidité 4d10 ; Vigueur 3d8.

Combat : le style de l'ivrogne 4d12 ; dégainer : couteaux 3d10 ; équitation 2d12 ; esquiver 3d12 ; furtivité 2d12 ; grimper 2d12 ; lancer : couteaux 4d8.

MENTAL : Perception 3d6 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 1d8 ; Astuce 1d10 ; Ame 2d6.

Connaissance du labyrinthe 2d8 ; détecter 3d8 ; langue natale : mandarin 2d8 ; langue : anglais 1d8 ; médecine traditionnelle chinoise 2d8 ; métier : le rail 2d8 ; tripes 2d6.

SOUFFLE : 14 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 14 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arts martiaux 3 ; nerfs d'acier 1 ; pied léger 2 ; tête froide 5.

Handicaps : expatrié -3 ; loyal (Union Blue) -3 ; pacifiste -3.

Equipement : des vêtements chinois, 1 bol de riz, \$150 USA.

Cole "Nightmare" Gavin, garde de l'Union Blue

Nightmare est l'un des gardes que Chamberlain a engagé pour protéger les ouvriers et la voie de chemin de fer de l'Union Blue. Comme la plupart de ses collègues, c'est un vétéran de la guerre de sécession. Il en est revenu avec un bras en moins et d'horribles cauchemars, mais il sait ce qu'il doit à l'Union Blue. Si cette compagnie n'avait pas été là, il serait en train de mendier sa pitance dans l'une des grandes villes de l'Est.

Apparence : taille moyenne, poids moyen, visage ordinaire, cheveux marron, yeux brun. Nightmare ressemblerait à monsieur tout-le-monde s'il ne lui manquait pas le bras gauche et si ses yeux n'étaient pas le reflet de l'enfer même. Il porte l'uniforme de la compagnie et à adapter un crochet au bout de son moignon qui lui permet de tenir de façon stable sa Winchester en cas de problèmes.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 4d6 ; Force 2d10 ; Rapidité 5d6 ; Vigueur 3d8.

Attelage 2d6 ; combat : bagarre 3d6 ; combat : crochet (qu'il a au bout de son moignon) 5d6 ; équitation 3d6 ; esquiver 3d6 ; furtivité 2d6 ; grimper 1d6 ; recharge rapide : fusil 4d8 ; tirer : fusil 5d8 ; tirer : pistolet 3d8.

MENTAL : Perception 2d10 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 3d4 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d8.

Artillerie : canons 3d10 ; artillerie : Gatlings 2d10 ; carrière : militaire 3d6 ; connaissance du Missouri 2d6 ; détecter 4d10 ; explosifs 2d6 ; intimider 3d4 ; langue natale : anglais 2d6 ; tripes 5d8 (trempe +3).

SOUFFLE : 16 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 6 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : cran 5 ; dur à cuire 3 ; grade militaire (caporal) 1 ; peur de rien 2 ; tête froide 5.

Handicaps : ennemis : les Reb's -3 ; intolérant : les Reb's -3 ; loyal (l'armée yankee et l'Union Blue) -3 ; manchot -3 ; obligation (protéger l'Union Blue) -2 ; terreurs nocturnes -5.

Equipement : 1 uniforme de l'Union Blue, 1 Winchester 76, 2 boîtes de 50 cartouches, \$75 USA.

Père Andrews, prêtre catholique

La plupart des ouvriers du rail étant catholiques (d'origines italiennes, irlandaises ou espagnoles pour la plupart), un curé se devait de les accompagner ; d'où la présence du Père Andrews. Alcoolique irrécupérable, il est toutefois d'un grand réconfort pour ses ouailles en cas de troubles. C'est un homme qui trouve ses marques dans les ennuis. L'inaction le fait réfléchir et l'entraîne irrésistiblement vers la bouteille.

Apparence : un peu enrobé, cheveux châtais, yeux marrons, le père Andrews à presque en permanence une barbe de trois jours (sauf pour les cérémonies). Ses vêtements sont tout chiffonnés à force de dormir tout habillé et il sent la transpiration, l'alcool et le vomé mais c'est tout de même un bon bougre.

PHYSIQUE : Dextérité 2d6 ; Agilité 2d8 ; Force 3d6 ; Rapidité 3d6 ; Vigueur 2d6.

Attelage 1d8 ; équitation 2d8 ; esquiver 1d8 ; furtivité 1d8 ; grimper 1d8 ; tirer : fusil 2d6.

MENTAL : Perception 4d8 ; Connaissances 3d12 ; Charisme 3d10 ; Astuce 2d8 ; Ame 2d12.

Autorité 1d10 ; carrière : théologie 2d12 ; connaissance de l'Idaho 2d12 ; détecter 1d8 ; éloquence 4d10 ; foi : catholicisme 5d12 ; intimider 2d10 ; jeûne 1d12 ; langue natale : anglais 2d12 ; langue : latin 2d12 ; méditation 1d12 ; persuasion 4d10 ; scruter 3d8 ; tripes 2d12.

**SOUFFLE : 18 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 8 ;
BLESSURES : 30**

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : croyant 3 ; tête froide 5 ; voix apaisante 1.

Handicaps : accoutumance (alcool) -3 ; intolérant (les Red Skins) -3 ; pacifiste -3.

Miracles : protection, imposition des mains, étourdissement, confession, chant de guerre.

Don du ciel : vitalité.

Equipement : 1 bible, 1 croix en bois, 1 tenue religieuse, 1 cheval, \$45 USA.

Henry Mac Eddings, contremaître

Henry était percepteur des impôts en Ecosse avant de se décider à partir dans l'Ouest, mais ce n'était pas un métier très exaltant. Arrivé là, la diligence dans laquelle il voyageait fut attaquée et tout son argent lui fut volé. Il dut repartir à zéro, encore jeune, il s'engagea comme ouvrier du rail. Fort de ses capacités intellectuelles, il se retrouva rapidement à prendre les responsabilités d'une équipe puis du chantier de tête. Son travail le satisfait maintenant pleinement, il a l'impression de réaliser quelque chose.

Apparence : âgé d'une quarantaine d'années, de taille moyenne, il commence à prendre de l'emberpoint. Il a les cheveux bruns avec les tempes grisornantes et les yeux bleus sombres. Il porte une barbe poivre et sel bien taillée et des vêtements pratiques et fonctionnels pour son travail.

PHYSIQUE : Dextérité 2d6 ; Agilité 2d8 ; Force 3d6 ; Rapide 4d6 ; Vigueur 3d6.
Attelage 2d8 ; équitation 2d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; tirer : fusil 3d6.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d12 ; Charisme 3d8 ; Astuce 3d12 ; Ame 4d8.

Artillerie : canons 2d10 ; autorité 2d8 ; bidouiller 2d12 ; connaissance de New-York 2d12 ; dénicher 2d12 ; détecter 4d10 ; éloquence 3d8 ; explosifs 3d12 ; intimider 4d8 ; langue natale : anglais 2d12 ; métier : le rail 3d12 ; persuasion 2d8 ; science : mécanique 2d12.

**SOUFFLE : 14 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 8 ;
BLESSURES : 30**

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : oreille fine 1 ; voix effrayante 1.

Handicaps : chaud lapin -3 ; intolérant (les fainéants) -2 ; loyal (l'Union Blue) -3.

Equipement : 1 Winchester 76, 1 boîte de 50 cartouches, 1 tenue de travail pratique, \$165 USA.

Les ouvriers du rail

Ils sont presque 350 à travailler pour l'Union Blue. De toutes les origines, on y trouve surtout des irlandais, des chinois, des espagnols et des italiens. Frustes, solides, aimant le whisky et la fête, la plupart n'ont pris ce métier que parce qu'ils n'avaient rien d'autre. Mais comme la compagnie les

traite bien, ils lui sont redévolables par leur loyauté et leur ardeur au travail.

Apparence : on trouve de tout parmi les ouvriers, la seule constante est leur "uniforme", un pantalon et un marcel. Même les chaussures sont différentes : bottes, sandales, chaussures en cuir, sabots. Cela varie beaucoup.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 2d8 ; Force 3d10 ; Rapide 4d6 ; Vigueur 3d8.

Attelage 2d8 ; combat : bagarre 3d8 ; équitation 2d8 ; esquiver 3d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 2d8 ; tirer : pistolet, fusil OU shotgun 3d8.

MENTAL : Perception 2d6 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 3d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 3d6.

Connaissance de leur territoire d'origine 2d8 ; détecter 3d6 ; explosifs 2d8 ; jeux 2d6 ; langue natale 2d8 ; langue : anglais 1d8 ; métier : le rail 2d8.

**SOUFFLE : 14 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 8 ;
BLESSURES : 30**

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : variable suivant les ouvriers.

Handicaps : expatrié -3 ; loyal (Union Blue) -3 ; le reste est variable suivant les ouvriers.

Equipement : des vêtements, 1 arme, 20 cartouches, de 10 à \$40 USA.

Les gardes de l'Union Blue

Ce sont dans leur grande majorité des vétérans yankees de la guerre de sécession. Ils sont environ une centaine au Camp Chamberlain. Ils sont tous revenus du front avec quelque chose en moins, même si cela n'est pas toujours visible. Ils sont, par contre, très redévolables à l'Union Blue de les avoir engager malgré leur infirmité, d'où leur loyauté sans failles.

Apparence : tous portent l'uniforme de l'Union Blue, dérivé de l'uniforme nordiste, sauf qu'il est de couleurs vertes et marrons. Pour le reste, c'est très variable suivant les gardes.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 4d8 ; Force 2d10 ; Rapide 4d8 ; Vigueur 3d8.

Attelage 2d8 ; combat : bagarre 4d8 ; équitation 3d8 ; esquiver 3d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 2d8 ; recharge rapide : fusil 4d8 ; tirer : fusil 5d10 ; tirer : pistolet 3d10.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 3d6.

Artillerie : canons OU Gatlings 3d10 ; carrière : militaire 3d6 ; connaissance de la Louisiane et du Kansas 2d6 ; Détecter 4d10 ; Intimider 5d6 ; Jeux 2d12 ; Langue natale : anglais 2d6 ; Persuasion 2d6 ; Piéter 2d10 ; Ridiculiser 3d6 ; Survie : plaines 2d12 ; Tripes 4d10 (Trempe +2).

**SOUFFLE : 14 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 8 ;
BLESSURES : 30**

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : grade militaire 1 ; peur de rien 2 ; le reste est variable suivant les gardes.

Handicaps : ennemis : les Reb's -3 ; intolérant : les Reb's -3 ; loyal (l'armée yankee et l'Union Blue) -3 ; obligation (protéger l'Union Blue) -2 ; suivant les

gardes : accoutumance, bigleux, boiteux, cinglé, laid comme un pou (défiguré), manchot, sourd ou terreurs nocturnes (une ou plusieurs conséquences, au choix du marshal), le reste est variable suivant les gardes.

Equipement : 1 uniforme de l'Union Blue, 1 Winchester 76, 2 boîtes de 50 cartouches, de 25 à \$100 USA.

La bande de Jethro

Jethro Steelfinger, chef de gang

Jethro Steelfinger a été engagé par l'alliance tripartite composée de la Bayou Vermillion, de la Dixie Rails & de la Black River. C'est un ancien propriétaire de plantation sudiste dont les possessions et toute la famille (y compris sa fiancée) ont été détruites par la guerre contre le Nord. Engagé dans l'armée, il lutta pendant 3 ans avant de perdre une main, tranchée par le sabre d'un officier yankee. De retour à l'arrière, il contacte un biologiste savant-fou qui met au point pour lui une main en Ghost Rock articulée. Jethro décide alors de faire payer le Nord pour tout ce qu'il lui a fait. Il se rend dans les territoires contestés et se fait rapidement connaître comme un pistolero d'exception qui s'acharne sur les partisans du Nord. Alors, lorsque le Baron Lacroix lui propose de faire avorter le projet de Chamberlain et de faire basculer le Nord dans une guerre indienne avec la Nation Sioux, Jethro est emballé et accepte les \$50 000 qu'on lui propose pour cette mission. Il recrute son gang parmi ses anciens hommes, soit 15 vétérans de la guerre.

Apparence : Jethro fait plus de 1,90m et a les yeux gris-acier. Il porte de longs cheveux noirs et une moustache bien entretenue. Il est vêtu d'un costume noir, d'un stetson noir et d'une paire de gant en cuir sombre (afin de cacher l'aspect métallique de sa main et de son avant-bras en Ghost Rock au bras droit). Il porte un Peacemaker crosse en avant du côté droit afin de pouvoir tirer de la main gauche.

PHYSIQUE : Dextérité 4d12 ; Agilité 4d10 ; Force 3d6 ; Rapide 4d10 ; Vigueur 4d8.

Adresse 4d10 ; Combat : boxe 5d10 ; Dégainer : pistolet 4d10 ; Équitation 3d10 ; Esquiver 4d10 ; Furtivité 2d10 ; Grimper 1d10 ; Nager 1d10 ; Recharge rapide : pistolet 3d12 ; Tirer : fusil 3d12 ; Tirer : pistolet 6d12.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 3d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 2d12 ; Ame 1d10.

Artillerie : canon 2d10 ; Carrière : militaire 3d6 ; Connaissance de la Louisiane et du Kansas 2d6 ; Détecter 4d10 ; Intimider 5d6 ; Jeux 2d12 ; Langue natale : anglais 2d6 ; Persuasion 2d6 ; Piéter 2d10 ; Ridiculiser 3d6 ; Survie : plaines 2d12 ; Tripes 4d10 (Trempe +2).

**SOUFFLE : 18 ; TAILLE : 6 ; ALLURE : 10 ;
BLESSURES : 30**

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : ambidextre 3 ; amis hauts placés (les 3 compagnies du rail sudistes et quelques officiers sudistes) 4 ; fait pas chier 2 ; grade militaire (capitaine) 2 ; nerfs d'acier 1 ; possession (avant-bras à piston) 4 ; vétéran du Weird West.

Handicaps : ennemis (les agents de la Pinkerton et les Yankees qui le reconnaissent) -3 ; hors-la-loi -5 ; précautionneux -3 ; revanchard -3.

Avant-bras à piston : ce bras articulé a été mis au point par Leonitus T. Gash, himself. Beaucoup moins impressionnant que ceux mis au point pour les combats de fosse, il n'en est pas moins des plus fonctionnel. En plus, elle dissimule une arme à l'intérieur (jet incroyable [11] en Détecter pour le repérer). Grâce à un système interne, Jethro peut faire sortir le canon du Peacemaker intégré dans son bras au milieu de sa paume. Il ne s'en sert pratiquement jamais, préférant garder cette arme secrète pour les situations vraiment dangereuses. Quand il se bat à mains nues, son poing fait saillir des pointes sur ses phalanges, les dégâts qu'il inflige sont donc de FOR+2d6. Attention, donc, à ne pas se retrouver en face.

Equipement : 1 colt Peacemaker, 1 avant-bras à piston, 1 paire de gants (afin de cacher sa main droite), 2 boîtes de 50 cartouches, 1 fusil Sharp 1869, 1 boîte de 50 cartouches, 1 Bowie knife, 1 cheval rapide avec selle, mors et fontes, \$2500 en or, \$80 CSA, \$50 USA.

Chris Burnhead, second de Steelfinger

Chris est le second de Steelfinger depuis maintenant quelques années. Il était sous ses ordres comme sergent-chef dans l'armée confédérée. Arrivant à la fin de son contrat, il a décidé d'y mettre un terme et de suivre son ancien capitaine. Il lui est fidèle tant qu'il ne cherche pas à le rouler. A partir de ce moment là, il s'occupera essentiellement de lui-même.

Apparence : de taille et de poids moyen, Chris est bien bâti, mais il le cache sous des vêtements amples. Il a les yeux marrons et les cheveux châtain foncés. Il porte un Peacemaker du côté droit.

PHYSIQUE : Dextérité 4d10 ; Agilité 3d8 ; Force 3d10 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 4d10.

Adressa 3d8 ; Combat : bagarre 3d8 ; Dégainer : pistolet 3d8 ; Equitation 4d8 ; Esquiver 3d8 ; Furtivité 2d8 ; Grimper 1d8 ; Recharge rapide : fusil 3d10 ; Recharge rapide : pistolet 2d10 ; Tirer : fusil 4d10 ; Tirer : pistolet 4d10.

MENTAL : Perception 4d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 3d8 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d8.

Carrière : militaire 3d6 ; Connaissance du Missouri 2d6 ; Détecter 4d8 ; Intimider 3d8 ; Jeux 2d6 ; Langue natale : anglais 2d6 ; Persuasion 3d8 ; Tripes 3d8.

SOUFFLE : 18 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : grade militaire (sergent-chef) 1 ; peur de rien 2.

Handicaps : ennemis (les agents de la Pinkerton et les Yankees qui le reconnaissent) -3 ; hors-la-loi -3.

Equipement : 1 colt Peacemaker, 2 boîtes de 50 cartouches, 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$40 CSA, \$35 USA.

Gerome Alvarez, homme de main

Gerome Alvarez est un ancien Haciendados reconvertis dans le jeu. Plutôt doué, il y gagnait bien sa vie. Mais pas assez à son goût, il se joignit alors à la bande de flingueurs de Jethro Steelfinger afin d'améliorer son quotidien. Retors, totalement insensé et très intelligent, c'était l'homme parfait pour la mission que lui confie son patron.

Apparence : légèrement empâté, il porte des chemises blanches à froufrou et un costume écarlate. Un plainsman violet vient compléter son accoutrement. Il a les cheveux châtain et longs ainsi que des yeux marrons. Il porte son arme en bandoulière sous sa veste.

PHYSIQUE : Dextérité 4d10 ; Agilité 2d8 ; Force 1d6 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 3d6.

Dégainer : pistolet 3d6 ; équitation 3d8 ; esquiver 3d8 ; furtivité 4d8 ; grimper 2d8 ; passe-passe 3d10 ; tirer : pistolet 4d10.

MENTAL : Perception 4d10 ; Connaissances 3d8 ; Charisme 2d10 ; Astuce 2d12 ; Ame 3d6

Bluff 5d12 ; connaissance du Nevada 2d8 ; détecter 3d10 ; jeux 5d12 ; langue natale : anglais 2d8 ; persuasion 4d10 ; ridiculiser 4d12 ; scruter 5d10 ; tripes 2d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;
BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : aux aguets 3 ; belle gueule 1 ; veinard 3.

Handicaps : méprisant -2 ; revanchard -3.

Equipement : 1 colt .36 Navy, 1 boîte de 50 cartouches, 1 holster, 1 ceinturon, 1 ruppertus pepperbox, 1 boîte de 50 cartouches, 1 cheval avec selle, mors et fontes, 1 beau costume, 2 jeux de cartes à jouer, 1 paire de dés, \$45 CSA, \$75 USA.

Flingueurs

Un ramassis d'une vingtaine des types les plus teigneux, malfaiseants et scélérats que Steelfinger est put trouver dans ses anciens soldats. On pourrait presque croire qu'il recrute dans les prisons ou les asiles.

Apparence : sales, puants, crottés, ayant un sale caractère. Enfin bref, des types à ne pas fréquenter.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 4d8 ; Force 2d8 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 2d8.

Combat : bagarre 3d8 ; combat : couteau 2d8 ; équitation 3d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; recharge rapide : fusil 2d10 ; recharge rapide : pistolet 2d10 ; tirer : fusil 4d10 ; tirer : pistolet 3d10.

MENTAL : Perception 3d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 3d4 ; Astuce 1d6 ; Ame 2d6.

Carrière : militaire 2d6 ; connaissance de la Louisiane 2d6 ; détecter 3d8 ; intimider 2d4 ; jeux 1d4 ; langue natale : anglais 2d6 ; tripes 2d6.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : grade militaire 1 ; le reste est variable suivant les flingueurs mais des trucs du style cran, peur de rien, baraqués, solide comme un roc, dur à cuire ou encore nerfs d'acier.

Handicaps : très variables suivant les flingueurs mais des joyeusetés du genre sanguinaire, revanchard, accoutumance (alcool), cinglé, grande gueule ou laid comme un pou.

Equipement : 1 Colt Peacemaker, 1 boîte de 50 cartouches, 1 Winchester 76, 1 boîte de 50 cartouches, 1 Bowie knife, de 5 à \$40 CSA, de 10 à 30\$ USA.

Les bombardiers de Hellstromme

Docteur Magnus Leifsonn

Leifsonn est un ingénieur savant-fou qui travaille dans les usines Hellstromme. Complètement obnubilé par ses recherches sur la vitesse dans les véhicules volants, il veut accomplir cette mission le plus rapidement possible afin de pouvoir, de nouveau, s'y consacrer pleinement.

Apparence : une blouse blanche, des cheveux en bataille grisonnantes, un casque et des lunettes d'aviateur vissées sur le crâne font de lui l'archétype du fou volant.

PHYSIQUE : Dextérité 2d6 ; Agilité 2d10 ; Force 3d6 ; Rapidité 2d6 ; Vigueur 3d8.

Combat : bagarre 2d10 ; Conduire : ornithoptère 5d10 ; Conduire : chariot à vapeur 3d10 ; Furtivité 1d10 ; Grimper 1d10 ; Tirer : pistolet 3d10.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 3d12 ; Charisme 2d6 ; Astuce 4d12 ; Ame 1d8.

Artillerie : canons & Gatlings 3d10 ; Bidouiller 4d12 ; Dénicher 3d12 ; détecter 4d10 ; Connaissance de l'Utah 2d12 ; Langue natale : Anglais 2d12 ; Science : ingénierie 5d12 ; Tripes 2d8.

SOUFFLE : 16 ; **TAILLE** : 5 ; **ALLURE** : 10 ;
BLESSURES : 25

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : savant fou 3 ; mécano 1 ; œil de lynx 1 ; possession : ornithoptère.

Handicaps : rachitique -5.

Equipement : 1 ornithoptère, 1 pistolet Lemat, 1 holster, 1 ceinturon, 1 boîte de 50 cartouches, 2 boîtes de 20 cartouches (pour shotgun), 1 long manteau en cuir noir, 1 casque d'aviateur, 1 paire de bottes, 1 paire de lunettes d'aviateur, 1 trousse à outils, 1 numéro de Nouvelle Science (en mauvais état) traitant des machines aériennes, \$125 USA.

Ryan Smiley, mécano du docteur Leifsonn

Smiley est un ancien Junker un peu plus malin que les autres qui a su passer assistant dans les recherches de Leifsonn avant de devenir son mécano à part entière. Intelligent, il ne sent pas bien cette mission

et n'est pas prêt à sacrifier sa vie pour son patron, il considère la sienne comme essentielle.

Apparence : de taille moyenne, il est costaud. Il porte une salopette bleue toute simple et un foulard sur la tête pour se protéger du vent. On l'appelle Smiley car une cicatrice lui a taillé un deuxième sourire sur le menton d'une oreille à l'autre.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 2d6 ; Force 4d12 ; Rapidité 3d6 ; Vigueur 4d10.

Attelage 2d6 ; Combat : bagarre 4d6 ; Conduire : ornithoptère 3d6 ; Furtivité 1d6 ; Grimper 1d6 ; Tirer : shotgun 2d8.

MENTAL : Perception 2d10 ; Connaissances 1d8 ; Charisme 1d6 ; Astuce 3d10 ; Ame 2d6.

Bidouiller 5d10 ; Bluff 2d10 ; Connaissance de City O'Gloom 2d8 ; Dénicher 3d10 ; Détecer 1d10 ; Intimider 2d6 ; Langue natale : Anglais 2d8 ; Science : ingénierie 1d8 ; Tripes 2d6.

SOUFFLE : 16 ; **TAILLE** : 7 ; **ALLURE** : 6 ;

BLESSURES : 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : mécano 1 ; baraqués 3.

Handicaps : ça va les chevilles ? -3 ; Thomas l'incuré -5.

Equipement : 1 salopette pleine de graisse et d'huile, 1 paire de chaussures, 1 trousse à outils, 1 pied-de-biche, 1 shotgun à double canon, 1 boîte de 50 cartouches, 1 lanière de shotgun, 2 mules avec leurs fontes, \$40 USA.

Les assassins de Kang

Sin S'tiang, chef de gang

Sin est un japonais qui descend en droite ligne des samouraïs. Son père étant devenu un ronin, il suivit très tôt ses pas. Aimant les plaisirs matériels, il émigra pour la Californie où il mit très rapidement ses compétences au service de Kang. Il n'a, pour le moment, aucune raison de le regretter. Il est très compétent et Kang paie très bien, de quoi satisfaire tout le monde.

Apparence : il porte une tenue de cuir moulante de couleur orangée. Il a un Peacemaker du côté droit et deux katanas du côté gauche ainsi que quelques autres lames dissimulées sur lui. De taille moyenne, très costaud, il a le teint jaune, des yeux noirs en amande et de longs cheveux noirs également.

PHYSIQUE : Dextérité 2d10 ; Agilité 4d12+2 ; Force 4d10 ; Rapidité 4d10 ; Vigueur 4d8.

Combat : couteau : 3d12+2 ; Combat : Tan Tui 5d12+2 ; Combat : katana 5d12+2 ; Dégainer : katana 6d10 ; Equitation 2d12+2 ; Esquiver 3d12+2 ; Furtivité 1d12+2 ; Grimper 1d12+2 ; Tirer : Arc 2d10 ; Tirer : pistolet 3d10.

MENTAL : Perception 2d10 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 2d8 ; Ame 3d10.

Connaissance de la Californie 2d6 ; Détecer 2d10 ; Intimider 3d6 ; Ki 5d10 ; Langue natale : Japonais 2d6 ; Langue : Anglais 2d6 ; Tripes 3d10.

SOUFFLE : 26 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 14 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arts martiaux 3 ; illumination 2 ; fait pas chier 2 ; solide comme un roc 4.

Handicaps : curieux -3 ; héroïque -3 ; vulnérabilité spécifique : la griffe de l'aigle, le temple shaolin -2 ; qui c'est le plus fort ? -3.

Pouvoirs Ki : capture de la perle de mort 4 ; déflagration d'enfer 3 ; frappe à distance 4 ; les mille pattes de l'araignée 3.

Equipement : Des habits asiatiques en cuir serrés, un arc, 20 flèches, 1 Colt Peacemaker, 1 boîte de 50 cartouches, 2 katanas, 5 couteaux répartis sur lui, \$200 en or.

Mao Lieng, second de Sin S'tiang

Mao est également un samurai qui a suivi son ami dans ses pérégrinations, il lui est totalement fidèle. Il donnera sa vie pour sauver son chef si cela s'avère nécessaire.

Apparence : des vêtements de cuir moulants, un Peacemaker du côté droit, 2 katanas, quelques couteaux, des cheveux longs et sombres avec des yeux noirs.

PHYSIQUE : Dextérité 2d10 ; Agilité 4d10 ; Force 3d8 ; Rapidité 4d12 ; Vigueur 4d6.

Combat : couteau : 2d10 ; Combat : Tan Tui 4d10 ; Combat : katana 6d10 ; Dégainer : katana 5d12 ; Equitation 2d10 ; Esquiver 3d10 ; Furtivité 1d10 ; Grimper 2d10 ; Tirer : Arc 3d10 ; Tirer : pistolet 1d10.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d8 ; Astuce 4d4 ; Ame 4d8.

Connaissance de la Californie 2d6 ; Détecer 2d10 ; Intimider 3d4 ; Ki 3d8 ; Langue natale : Japonais 2d6 ; Langue : Anglais 2d6 ; Tripes 3d8.

SOUFFLE : 24 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 12 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arts martiaux 3 ; illumination 2 ; fait pas chier 2 ; pied léger 2 ; solide comme un roc 5.

Handicaps : héroïque -3 ; vulnérabilité spécifique : la griffe de l'aigle, le temple shaolin -2 ; qui c'est le plus fort ? -2.

Pouvoirs Ki : capture de la perle de mort 3 ; frappe à distance 5 ; les mille pattes de l'araignée 2.

Equipement : Des habits asiatiques en cuir serrés, un arc, 20 flèches, 1 Colt Peacemaker, 1 boîte de 50 cartouches, 2 katanas, 5 couteaux répartis sur lui, \$50 en or.

Les spécialistes en arts martiaux

Ils sont au nombre de trois. Ce sont des hommes de Kang un peu plus doués que les autres à qui Sin S'tiang enseigne son savoir.

Apparence : des chinois typiques, petit, chapeau pointu, cheveux noirs avec une queue de cheval et yeux noirs en amande.

PHYSIQUE : Dextérité 3d6 ; Agilité 4d8 ; Force 3d8 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 4d8.

Combat : Tan Tui 4d8 ; Combat : katana 3d8 ; Dégainer : katana 2d8 ; Equitation 2d8 ; Esquiver 2d8 ; Furtivité 2d8 ; Grimper 2d8 ; Tirer : Arc 2d6 ; Tirer : pistolet 4d6.

MENTAL : Perception 2d8 ; Connaissances 2d6 ;

Charisme 2d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d8.

Connaissance de la Californie 2d6 ; Détecer 2d8 ; Intimider 2d6 ; Ki 2d8 ; Langue natale : Mandarin 2d6 ; Langue : Anglais 2d6 ; Tripes 1d8.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arts martiaux 3 ; solide comme un roc 2.

Handicaps : vulnérabilité spécifique : la griffe de l'aigle, le temple shaolin -2 ; qui c'est le plus fort ? -1.

Equipement : Des habits asiatiques en cuir serrés, un arc, 20 flèches, 1 Colt Peacemaker, 1 boîte de 50 cartouches, 2 katanas, \$25 USA.

Julesburg

Malcolm Charles Abernathy, ingénieur

Abernathy est un imbécile imbue de son pouvoir et de sa personne. C'est un pied-tendre récemment débarqué de Philadelphie. Il connaît son métier mais prend tous les hommes de la Frontière pour des imbéciles crottés prêts à tuer père et mère pour \$2. Lorsqu'il est en présence de Chamberlain, il devient totalement obséquieux.

Apparence : il porte un collier de cheveux blond autour de sa calvitie. Il a une fine moustache au-dessus de ses lèvres pincées. Ses yeux sont marrons et son regard des plus méprisants envers les personnes qui ne viennent pas de la bonne société.

PHYSIQUE : Dextérité 2d6 ; Agilité 3d6 ; Force 2d6 ; Rapidité 4d4 ; Vigueur 2d6.

Attelage 2d6 ; furtivité 2d6 ; grimper 1d6 ; tirer : pistolet 2d6.

MENTAL : Perception 2d6 ; Connaissances 3d12 ; Charisme 3d4 ; Astuce 2d10 ; Ame 2d6.

Carrière : gestion 4d12 ; connaissance de Philadelphie 2d12 ; dénicher 1d10 ; détecer 2d6 ; foi protestante 2d6 ; langue natale : anglais 3d12 ; métier : le rail 1d12 ; persuasion 3d4 ; science : mécanique 2d12.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : amis hauts placés (Chamberlain et quelques autres patrons d'entreprises) 3 ; Money-Money 4.

Handicaps: ambition: devenir l'assistant de Chamberlain -3; intolérant (ceux de la Frontière) -2; loyal (l'Union Blue) -3; méprisant -2.

Miracles: protection.

Equipement: quelques costumes à la dernière mode de l'Est, 1 Colt Army, 1 boîte de 50 cartouches, \$3000 USA.

Colonel Samuel Rudward, responsable du détachement de Julesburg

Fraîchement nommé à ce grade, le colonel Rudward a combattu sur le front pendant 5 ans avant d'obtenir cette affectation à un poste qu'il considère comme plus tranquille (même si les événements qui vont se dérouler dans la région lui donneront tort). En effet, père veuf de trois enfants de 12, 9 & 4 ans, il ne veut pas que ces enfants deviennent orphelins par sa faute aussi fait-il très attention à rester en vie.

Apparence: grand, les cheveux gris et les yeux marrons, il porte l'uniforme avec fierté. Il pourrait presque poser pour une affiche de recrutement.

PHYSIQUE: Dextérité 3d8; Agilité 2d10; Force 3d6; Rapidité 4d8; Vigueur 2d6.

Combat : boxe 2d10 ; combat : sabre 4d10 ; dégainer : sabre 2d8 ; dégainer : pistolet 3d8 ; équitation 4d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 1d10 ; grimper 1d10 ; recharge rapide : pistolet 3d8 ; tirer : pistolet 5d10 ; tirer : fusil 4d10.

MENTAL: Perception 2d8; Connaissances 4d6; Charisme 3d8; Astuce 3d10; Ame 1d6.

Autorité 4d8 ; carrière : militaire 5d6 ; connaissance de l'Illinois 2d6 ; détecter 2d8 ; intimider 3d8 ; langue : anglais 2d6 ; tripes 3d6 ; Universalis : histoire militaire 3d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: cran 2 ; grade militaire (colonel) 3 ; peur de rien 2.

Handicaps: ennemis (les Reb's) -4 ; intolérant (les Reb's, ce sont eux qui l'ont empêché d'être auprès de sa femme quand elle est morte) -3 ; loyal (les yankees) -3 ; obligations (prendre soin de ses enfants et de ses hommes) -5.

Equipement: uniforme, 1 Colt Army, 1 boîte de 50 cartouches, 1 sabre de cavalerie, 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$140 USA.

Major Luke Jemmission, responsable du convoi de renfort

Le Major Jemmission a gagné ses grades successifs au front. Intransigeant sur la discipline, c'est un chef de qualité qui n'est pas prêt à tout pour réussir ses missions. Il pèse le pour et le contre de chacune de ses actions. Cela lui a d'ailleurs déjà posé des problèmes, n'ayant pas réagi assez vite. Il fera tout pour que cela ne se reproduise pas. Affecté à ce poste il y a environ un an, il est tombé amoureux d'une Oglala et compte demandé à Red Cloud (qui est de ses amis) de le laisser l'épouser.

Apparence: dans la force de ses trente ans, musclés, cheveux noirs coupés très courts et portant une moustache fournie, il a des yeux bleus qui ont fait frémir plus d'un soldat lorsqu'il devait être puni.

PHYSIQUE: Dextérité 2d10; Agilité 3d12; Force 4d10; Rapidité 4d8; Vigueur 3d12.

Combat : bagarre 4d12 ; combat : sabre 3d12 ; dégainer : sabre 2d8 ; dégainer : pistolet 3d8 ; équitation 4d12 ; esquiver 2d12 ; furtivité 1d12 ; grimper 1d12 ; recharge rapide : pistolet 4d8 ; tirer : pistolet 5d10 ; tirer : fusil 4d10.

MENTAL: Perception 3d10; Connaissances 2d6; Charisme 2d10; Astuce 2d8; Ame 1d6.

Autorité 3d10 ; carrière : militaire 3d6 ; connaissance du Wyoming 2d6 ; détecter 3d10 ; intimider 4d10 ; langue : anglais 2d6 ; tripes 3d6 (Trempe +2).

SOUFFLE : 18 ; **TAILLE** : 7 ; **ALLURE** : 12 ; **BLESSURES** : 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: baraquée 3 ; dur à cuire 3 ; grade militaire (Major) 2 ; mœurs locales (les Sioux) 1 ; peur de rien 2 ; regard d'acier 1 ; vétéran du Weird West.

Handicaps: ennemis (les Reb's) -4 ; intolérant (les Reb's) -3 ; loyal (les yankees) -3 ; obligations (s'occuper de ses hommes) -3 ; précautionneux -3.

Equipement: uniforme, 1 Colt Army, 1 boîte de 50 cartouches, 1 sabre de cavalerie, 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$55 USA.

Les volontaires

Ce sont pour la plupart des prospecteurs, des chasseurs de bisons, des cow-boys des ranchs des environs ou des personnes ayant de la famille travaillant au Camp Chamberlain.

Apparence: très variable suivant les volontaires.

PHYSIQUE: Dextérité 3d6; Agilité 3d8; Force 2d6; Rapidité 3d6; Vigueur 4d6.

Variable suivant les volontaires, mais tous ont : furtivité 2d6 ; grimper 2d6 ; combat : bagarre 3d6 ; recharge rapide : fusil 2d6 ; tirer : fusil 3d6.

MENTAL: Perception 2d8; Connaissances 1d6; Charisme 2d6; Astuce 2d6; Ame 1d6.

Variable suivant les volontaires, mais tous ont : tripes 2d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: variable suivant les volontaires.

Handicaps: variable suivant les volontaires.

Equipement: 1 Winchester 76 (fournie par l'armée), 5 boîtes de 50 cartouches chacun, le reste est variable suivant les volontaires.

Les conducteurs de loco

Ils sont au nombre de quatre sur le convoi, deux dans la locomotive de tête, deux dans celle de queue. Ils ont l'habitude de leur travail et savent très bien qu'ils risquent leur peau sur cette mission.

Apparence: variable, mais tous portent une salopette bleue, une casquette bleue, un marcel blanc et sont couverts de suie.

PHYSIQUE: Dextérité 2d8; Agilité 2d8; Force 2d8; Rapidité 2d6; Vigueur 2d8.

Combat : bagarre 2d8 ; conduire : loco 5d8 ; furtivité 1d8 ; grimper 2d8 ; tirer : shotgun 3d8.

MENTAL: Perception 3d8; Connaissances 1d6; Charisme 1d6; Astuce 2d6; Ame 1d6.

Bidouiller 3d6 ; connaissance des lignes de chemin de fer de l'Union Blue 3d6 ; détecter 2d8 ; explosifs 2d6 ; langue natale : anglais 2d6 ; métier : loco 4d6 ; science : mécanique 2d6 ; tripes 2d6.

SOUFFLE : 18 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts: mécano 1 ; nerfs d'acier 1 ; solide comme un roc 2 ; le reste est variable suivant les conducteurs.

Handicaps: accoutumance (alcool) -1 ; loyal (Union Blue) -3 ; marie (chiquer) -1 ; le reste est variable suivant les conducteurs.

Equipement: salopette bleue, casquette bleue, foulard, marcel, 1 shotgun à canon double, de 10 à \$30 USA.

Les Indiens de la Nation Sioux

Il n'y a pas d'apparence dans les profils des indiens. En effet, ils se ressemblent beaucoup (pour un homme blanc) et les personnages devraient donc avoir du mal à les distinguer.

Sitting Bull, chef de tribu

Tribu: Sioux Hunkpapas

Sitting Bull est le chef des sioux Hunkpapas. Il est l'un des quatre membres du conseil qui dirige la Nation Sioux. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales.

Voir page 120 dans *la Danse des Esprits* pour plus de renseignements.

Name Origin: Son nom lui vient du jour où en allant à la chasse aux bisons, il descendit un vieux mâle d'une balle dans le front, qui le fit tomber assis sur son arrière-train.

Crazy Horse, chef de guerre

Tribu: Sioux Hunkpapas

Crazy Horse est l'un des chefs de guerre des sioux Hunkpapas. C'est également lui qui dirige tous les sociétés de guerriers en cas d'attaque de la Nation Sioux. Il fait un peu office de général des Lakotas. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales.

Voir page 120, 121 dans *la Danse des Esprits* pour plus de renseignements.

Name Origin : Son nom lui vient du fait que le jour de sa naissance, un cheval fou traversa le village en renversant tout sur son passage.

Burning Tongue, chef de tribu

Tribu : Sioux Sihasapas ou Blackfeet

Comme ce chef indien meurt très rapidement, ses caractéristiques ne servent à rien. Elles ne sont donc pas données.

Name Origin : Burning Tongue porte ce nom car lorsqu'il était petit, il était toujours le premier à se servir de la viande, et comme elle était trop chaude, il se brûlait toujours la langue.

Rain In The Face, chef de tribu

Tribu : Sioux Sihasapas ou Blackfeet

Rain In The Face est le chef des sioux Sihasapas ou Blackfeet. Il perd son père par la faute des blancs dans ce scénario et leur en voudra pendant encore longtemps. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales, contrairement à son père.

Name Origin : Son nom lui vient du jour où il combattit un adversaire et qu'après lui avoir fait exploser le crâne, une pluie de sang lui éclaboussa le visage.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 4d10 ; Force 2d8 ; Rapidité 3d8 ; Vigueur 4d8.
Arc 4d10 ; combat : lance 3d10 ; combat : tomahawk 3d10 ; équitation 4d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 3d10 ; grimper 2d10 ; lancer : lance 3d10 ; lancer : tomahawk 3d10.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 4d6 ; Charisme 3d10 ; Astuce 2d8 ; Ame 3d8.

Autorité 4d10 ; connaissance de la Nation Sioux 4d6 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; foi indienne 3d8 ; intimider 4d10 ; langue natale : sioux 2d6 ; langue : anglais 1d6 ; piéter 2d10 ; survie : plaines 3d8 ; tripes 3d8.

SOUFFLE : 16 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit gardien : hibou 3 ; né à cheval 3 ; peur de rien 2, rang (chef) 3.

Handicaps : même -2 ; revanchard -3 ; intolérant (Visages Pâles) -3 ; respect des coutumes ancestrales -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie de la Guerre.

Rituels : cicatrices 4, cri de guerre 4, jeûne 3, vœu 5.

Equipement : 1 lance, 1 tomahawk, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman, 1 cheval endurant.

Red Cloud, chef de tribu

Tribu : Sioux Oglalas

Red Cloud est le chef des Sioux Oglalas. Il est l'un des quatre membres du conseil qui dirige la Nation Sioux. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales.

Name Origin : Red Cloud est né au moment où le soleil se couchait derrière les nuages. Ils prirent alors une teinte rougeoyante.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 3d8 ; Force 4d6 ; Rapidité 3d6 ; Vigueur 3d10.
Arc 3d8 ; combat : tomahawk 5d8 ; équitation 4d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; lancer : tomahawk 4d8.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 4d8 ; Charisme 4d12 ; Astuce 3d10 ; Ame 2d10.

Autorité 6d12 ; connaissance de la Nation Sioux 5d8 ; coutumes tribales (sioux & cheyennes) 2 ; foi indienne 3d10 ; intimider 3d12 ; langue natale : sioux 2d8 ; langue : anglais 2d8 ; survie : plaines 2d10 ; tripes 3d10.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; don : le souffle de la mort 2 ; esprit gardien : aigle 5 ; mœurs locales (la société de l'homme blanc) 2 ; né à cheval 3 ; rang (chef) 3.

Handicaps : curieux -3 ; respect des coutumes ancestrales -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie des Visions.

Rituels : chant rituel 2, cicatrices 3, cri de guerre 3, danse 2, jeûne 5, vœu 5.

Equipement : 1 tomahawk, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman, 1 cheval rapide et endurant.

American Horse, chef de tribu

Tribu : Sioux Santee ou Burnt

American Horse est le chef des Sioux Santee ou Burnt. Il est l'un des quatre membres du conseil qui dirige la Nation Sioux. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales.

Name Origin : American Horse reçut son nom le jour où le général nordiste avec lequel il fit la paix lui donna son cheval, que le chef des Burnt trouvait très beau et intelligent.

PHYSIQUE : Dextérité 4d12 ; Agilité 3d10 ; Force 2d8 ; Rapidité 1d12 ; Vigueur 2d8.
Arc 5d12 ; combat : casse-tête 4d10 ; équitation 6d10 ; esquiver 3d10 ; furtivité 2d10 ; grimper 1d10 ; lancer : casse-tête 3d10.

MENTAL : Perception 2d10 ; Connaissances 3d10 ; Charisme 3d8 ; Astuce 3d8 ; Ame 3d8.

Autorité 6d8 ; connaissance de la Nation Sioux 4d10 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; dressage : chevaux : 5d8 ; foi indienne 4d8 ; intimider 3d8 ; langue natale : sioux 2d10 ; langue : anglais 2d10 ; survie : plaines 2d8 ; tripes 2d8.

SOUFFLE : 16 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; don : né sous la lune rousse 5 ; esprit gardien : ours 2 ; faire-valoir (Morning Star son cheval) 5 ; mœurs locales (la société de l'homme blanc) 2 ; né à cheval 3 ; rang (chef) 3.

Handicaps : respect des coutumes ancestrales -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie de la Terre.

Rituels : chant rituel 4, cri de guerre 3, danse 4, musique 3, vœu 5.

Equipement : 1 casse-tête, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman, Morning Star.

Moose Lame, chef de tribu

Tribu : Sioux Minneconjous

Moose Lame est le chef des Sioux Minneconjous. Il est l'un des quatre membres du conseil qui dirige la Nation Sioux. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales.

Name Origin : Moose Lame gagna son nom le jour où il poursuivit un élan blessé à l'une de ses jambes pendant trois jours. Le combat qui les opposa fut mémorable.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 3d12 ; Force 2d12 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 4d12.

Arc 3d8 ; combat : lance 4d12 ; équitation 3d12 ; esquiver 4d12 ; furtivité 3d12 ; grimper 2d12 ; lancer : lance 5d12.

MENTAL : Perception 1d12 ; Connaissances 3d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 4d6 ; Ame 1d8.

Autorité 6d6 ; connaissance de la Nation Sioux 5d6 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; foi indienne 3d8 ; intimider 4d6 ; langue natale : sioux 2d6 ; langue : anglais 1d6 ; survie : plaines 2d6 ; tripes 3d8.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 12 ; **BLESSURES** : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit gardien : tortue 3 ; né à cheval 3 ; rang (chef) 3.

Handicaps : ça va les chevilles ? -3 ; respect des coutumes ancestrales -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie des Bénédicitions.

Rituels : chant rituel 5, cri de guerre 4, danse 4, vœu 4.

Equipement : 1 lance, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman.

Spotted Tail, chef de tribu

Tribu : Sioux Itazipacolas ou Bowless

Spotted Tail est le chef des Sioux Itazipacolas ou Bowless. Il enrage d'être obligé de suivre le mouvement des coutumes ancestrales et n'hésite

pas, lorsqu'il le peut à se fournir en armes auprès des blancs de Deadwood ou d'ailleurs.

Name Origin : Spotted Tail reçu ce nom de son épouse lorsqu'il lui offrit un cadeau auquel était accroché (par accident) une queue de cheval tachetée.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 3d10 ; Force 2d8 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 4d6.

Arc 2d10 ; combat : tomahawk 4d10 ; équitation 4d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 2d10 ; grimper 1d10 ; lancer : tomahawk 2d10 ; tirer : fusil 4d10.

MENTAL : Perception 3d8 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 3d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d6.

Autorité 5d8 ; connaissance de la Nation Sioux 4d8 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; foi indienne 2d6 ; intimider 2d6 ; langue natale : sioux 2d8 ; langue : anglais 2d8 ; survie : plaines 2d6 ; tripes 3d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit gardien : loup 3 ; fait pas chier 2 ; né à cheval 3 ; nerfs d'acier 1 ; rang (chef) 3.

Handicaps : revanchard -3 ; tête -2.

Faveurs : toutes celles de la Voie de la Guerre.

Rituels : cicatrices 4, cri de guerre 5, vœu 5.

Equipement : 1 tomahawk, 1 Winchester 76, 1 boite de 50 cartouches, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman.

Young Man Afraid Of His Horse, chef de tribu

Tribu : Sioux Oohenupas ou Two Kettle

Young Man Afraid Of His Horse est le chef des Sioux Oohenupas ou Two Kettle. Il enrage d'être obligé de suivre le mouvement des coutumes ancestrales et n'hésite pas, lorsqu'il le peut à se fournir en armes auprès des blancs de Deadwood ou d'ailleurs.

Name Origin : Young Man Afraid Of His Horse reçu son nom très jeune lorsqu'il s'enfuit en pleurant au moment où son père voulut le mettre pour la première fois sur le cheval qu'il lui avait offert.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 2d8 ; Force 3d6 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 4d6.

Arc 2d8 ; combat : casse-tête 3d8 ; équitation 2d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; lancer : casse-tête 2d8 ; tirer : fusil 5d8.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 3d8 ; Astuce 3d10 ; Ame 2d8.

Autorité 5d8 ; connaissance de la Nation Sioux 4d8 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; foi indienne 4d8 ; intimider 3d8 ; langue natale : sioux 2d8 ; langue : anglais 2d8 ; survie : plaines 2d10 ; tripes 3d8.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; belle gueule 1 ; esprit gardien : coyote 4 ; rang (chef) 3 ; voix apaisante 1.

Handicaps : chaud lapin -3, tête -2.

Faveurs : toutes celles de la Voie des Mauvais Tours.

Rituels : chant rituel 4, cri de guerre 2, danse 5, musique 4, vœu 5.

Equipement : 1 casse-tête, 1 Winchester 76, 1 boite de 50 cartouches, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman.

Ha Dog, chef de tribu

Tribu : Cheyennes du Nord

Ha Dog est le chef des Cheyennes du Nord. Il respecte le mouvement des coutumes ancestrales.

Name Origin : Ha Dog se vit offrir son nom, le jour où un chien du village le défigura en lui mordant à plusieurs reprises le visage.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 3d10 ; Force 2d10 ; Rapidité 5d6 ; Vigueur 3d8.

Arc 4d8 ; combat : tomahawk 4d8 ; équitation 4d8 ; esquiver 3d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; lancer : tomahawk 4d8.

MENTAL : Perception 3d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 1d6 ; Ame 1d8.

Autorité 6d6 ; connaissance de la Nation Sioux 5d6 ; coutumes tribales (cheyennes & sioux) 2 ; foi indienne 3d8 ; intimider 5d6 ; langue natale : algonquin 2d6 ; langue : sioux 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; survie : plaines 2d6 ; tripes 3d8.

SOUFFLE : 16 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit gardien : corneille 4 ; fait pas chier 2 ; né à cheval 3 ; peur de rien ; rang (chef) 3.

Handicaps : laid comme un pou -1 ; revanchard -3 ; respect des coutumes ancestrales -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie des Mauvais Tours.

Rituels : cicatrices 5, cri de guerre 4, mutilation 3, vœu 5.

Equipement : 1 tomahawk, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman.

Sanborn, chef de tribu

Tribu : Mandans

Sanborn est le chef des Mandans. Il enrage d'être obligé de suivre le mouvement des coutumes ancestrales et n'hésite pas, lorsqu'il le peut à se fournir en armes auprès des blancs de Deadwood ou d'ailleurs.

Name Origin : Sanborn fut ainsi nommé car il naquit les fesses en avant.

PHYSIQUE : Dextérité 2d12 ; Agilité 4d8 ; Force 3d6 ; Rapidité 3d10 ; Vigueur 2d6.

Arc 2d12 ; combat : tomahawk 4d8 ; équitation 4d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 3d8 ; grimper 1d8 ; lancer : tomahawk 2d8 ; tirer : fusil 4d12.

MENTAL : Perception 2d10 ; Connaissances 3d6 ; Charisme 2d8 ; Astuce 2d6 ; Ame 1d6.

Autorité 6d8 ; connaissance de la Nation Sioux 5d6 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; foi indienne 3d6 ; intimider 3d8 ; langue natale : sioux 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; survie : plaines 3d6 ; tripes 2d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit gardien : serpent 4 ; né à cheval 3 ; peur de rien 2 ; rang (chef) 3.

Handicaps : respect des coutumes ancestrales -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie des Visions.

Rituels : chant rituel 3, cicatrices 2, cri de guerre 4, danse 2, vœu 4.

Equipement : 1 tomahawk, 1 Winchester 76, 1 boite de 50 cartouches, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman.

Big Eagle, chef de tribu

Tribu : Big Belly

Big Eagle est le chef des Big Belly. Il enrage d'être obligé de suivre le mouvement des coutumes ancestrales et n'hésite pas, lorsqu'il le peut à se fournir en armes auprès des blancs de Deadwood ou d'ailleurs.

Name Origin : Big Eagle reçu ce nom il y peu lorsque son esprit protecteur vint lui rendre visite et que toute la tribu puisse se rendre compte du lien qui les unissait.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 2d12 ; Force 2d10 ; Rapport 2d10 ; Vigueur 2d8.

Arc 4d8 ; combat : tomahawk 5d12 ; équitation 3d12 ; esquiver 3d12 ; furtivité 1d12 ; grimper 1d12 ; lancer : tomahawk 3d12 ; tirer : fusil 4d8.

MENTAL : Perception 4d12 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 3d8 ; Astuce 2d8 ; Ame 2d12.

Autorité 5d8 ; connaissance de la Nation Sioux 5d6 ; coutumes tribales (sioux) 1 ; foi indienne 5d12 ; intimider 3d8 ; langue natale : sioux 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; survie : plaines 2d8 ; tripes 2d12.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE :** 6 ; **ALLURE :** 12 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; aux aguets 3 ; esprit gardien : aigle 5 ; né à cheval 3 ; œil de lynx 1 ; rang (chef) 3.

Handicaps : héroïque -3.

Faveurs : toutes celles de la Voie des Visions.

Rituels : chant rituel 4, cicatrices 2, cri de guerre 4, danse 2, vœu 3.

Equipement : 1 tomahawk, 1 Winchester 76, 1 boite de 50 cartouches, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman.

Les chamans

Tous les chamans ont des caractéristiques qui se ressemblent, c'est pourquoi ils sont rassemblés dans la même catégorie. On y trouve **Fear Of The Night** (il avait peur du noir quand il était petit), un Sioux Sihasapas ou Blackfeet ; **Crow Foot** (le propre fils de Sitting Bull, il porte des pieds de corbeau en colifichets autour du cou), un Sioux Hunkpapas ; **Little Robe** (il porte toujours des vêtements trop petits), un Sioux Oglalas ; **Eyes Of The Great Horned Owl** (lui et un hibou sont restés pendant dix minutes à se fixer dans les yeux), un Sioux Santee ou Burnt ; **Looking Glass** (il porte des lunettes), un Sioux Minneconjous ; **Night Bird** (il aimait, lorsqu'il était petit imiter le cri des oiseaux de la nuit, qui lui répondaient), un Sioux Itazipacolas ou Bowless ; **Rainbow Warrior** (lorsqu'il était enfant, il a voulu se battre avec les manitous qui étaient en train de changer les couleurs du ciel, alors qu'il s'agissait d'un simple arc-en-ciel), un Sioux Oohenupas ou Two Kettle ; **White Antelope** (il ramena une antilope de couleur immaculée lors d'un jour de chasse), Cheyennes du Nord ; **Sacajawea** (elle failli se noyer dans la rivière alors qu'elle était en train de se laver), Mandans ; **Baldness How A Egg** (il se rase complètement la tête, il est chauve comme un œuf), Big Belly.

PHYSIQUE : Dextérité 3d6 ; Agilité 2d6 ; Force 2d6 ; Rapidité 3d6 ; Vigueur 2d8.
Arc 3d6 ; combat : tomahawk 4d6 ; équitation 3d6 ; esquiver 2d6 ; furtivité 1d6 ; grimper 1d6 ; lancer : tomahawk 2d6.

MENTAL : Perception 3d6 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 3d10 ; Astuce 4d12 ; Ame 4d12.

Autorité 4d10 ; carrière : chaman 5d8 ; connaissance de la Nation Sioux 5d8 ; coutumes tribales (sioux ou cheyenne) 1 ; foi indienne 7d12 ; intimider 4d10 ; langue natale : sioux 2d8 ; langue : anglais 2d8 ; médecine : générale 2d8 ; persuasion 5d10 ; scruter 4d6 ; tripes 3d12.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 6 ;
BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit protecteur (variable) 5 ; le reste est variable suivant les chamans.

Handicaps : respect des coutumes ancestrales -3 ; le reste est variable suivant les chamans.

Faveurs : toutes celles de la voie favorite de leur esprit plus d'autres dans les autres voies.

Rituels : très variables d'un chaman à l'autre.

Equipement : 1 tomahawk, 1 sacoche de chaman, le reste est variable suivant les chamans.

Les medicine-mans

Tous les medicine-mans ont des caractéristiques similaires, aussi ont-ils été regroupés dans la même

catégorie. On y trouve **See Far** (il a une excellente vue aussi bien ici que dans les Terres de Chasse ou dans l'avenir), un Sioux Sihasapas ou Blackfeet ; **Standing Bear** (il se retrouva un jour face à un ours debout sur ses pattes arrières, il l'affronta ensuite au couteau, il en sortit avec de belles cicatrices dans le dos), un Sioux Hunkpapas ; **White Feather** (ainsi nommé car, son père, le prenant pour un lâche, lui demanda de ramener la plume d'un grand aigle afin d'orner la robe de sa mère), un Sioux Oglalas ; **Big Cedar** (Big Cedar, quand il était jeune, ne pouvait s'endormir que lorsqu'il se trouvait à l'ombre d'un grand cèdre), un Sioux Santee ou Burnt ; **Wounded Buffalo** (ainsi nommé car il abattit d'un coup de lance un bison rendu furieux par sa blessure), un Sioux Minneconjous ; **Beaver Tooth** (les noms indiens ne sont pas toujours agréables à porter, si Beaver Tooth porte ce nom c'est que ses deux incisives ressemblent étrangement à celle d'un castor), un Sioux Itazipacolas ou Bowless ; **Thouthead Stars** (il fut appelé ainsi car le jour de sa naissance, un grand nombre d'étoiles filantes passèrent dans le ciel, en fait, il s'agissait d'une pluie de météorites), un Sioux Oohenupas ou Two Kettle ; **Two Moons** (Two Moons porte ce nom car un jour où il abusa de l'eau-de-feu, il jura qu'il voyait deux lunes et n'en démordit pas jusqu'à la fin de sa cuite), un Cheyennes du Nord ; **Wallop** (s'il porte ce nom, c'est que Wallop a aimé une femme blanche jusqu'à ce qu'elle émigre en Californie, avant le Grand Tremblement), un Mandans ; **Spring Mountain** (il porte ce nom car sa mère accoucha seule au bord d'une source de montagne), un Big Belly.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 2d8 ; Force 3d8 ; Rapidité 4d4 ; Vigueur 2d8.

Arc 4d10 ; combat : tomahawk 3d10 ; équitation 3d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 1d10 ; grimper 1d10 ; lancer : tomahawk 2d10.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d10 ; Charisme 3d8 ; Astuce 3d8 ; Ame 4d12.

Autorité 3d8 ; carrière : medicine-man 5d10 ; connaissance de la Nation Sioux 5d8 ; coutumes tribales (sioux ou cheyenne) 2 ; foi indienne 5d12 ; intimider 3d8 ; langue natale : sioux 2d10 ; langue : anglais 2d10 ; médecine : générale 5d10 ; persuasion 3d8 ; scruter 2d10 ; tripes 3d12.

SOUFFLE : 20 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;
BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit protecteur (ours pour la plupart) 5 ; le reste est variable suivant les chamans.

Handicaps : respect des coutumes ancestrales -3 ; le reste est variable suivant les chamans.

Faveurs : toutes celles de la voie de la Terre plus quelques autres utiles pour les soins.

Rituels : très variables d'un chaman à l'autre.

Equipement : 1 tomahawk, 1 arc, 1 carquois avec 20 flèches, 1 sacoche de chaman, le reste est variable suivant les chamans.

Les chefs de guerre

Tous les chefs de guerre ont des caractéristiques qui se rapprochent, c'est pourquoi ils sont rassemblés dans la même catégorie. Les principaux

sont : **Stone Heart** (alors qu'il était malade, une sinusite en fait, il se frappa la tête et le cœur avec une grosse pierre), **Whirl Wind** (le vent semble toujours soufflé autour de lui, ses cheveux volants librement), **Little Wolf** (ainsi nommé car il adopta un jeune loup tout chétif pour en faire son compagnon de chasse), **Two Bear** (il dut un jour se battre contre deux ours qui l'attaquaient, il en a gardé de cuisants souvenirs sur le torse), des Sioux Sihasapas ou Blackfeet ; **Bloody Knife** (il reçut son nom après avoir brandi son couteau encore sanglant en finissant de scalper les blancs responsables du viol de sa sœur), **Gall** (il vécu quelques années parmi les blancs, y apprenant leurs techniques militaires, mais à force d'entendre dire « Casse-toi, tu vas nous filer la galle ! », il adopta ce nom comme marque de fierté), **Long Dog** (ainsi appelé car il insista pendant trois ans auprès d'un autre guerrier pour qu'il lui cède son chien), des Sioux Hunkpapas ; **Black Badger** (il ramena de la chasse cet animal vicieux qu'est le blaireau), **Sharped Tomahawk** (il reçut ce nom après avoir tué son premier ennemi en l'éventrant avec son tomahawk), **Lone Bear** (il reçut ce nom après avoir abattu un vieil ours solitaire d'une flèche très précise en plein cœur pendant que l'animal était dressé sur ses pattes arrières), des Sioux Oglalas ; **Doll Knife** (il reçut ce nom ainsi qu'une raclée le jour où il déchira, à l'aide d'un couteau, les poupées de ses deux sœurs), **Smiled Always** (il reçut son nom très jeune, en effet, Smiled Always affiche toujours un franc sourire d'une oreille à l'autre), **Yellow Jacket** (il porte ce nom car il a toujours sur le dos une veste jaune que lui a offert un ami Mountain Man), des Sioux Santee ou Burnt ; **Big Foot** (très logiquement, c'est parce qu'il a de très grands pieds), **Curly Head** (il gagna ce nom lorsqu'il se battit pendant deux heures avec un autre indien pour une boucle de ceinture en argent), **Thunder Hawk** (il reçut ce nom à sa naissance, il faisait un temps horrible, le tonnerre grondait et un faucon se réfugia sous le tipi dans lequel il était en train de naître), des Sioux Minneconjous ; **Black Eye** (car il a les yeux tellement noirs que l'on ne distingue pas ses iris), **Anger Stallion** (car il dompta un cheval en colère), **Half Blood** (car il a du sang de colon français dans les veines), des Sioux Itazipacolas ou Bowless ; **Bull Frog** (lorsqu'il sauva la grenouille de l'un de ses amis de l'écrasement par un bison), **Crushed Mouse** (car il ramenait toute sorte d'animaux morts à ses parents, dont le premier fut une souris écrasée), **Wolverine Breath** (après avoir tué un glouton en colère qui s'en prenait à un enfant), des Sioux Oohenupas ou Two Kettle ; **Bat** (car une chauve-souris était son animal domestique pendant son enfance), **Wolf Robe** (après une chasse, il ramena une dizaine de peau de loup récupérée à un Mountain Man), **Wild Dog** (ce nom revient à tous les chef des célèbres Dog-Man), des Cheyennes du Nord ; **Olleket** (car il tétait très longtemps le sein de sa mère), **Eskiminzin** (après avoir fait une chute qui lui brisa en bras en montant dans un arbre), **Nakaidoklini** (après avoir été repoussé 5 fois par une squaw et s'être acharné jusqu'à ce qu'elle accepte), **Mandans** : **Wild Squirrel** (après qu'un écureuil qu'il a rendu fou par ses tortures lui est arraché un bout du nez), **Fury Of The Kodiak** (pour son caractère !), **Scarlet Snow** (sa première grande bataille eu lieu sur un tapis immaculé de neige fraîche qui fondit rapidement sous la chaleur du sang versé), des Big Belly.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 4d10 ; Force 2d10 ; Rapidité 3d8 ; Vigueur 4d8.

Arc 5d10 (respect des coutumes) 2d10 (les autres) ; combat : lance 3d10 ; combat : tomahawk ou casse-tête 4d10 ; équitation 4d10 ; esquiver 3d10 ; furtivité 3d10 ; lancer : lance 4d8 ; lancer : tomahawk 3d8 ;

tirer : fusil 4d10 (ceux qui ne respectent pas les coutumes ancestrales).

MENTAL : Perception 3d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d10 ; Astuce 2d8 ; Ame 3d6.

Connaissance de la Nation Sioux 5d6 ; foi indienne 3d6 ; intimider 4d10 ; langue natale : sioux 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; tripes 5d6.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : arcane : chaman 3 ; esprit gardien (loup, hibou, araignée ou corbeau) de 2 à 4 ; le reste est variable suivant les chefs de guerre.

Handicaps : variable suivant les chefs de guerre.

Faveurs : toutes celles de la voie de la guerre plus quelques autres qui peuvent leur être utiles.

Rituels : très variables d'un chef de guerre à l'autre.

Equipement : 1 cheval, 1 tomahawk ou 1 casse-tête, 1 lance, 1 arc & 1 carquois et 20 flèches OU 1 Winchester 76 & 1 boîte de 50 cartouches, 1 sacoche de chaman.

Les Braves Indiens

On y trouve toutes les tribus mais tous sont des gaillards solides qui n'ont pas froids aux yeux. Certains sont âgés, d'autres des femmes ou même des gars peu musclés mais tous savent se battre.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 3d10 ; Force 3d8 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 3d8.

Arc 4d8 (respect des coutumes) 2d8 (les autres) ; combat : lance 2d10 ; combat : tomahawk ou casse-tête 4d10 ; équitation 3d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 2d10 ; lancer : lance 4d8 ; lancer : tomahawk 2d8 ; tirer : fusil 3d8 (ceux qui ne respectent pas les coutumes ancestrales).

MENTAL : Perception 4d6 ; Connaissances 3d10 ; Charisme 3d6 ; Astuce 3d10 ; Ame 4d8.

Connaissance de la Nation Sioux 3d6 ; foi indienne 1d6 ; intimider 3d8 ; langue natale : sioux 2d6 ; langue : anglais 1d6 ; tripes 3d6.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : esprit gardien (loup, hibou, araignée ou corbeau) 1 ; le reste est variable suivant les braves.

Handicaps : variable suivant les braves.

Faveurs : rapide comme le loup, fort comme l'ours ou furieux comme le grand duc.

Rituels : très variables d'un brave à l'autre.

Equipement : 1 cheval, 1 tomahawk ou 1 casse-tête, 1 lance, 1 arc & 1 carquois et 20 flèches OU 1 Winchester 76 & 1 boîte de 50 cartouches.

Le 7^{ème} de Cavalerie

Le général "Yellow Head" Allister

Le général Allister est toujours passé à côté des occasions de se faire correctement remarquer au front. Il est toujours tombé sur des situations pourries, c'est pourquoi, il voit cette guerre indienne comme une chance unique de se faire un nom dans le Weird West. Il n'a aucun scrupules, il est prêt à tout pour sa carrière : exterminer les Indiens et sacrifier ses hommes ne lui font pas peur. S'il continue dans cette direction, les Justiciers font vraiment finir par s'intéresser à son cas.

Apparence : le général Allister à des cheveux blonds qui lui arrivent dans le cou, des yeux bleus perçants et une moustache blonde très fournie. Il porte son uniforme toujours impeccable (même après une semaine de cheval !) avec élégance. Il fume de longs cigares d'une façon un peu empruntée.

PHYSIQUE : Dextérité 3d10 ; Agilité 2d10 ; Force 3d8 ; Rapidité 3d8 ; Vigueur 3d6.

Attelage 2d10 ; combat : boxe 2d10 ; dégainer : pistolet 3d8 ; dégainer : sabre 2d8 ; équitation 4d10 ; esquiver 2d10 ; furtivité 2d10 ; grimper 1d10 ; recharge rapide : pistolet 3d10 ; tirer : pistolet 5d10.

MENTAL : Perception 4d6 ; Connaissances 3d10 ; Charisme 3d6 ; Astuce 3d10 ; Ame 4d8.

Autorité 5d6 ; carrière : militaire 5d10 ; carrière : politicien 2d10 ; connaissance du Wyoming 2d10 ; détecter 4d6 ; éloquence 3d6 ; intimider 7d6 ; langue : anglais 2d10 ; ridiculiser 3d10 ; tripes 5d8 (Trempe +3).

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : amis hauts placés (politiciens et patrons d'entreprises) 5 ; grade militaire (général) 3 ; peur de rien 2 ; renommée 3.

Handicaps : ambition (devenir l'homme le plus puissant des Etats-Unis, en réussissant d'abord une parfaite carrière militaire, puis en se présentant aux prochaines élections du Nord) -5 ; ennemi (les Reb's) -4 ; héroïque -3 ; intolérant (l'indiscipline) -3 ; méprisant -2 ; obligations -3 ; revanchard -3.

Equipement : 4 uniformes repassés et sentant la lavande, 1 sabre de cavalerie, 1 Colt Army, 1 boîte de 50 cartouches, 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$400 USA.

Le lieutenant Mike S. Blueberry

Le lieutenant Blueberry est un ancien sudiste (du Missouri pour être exact) qui prit fait et cause pour le Nord, il s'appelait alors Mike S. Donovan. Son père était un gros propriétaire de plantations et lui préféra aider les esclaves (parmi lesquels il avait des amis) à gagner les lignes nordistes. Il dut ensuite, suite à une série de problèmes, gagner le Nord à son tour. Il a des problèmes avec l'obéissance et il a tendance à interpréter les ordres comme ils l'arrangent. Il intégra rapidement l'armée, et ayant fait des études militaires, il put démontrer ses

compétences et on l'intégra alors comme officier, mais il n'y a aucune chance, aux vues de son insubordination qu'il atteigne jamais le grade supérieur. C'est un atout de poids pour les PJ's dans cette aventure, un peu comme Jim Mac Clure.

Apparence : débraillé, souvent repris par ses supérieurs pour s'habiller plus correctement afin de donner l'exemple, le lieutenant Blueberry à des cheveux noirs en bataille, des yeux noirs et une constante barbe de trois jours, on croirait presque qu'il utilise le rasoir spécial 3 lames de Gérard Holz.

PHYSIQUE : Dextérité 4d10 ; Agilité 4d12 ; Force 3d8 ; Rapidité 4d10 ; Vigueur 4d10.

Adresse 3d10 ; attelage 3d10 ; combat : bagarre 5d12 ; combat : sabre 2d12 ; dégainer : sabre 2d10 ; dégainer : pistolet 4d10 ; équitation 5d12 ; esquiver 4d12 ; furtivité 5d12 ; grimper 2d12 ; passe-passe 2d10 ; recharge rapide : pistolet 4d10 ; recharge rapide : fusil 2d10 ; tirer : automatiques 3d10 ; tirer : pistolet 6d10 ; tirer : fusil 5d10 ; tirer : shotgun 4d10.

MENTAL : Perception 3d10 ; Connaissances 2d8 ; Charisme 2d12 ; Astuce 4d12 ; Ame 2d8.

Artillerie : canons 3d10 ; artillerie : Gatlings 2d10 ; bluff 4d12 ; carrière : militaire 2d8 ; connaissance de la rue 2d8 ; connaissance du Missouri 2d8 ; connaissance du Weird West 5d8 ; déguisement 2d8 ; dénicher 2d12 ; détecter 4d10 ; éloquence 3d12 ; explosifs 3d8 ; intimider 2d12 ; jeux 4d12 ; langue natale : anglais 2d8 ; langue : français 2d8 ; persuasion 4d12 ; pister 2d10 ; ridiculiser 3d12 ; scruter 3d10 ; survie (tout milieu) 3d12 ; tripes 7d8 (Trempe +7).

SOUFFLE : 24 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 12 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : amis hauts placés (militaires et politiciens du Nord) 2 ; aux aguets 3 ; belle gueule 1 ; dur à cuire 3 ; esprit vif 2 ; grade militaire (lieutenant) 2 ; peur de rien 2 ; solide comme un roc 3 ; tête froide 5.

Handicaps : curieux -3 ; ennemi (nombreux, un peu partout) -5 ; héroïque -3 ; identité secrète (Mike S. Donovan, recherché dans le Sud pour \$500 mort ou vif) -2 ; la loi de l'Ouest -3 ; loyal (ses amis) -3 ; panier percé -3.

Equipement : 1 uniforme défraîchi, 1 sabre de cavalerie, 1 Colt Army, 1 boîte de 50 cartouches, 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$25 USA.

Le lieutenant Budington

Toute la famille du lieutenant Budington est dans l'armée aussi sa voie fut-elle tracée très tôt. Mais, lui aurait aimé être charpentier et pas soldat. Pour combler son cœur déçu, il mange énormément de pâtisseries et cela commence à se voir à la largeur de son embonpoint.

Apparence : un peu enrobé, il prend le général Allister comme exemple, ses vêtements sont moins impeccables que ce dernier mais ils sont repassés. Il a les cheveux noirs dans le cou et des yeux bruns. Il porte également une barbe bien taillée qui blanchit sur les joues.

PHYSIQUE : Dextérité 3d6 ; Agilité 3d8 ; Force 3d8 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 2d6.

Attelage 1d8 ; combat : bagarre 2d8 ; dégainer : pistolet 1d6 ; dégainer : sabre 2d6 ; équitation 3d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 1d8 ; grimper 1d8 ; recharge rapide : pistolet 2d6 ; tirer : pistolet 3d6.

MENTAL : Perception 3d6 ; Connaissances 4d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 3d6 ; Ame 2d6.

Autorité 2d6 ; carrière : militaire 2d6 ; connaissance de l'Iowa 2d6 ; détecter 3d6 ; intimider 2d8 ; langue : anglais 2d6 ; tripes 2d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 7 ; **ALLURE** : 6 ;

BLESSURES : 35

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : grade militaire (lieutenant) 2.

Handicaps : ennemi (les Reb's) -4 ; gros tas -1 ; intolérant (les Reb's) -3 ; loyal (le général Allister et les yankees) -3 ; obligations -3.

Equipement : 2 uniformes repassés, 1 sabre de cavalerie, 1 Colt Army, 1 boite de 50 cartouches, 1 cheval avec selle, mors et fontes, \$100 USA.

Les soldats du 7^{me} de Cavalerie

Ce sont des hommes qui se sont engagés par idéalisme ou par intérêt. On y trouve de tout : des paysans, des fils de riches, des ouvriers, des noirs échappés des plantations, des immigrants gagnant leur nationalité...

Apparence : ils portent tous l'uniforme des USA, le reste est très variable entre eux.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 3d8 ; Force 2d6 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 3d6.

Attelage 2d8 ; combat : bagarre 2d8 ; équitation 3d8 ; esquiver 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; recharge rapide : fusil 3d8 ; tirer : fusil 4d8.

MENTAL : Perception 2d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 2d6 ; Astuce 2d6 ; Ame 2d6.

Carrière : militaire 2d6 ; connaissance de leur territoire d'origine 2d6 ; détecter 3d8 ; intimider 2d6 ; langue : anglais 2d6 ; tripes 3d6.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : grade militaire 1 ; nerfs d'acier 1 ; le reste est variable d'un militaire à l'autre.

Handicaps : ennemis (les Reb's) -2 ; intolérant (les Reb's) -2 ; loyal (les yankees) -3 ; obligations -3.

Equipement : 1 uniforme, 1 Winchester 76, 2 boites de 50 cartouches, 1 cheval avec selle, mors et fontes, de 5 à \$40 USA.

Les pisteurs Crows

Les Crows et les Sioux sont des ennemis de toujours, aussi ont-ils aussitôt acceptés l'offre d'Allister de lui servir de pisteurs et d'éclaireurs. Ils sont heureux de participer à l'extermination de leurs ennemis.

Apparence : ils ressemblent à des indiens types.

PHYSIQUE : Dextérité 2d10 ; Agilité 3d8 ; Force 3d10 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 2d10.

Arc : 4d10 ; combat : tomahawk 3d8 ; équitation 2d8 ; furtivité 4d8 ; grimper 2d8 ; lancer : tomahawk 2d10 ; tirer : fusil 3d10.

MENTAL : Perception 2d8 ; Connaissances 3d6 ; Charisme 3d8 ; Astuce 2d6 ; Ame 1d6.

Connaissance du Wyoming 2d6 ; connaissance du Weird West 4d6 ; détecter 3d8 ; foi indienne 2d6 ; pister 4d10 ; tripes 4d6.

SOUFFLE : 16 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : aux aguets 3 ; esprit gardien : variable 1 ; pied léger 1.

Handicaps : ennemis (les Sioux) -3 ; obligation (pisteurs des Visages Pâles) -3.

Equipement : 1 tomahawk, 1 Winchester 76, 1 boite de 50 cartouches.

Les conducteurs de mules

Les conducteurs de mules sont, pour la plupart, des cow-boys, des chasseurs de bisons ou des Mountain Man, voir des prospecteurs, mais tous sont des hommes solides.

Apparence : très variable, mais fringué comme on l'est sur la Frontière.

PHYSIQUE : Dextérité 2d8 ; Agilité 3d8 ; Force 3d6 ; Rapidité 4d6 ; Vigueur 2d8.

Attelage 4d8 ; combat : bagarre 2d8 ; équitation 2d8 ; furtivité 2d8 ; grimper 1d8 ; recharge rapide : fusil 2d8 ; tirer : fusil 3d8.

MENTAL : Perception 2d8 ; Connaissances 2d6 ; Charisme 1d6 ; Astuce 2d4 ; Ame 1d6.

Connaissance de leur territoire d'origine 2d6 ; détecter 3d8 ; langue : anglais 2d6 ; pister 2d8 ; tripes 3d6.

SOUFFLE : 14 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 8 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

Atouts : variable d'un conducteur de mules à l'autre.

Handicaps : variable d'un conducteur de mules à l'autre.

Equipement : 1 Winchester 76 (fournie par l'armée), 2 boites de 50 cartouches, le reste est variable d'un conducteur de mules à l'autre.

Le représentant de Washington

Allan Pinkerton, représentant du président des USA

Voir page 110 dans *Au Nom de la Loi*.

Les gardes du corps d'Allan Pinkerton

Ce sont des agents de la Pinkerton très solides et qui en ont vu beaucoup. Ce sont des vétérans du Weird West expérimentés.

Apparence : costume sombre, bottes, imperméable et stetson. Cheveux courts, moustache fournie et regard hanté.

PHYSIQUE : Dextérité 3d8 ; Agilité 2d10 ; Force 2d6 ; Rapidité 4d8 ; Vigueur 3d6.

Crocheter 2d8 ; combat : bagarre 3d10 ; furtivité 4d10 ; grimper 1d10 ; recharge rapide : automatique 3d8 ; tirer : automatique 5d8.

MENTAL : Perception 2d12 ; Connaissances 1d8 ; Charisme 4d10 ; Astuce 3d6 ; Ame 2d6.

Autorité 2d10 ; bluff 2d6 ; carrière : droit 2d8 ; connaissance de la rue 3d6 ; connaissance de leur territoire d'origine 2d8 ; détecter 3d12 ; intimider 4d10 ; langue natale : anglais 2d8 ; langue : code Pinkerton 2d8 ; persuasion 2d10 ; scruter 3d12 ; tripes 4d6 (trempe +4) ; Universalis : occultisme 4d8.

SOUFFLE : 12 ; **TAILLE** : 6 ; **ALLURE** : 10 ;

BLESSURES : 30

0 -1 -2 -3 -4 Dead

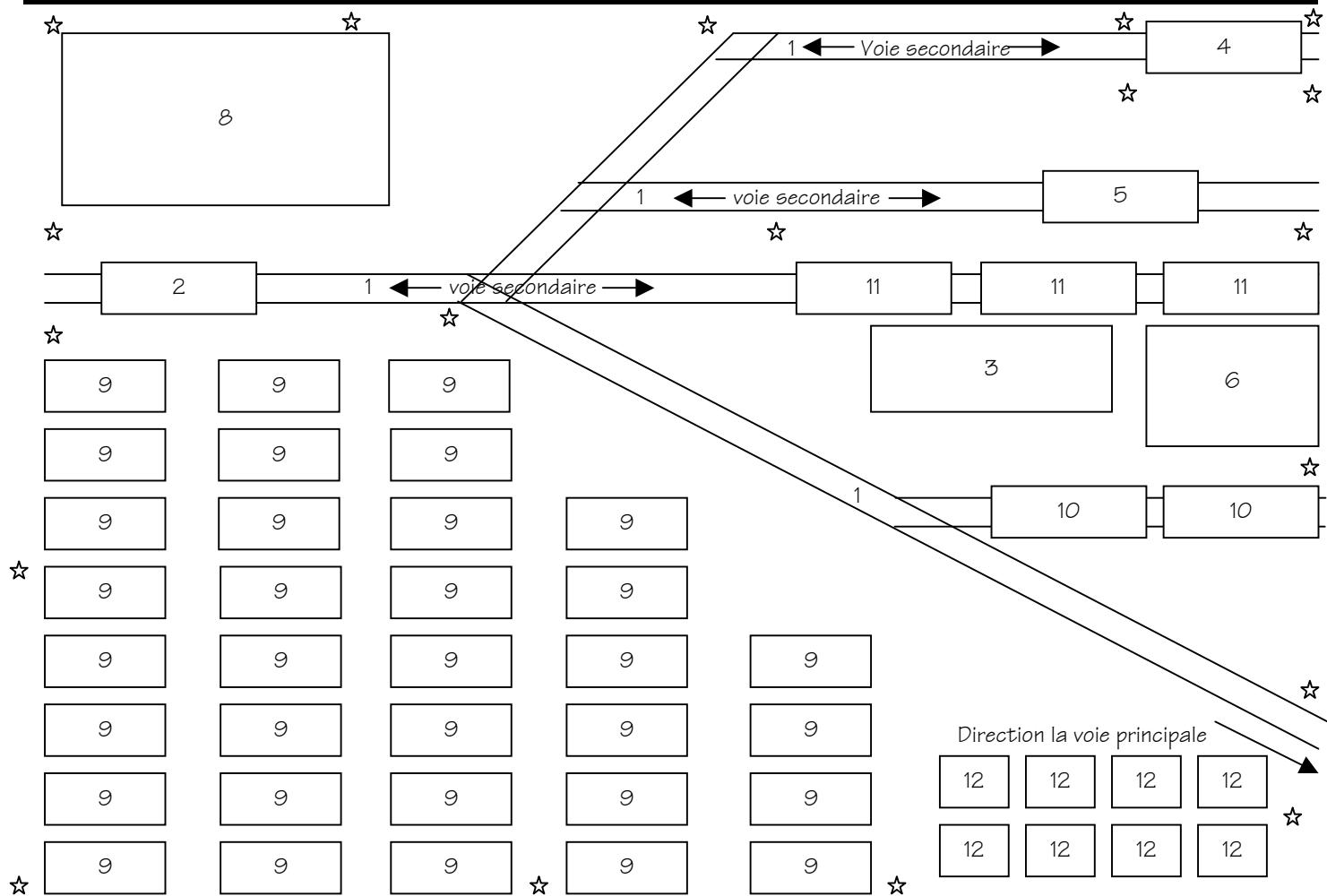
Atouts : aux aguets 3 ; homme de loi 1 ; possession : fusil Gatling & pistolet Gatling 4 ; nerfs d'acier 1 ; vétéran du Weird West.

Handicaps : ennemis (les Texas Rangers détestent les Pinkertons) -2 ; manie : ils ne disent jamais tout à leurs collègues de travail, seulement à leur supérieur -3 ; obligations : enquêtes de la Pinkerton -3 ; méprisant -2.

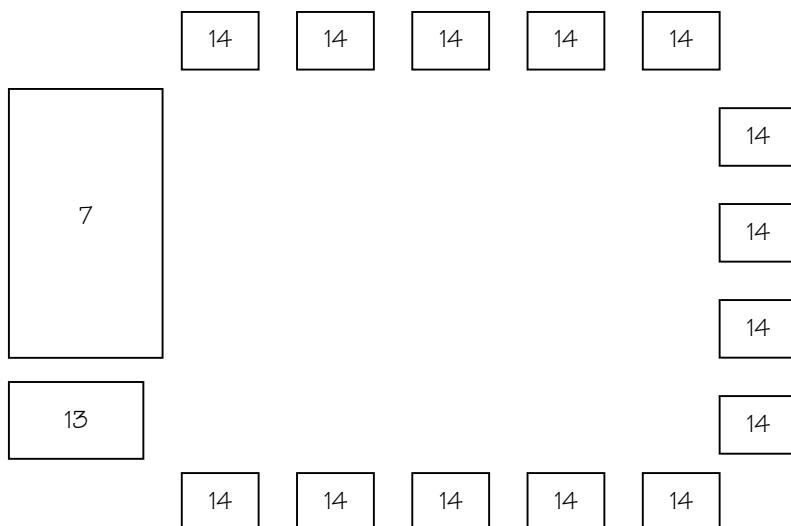
Equipement : 1 carnet & 1 crayon, 1 costume sombre, 1 grand imperméable, 1 pistolet Gatling, 2 boites de 50 cartouches, 1 Derringer Colt, 1 boite de 50 cartouches, 1 fusil Gatling, 5 boites de 50 cartouches.



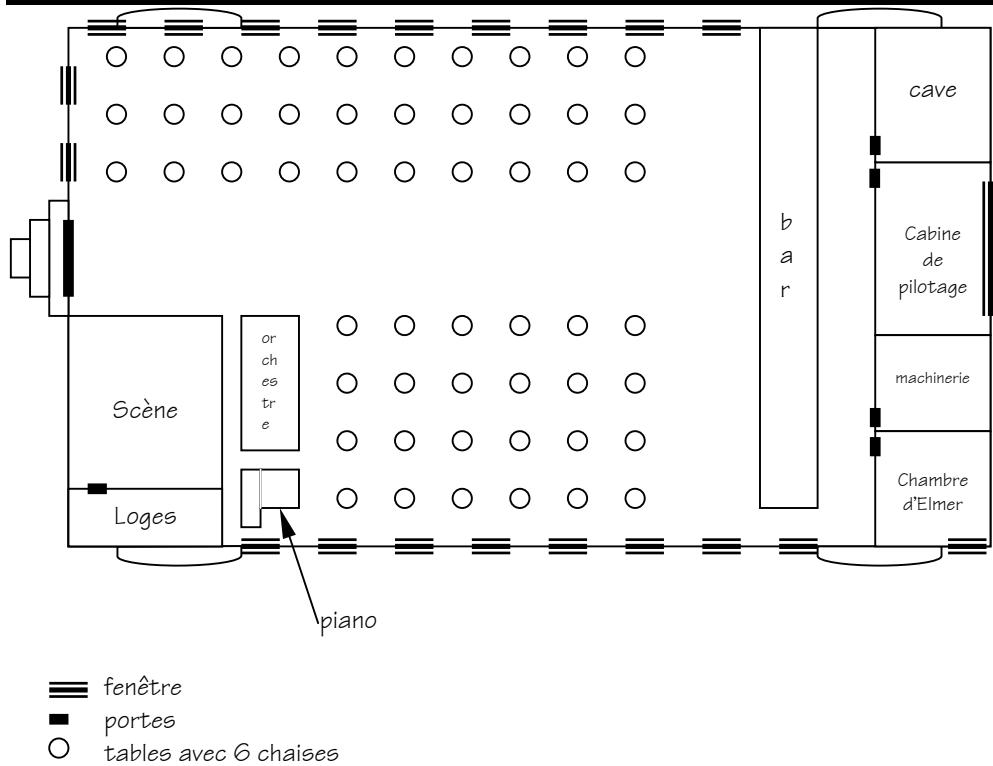
LE CADASTRE



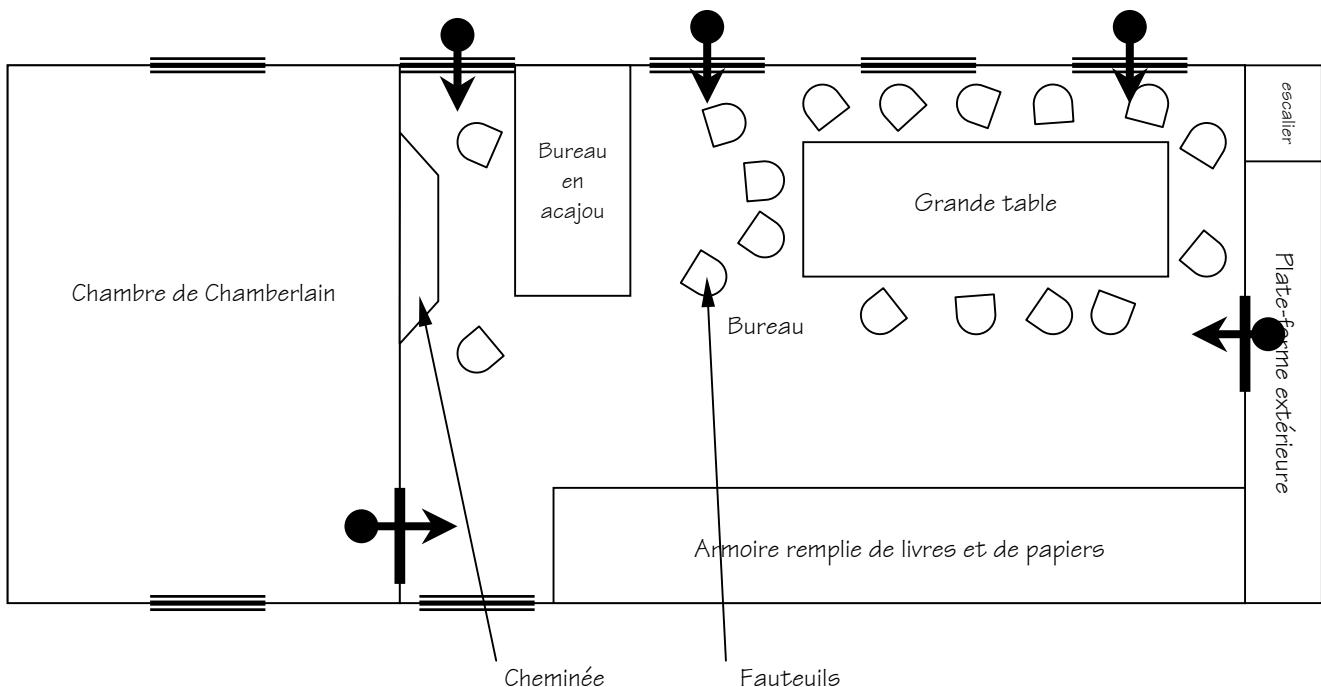
- 1 Voie de chemin de fer
 - 2 Wagon de Chamberlain
 - 3 Stock de rails
 - 4 wagon de stockage des explosifs
 - 5 wagon-entrepôt de nourriture
 - 6 stock de traverses
 - 7 Silver Spur
 - 8 Corral de chevaux
 - 9 tentes des ouvriers
 - 10 locomotives
 - 11 plates formes et wagons à bestiaux
 - 12 chariots
 - 13 chariot de Guffy
 - 14 chariot des autres commerçants : maréchaux-ferrants, dentistes, bottiers....
 - ☆ gardes de l'Union Blue
 - (2 par étoile avec un bidon rempli de bois et de braises pour se réchauffer)



Le Silver Spur

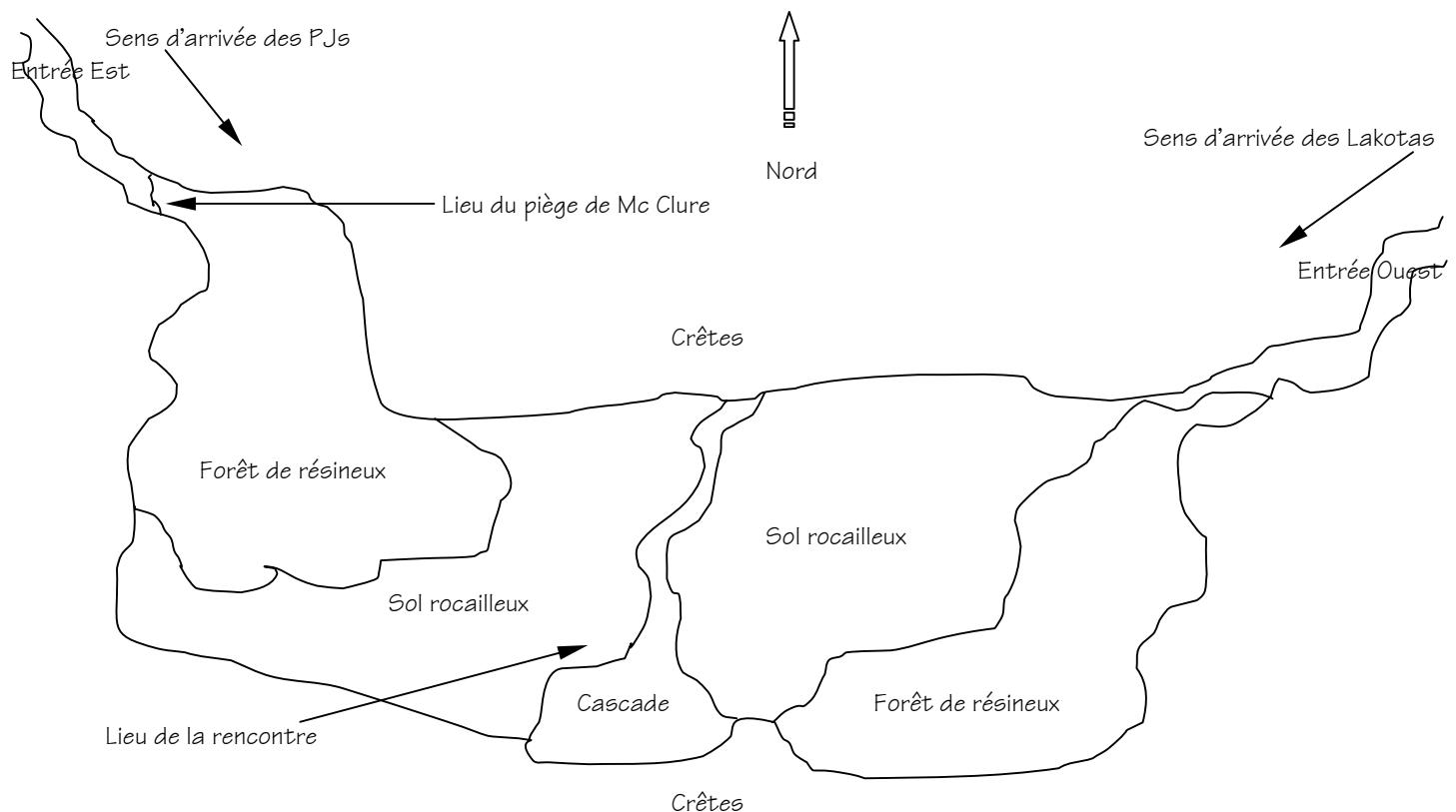


le wagon-bureau de Chamberlain

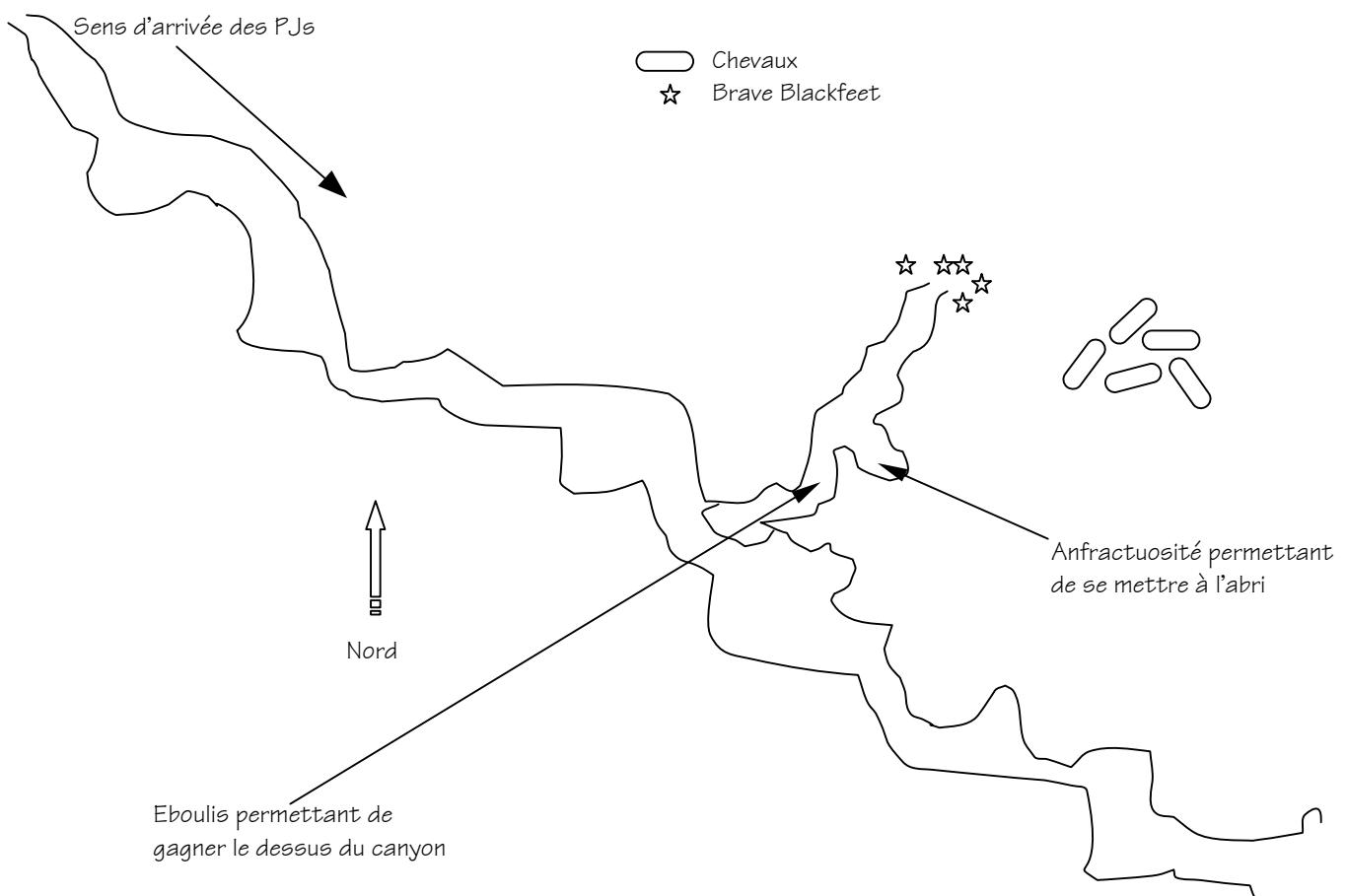


Sin S'tiang arrive par la chambre de Chamberlain
 Mao Lieng par la fenêtre qui donne derrière le bureau d'acajou

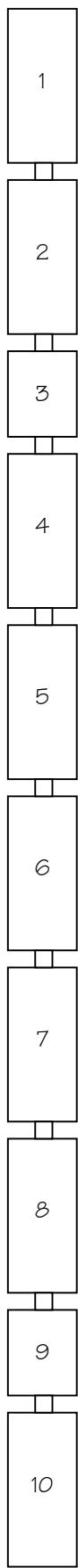
Silver Trout



Blue Dead Pass



Le train des renforts



TETE DU TRAIN

Plate forme avec des rails et des traverses de chemin de fer

2

Locomotive avec 2 conducteurs

3

Wagonnet de charbon avec 2 volontaires

4

Fourgon blindé avec le coffre et 15 volontaires

5

Plate forme avec de la nourriture et 2 volontaires

6

Fourgon avec armes et munitions. C'est dans celui-ci que se trouvent les personnages

7

Plate forme avec de la nourriture et 2 volontaires

8

Wagon à bestiaux avec 10 volontaires

9

Wagonnet de charbon avec 2 volontaires

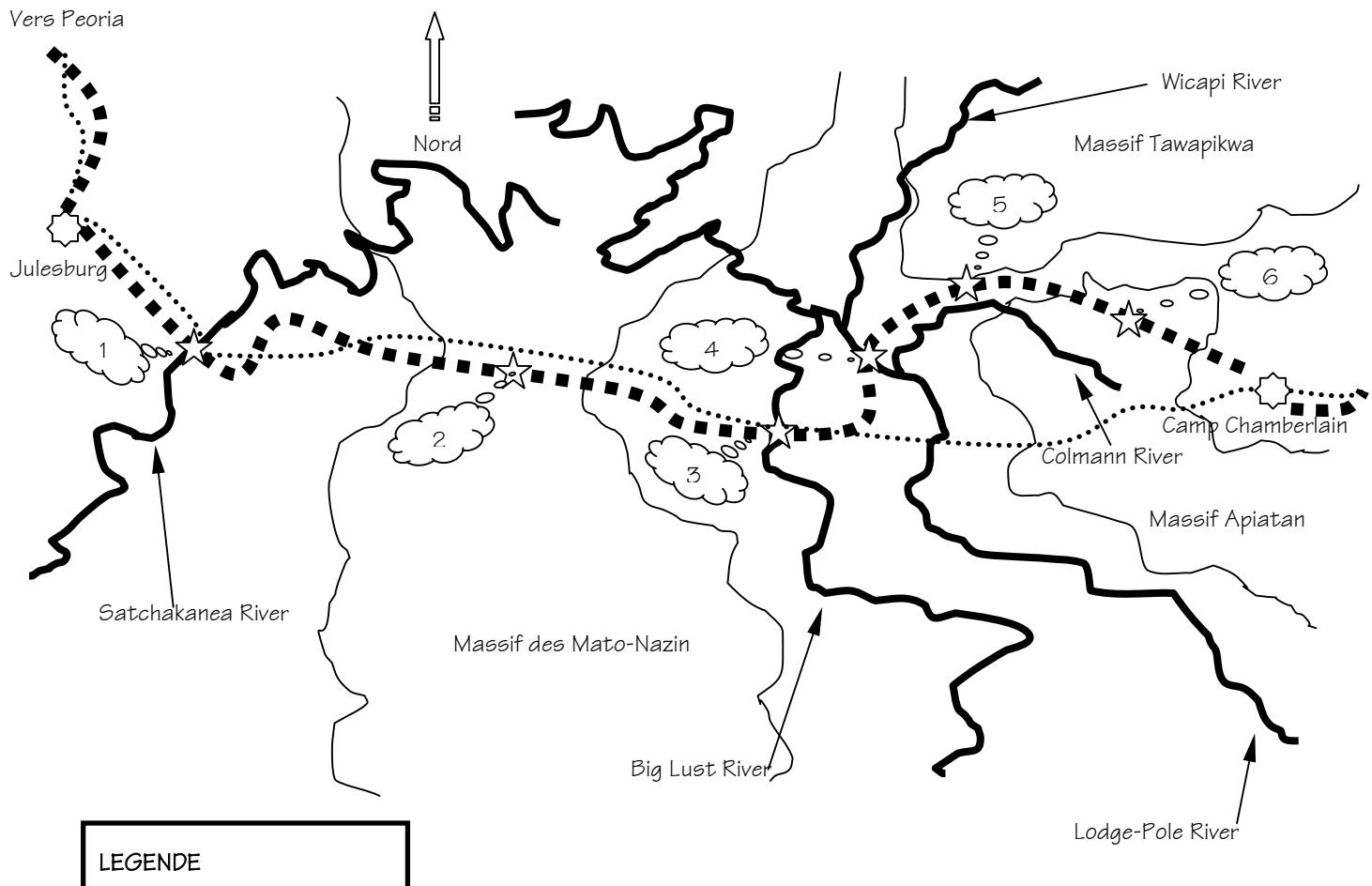
10

Locomotive avec 2 conducteurs

QUEUE DU TRAIN

Parcours du train entre Julesburg & Camp Chamberlain

Vers Peoria



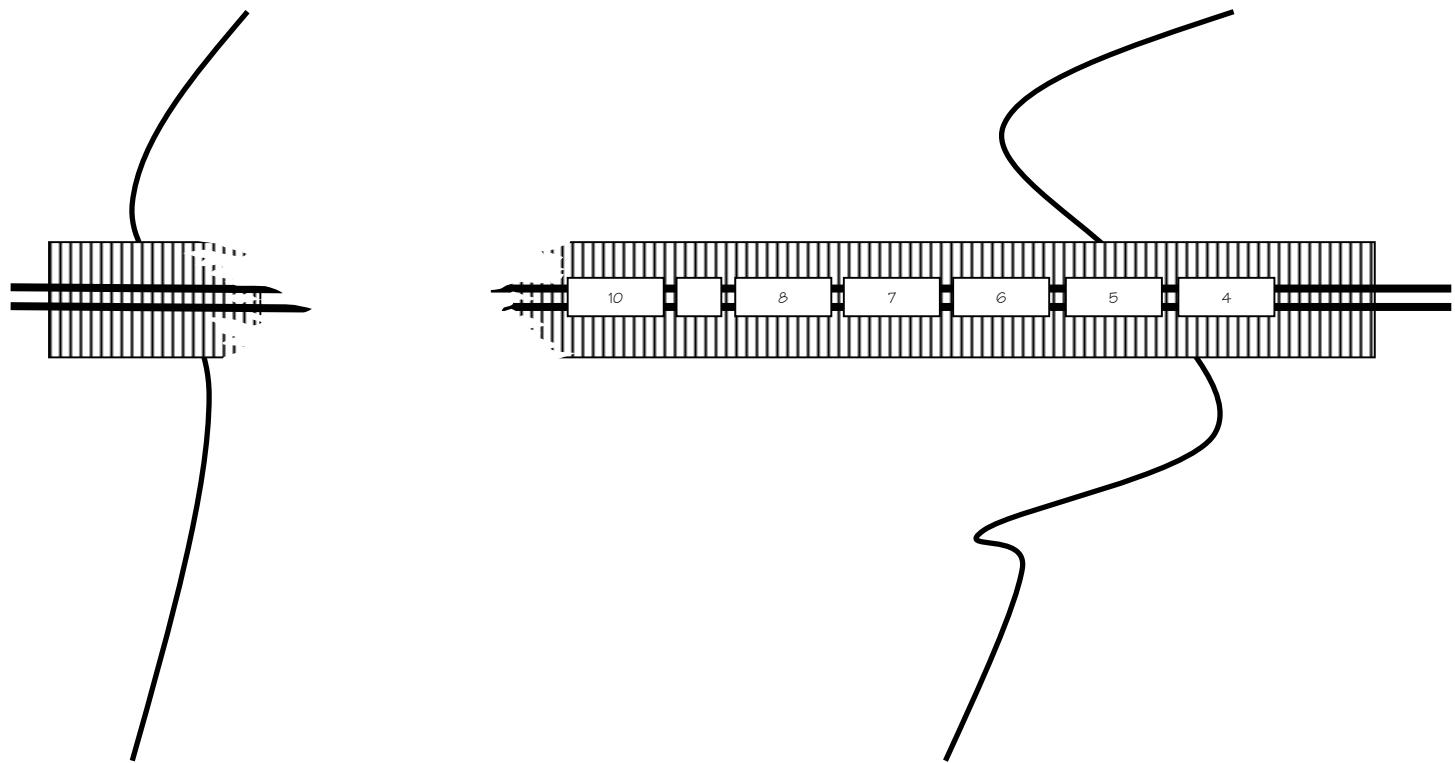
LEGENDE

- ■ ■ Chemin de fer
- Ligne télégraphique
- Rivière
- ★ Zones dangereuses

Zones dangereuses

- 1) Gruber Bridge (un pont)
- 2) Mato-Nazin Pass (ça grimpe, le train ralentit beaucoup et finit à la vitesse d'un homme qui trottine)
- 3) Bridge of the Big Lust River (un pont)
- 4) Bridge of the Lodge-Pole River (un pont)
- 5) Les berges de la Colmann River (cela monte très fort, le train roule doucement le long de la Colmann River)
- 6) Rock Lone Bear (fin de l'ascension, on y arrive à la vitesse d'un homme qui marche)

Bridge of the Lodge-Pole-River



Pour la légende du train, se référer au plan du train de renforts.

Dead Of Blues

