

CHAPITRE

1

AU FOND DE L'ALASKA

Par Clémentine BUDON

INTRODUCTION

Ce scénario est conçu pour 4 joueurs, mais peut facilement être adapté à des groupes de taille différente en adaptant le nombre d'ennemis rencontrés. Les événements prennent place durant les années 1880 ~ 1890, et se déroulent dans une région d'Alaska. L'histoire a initialement été imaginée pour prendre place proche du Klondike, mais n'importe quelle région fera l'affaire étant donné que l'intrigue se déroule dans une région reculée non-attachée à une situation géographique particulière.

Les joueurs sont des prospecteurs d'or ayant quitté la Californie pour chercher de l'or dans des régions moins explorées. Ils devraient avoir, de base dans leur inventaire :

- Du matériel de survie standard (tente, vêtements chauds, poêle, cordes, etc...)
- Au moins une petite arme (couteau, revolver, poings américains, etc...)
- Du matériel de prospection (pelle, gamelle, clous, etc...)

"Ce type de texte retranscrit ce que vous pouvez raconter aux joueurs, c'est une proposition de narration que vous n'êtes pas obligé.e de suivre."

MISE EN PLACE

MJ, désignez un joueur, racontez que ce dernier entretenait une correspondance avec un ami vadrouilleur, et que ce dernier parlait souvent de Chignik, un petit village décrit comme agréable, pittoresque, et joli. C'est là-bas que les joueurs sont partis dans l'espoir d'y résider durant leur prospection. Le joueur désigné obtient l'aspect "UN AMI M'A PARLÉ DE CHIGNIK".

Après plusieurs jours de marche, les joueurs sont proches du village, mais au cours d'une halte un soir, ils se rendent compte qu'ils n'auront

sûrement plus assez de vivres pour tenir jusqu'à la fin du voyage.

Exemple d'utilisation de "Un ami m'a parlé de Chignik":

Lorsqu'il est appelé : le joueur connaît certains détails de la région, socialise avec les habitants.

Lorsqu'il est contraint : le joueur est tenu pour responsable du groupe.

LA FAUNE ET LA FLORE

LE CLIMAT EN ALASKA

Vivre en Alaska n'est pas facile. Le climat est sec et les précipitations lourdes. L'eau s'évapore très lentement, donc le sol est toujours marécageux et capture le froid. Une épaisse brume s'élève des rivières et s'installe dans les vallées et entre les épicéas dans les forêts, piquant la peau des voyageurs.

Un hiver, les journées ne durent que 4 heures; le soleil se lève vers 9h30 du matin, et se couche aux environs de 13h30. La température varie de -8 à -45 degrés. Si une pauvre âme parcourant ces terres glacières ne se couvre pas d'épaisses fourrures et d'habits en laine grattant, il sera pris d'engelures et de maladies graves, et ne survivra pas longtemps.

Si un joueur ne porte pas de protections adéquates contre le froid (à l'interprétation du MJ):

Pendant les dix premières minutes, ce dernier reçoit l'aspect "Frigorifié" et un malus de -1 sur tous ses jets lors d'action physiques.

Après une vingtaine de minutes, le joueur reçoit également une conséquence moyenne "Engelures", et tous les jets reçoivent le malus de -1.

Après une trentaine de minutes supplémentaires, le joueur tombe inconscient.

LES ASSIETTES VIDES

"Vous êtes au milieu d'une forêt d'épicéas, l'air froid et sec vous pique la peau du visage, et vous ne pouvez plus sentir ni votre nez, ni vos orteils. Malgré vos précautions, au cours de vos dernières heures de marche, de la neige s'est immiscée dans vos bottes et dans les interstices de vos vêtements, vous recouvrant de poudre froide et humide. En levant les yeux, vous remarquez que le soleil est proche de se coucher, et vous décidez de vous arrêter pour la nuit, mais alors que vous vous débarrassez de vos lourds sacs en cuir, vous vous rendez compte que vous n'avez plus de nourriture..."

Que faites-vous ?"

La faune locale est très variée, avec beaucoup de petits animaux herbivores (écureuils, lapins et lièvres, fouines, hermines, castors), de plus grand ruminants (caribous, orignaux, chevreuils), des volatiles (visons, canards, cygnes, perdrix, cailles, faisans, grands tétaras), mais également des animaux plus dangereux (loups, grizzlys, ours bruns). Il arrive aussi parfois de croiser des troupeaux de bœufs musqués.

MJ, si les joueurs décident de partir chercher des animaux, faites leur passer une épreuve de Chasse Médiocre (+0), justifiable, car ils sont dans une région reculée et que donc, la faune n'est pas inquiétée par les humains.

En cas de réussite, faites rouler 2D6, et référez vous à la table des rencontres ci-contre.

On part du principe que les animaux n'ont pas conscience de la présence de.s joueur.s jusqu'à ce que ce dernier ne fasse remarquer sa présence, en commençant la chasse, ou en faisant du bruit.

Si les joueurs décident de chercher de la nourriture dans la nature, ils peuvent faire une épreuve de Survie en difficulté Passable (+2), justifiable car l'histoire prend place en hiver et que c'est une saison difficile.. En cas de réussite, les joueurs peuvent trouver des champignons (morilles, girolles, cèpes), ou des baies (myrtilles, groseilles, fraises des bois).

Lorsque la nuit tombe (une heure ou plus après le début de la pause des joueurs), faites comprendre aux joueurs qu'ils devraient monter un camp pour dormir dehors une fois de plus.

S'ils veulent continuer le chemin pendant la nuit, préciser que la température va descendre à des extrêmes, et qu'il fera très sombre.

TABLE DES RENCONTRES

RÉSULTAT	RENCONTRE
2	1 Ours brun (détails en Annexe A)
3	1 castor et 2 enfants castors
4	1 chevreuil
5	2 écureuils
6	1 lapin
7	1 perdrix
8	1 castor
9	2 hermines
10	1 chèvre
11	Une meute de 4 gloutons (détails en annexe A)
12	1 orignal

LE CADAVRE DÉMEMBRÉ

LA RIVE EMBRUMÉE

Dans cette scène, les joueurs sont à la bordure d'une rivière quelconque et les indications de l'ancien correspondant du joueur désigné indique qu'ils doivent continuer de la suivre. Cette zone à l'aspect "EMBRUMÉ".

Exemple d'utilisation de "EMBRUMÉ" :

Lorsqu'il est appelé : Le joueur se dissimule dans la brume, trompe ses adversaires avec des jeux d'ombres, etc...

Lorsqu'il est contraint : Le joueur ne voit pas une information, se perd dans la brume, etc...

Vous continuez de suivre le chemin vers le petit village. Après quelques dizaines de minutes, vous remarquez que l'air autour de vous s'est

alourdi, et que vous n'êtes plus capable de discerner la cime des arbres lorsque vous levez la tête. Une brume blanche et épaisse vous à enveloppé, et vous avancez désormais quasiment à tâtons dans la forêt alaskienne. Vous continuez votre chemin, incertain, pendant une demi-douzaine de minutes, avant de sentir le sol sous vos pieds se solidifier. Vos bottes ne s'enfoncent plus dans un tas de muskeg glacial et putride, vous marchez dorénavant sur des galets solides et glissants. Quelques pas supplémentaires, et les arbres autour de vous disparaissent, vous êtes désormais seulement entourés de la brume et d'un bruit sourd d'un rapide que vous estimez être à une poignée de mètres seulement devant vous.

Que faites-vous ?

Après avoir atteint les rapides, indiquez au joueur ayant l'aspect "UN AMI M'A PARLÉ DE CHIGNIK" qu'il pense que le groupe est sur la bonne voie, et qu'il faut continuer à suivre le chemin vers l'avant.

Si un joueur demande s'il est possible de traverser les rapides, déclarez que les eaux sont agitées et qu'il risque de se blesser.

De gros saumons sautent périodiquement dans les rapides, et si vos joueurs le souhaitent, ils peuvent essayer d'en pêcher certains avec un jeu de Survie Bon (+3).

CHASSEURS DÉSESPÉRÉS

Cette scène n'est pas obligatoire, et si vos joueurs sont déjà en mauvaise forme, vous pouvez l'ignorer et passer directement à la scène suivante. Si vous avez envie que vos joueurs soient exposés à des animaux sauvages, et potentiellement qu'ils les affrontent, vous pouvez garder cette scène, mais prenez garde à ne pas surmener vos joueurs trop tôt dans le scénario. Si nécessaire, vous pouvez aussi augmenter ou baisser le nombre de loups affamés, les faire fuir plus tôt dans le conflit potentiel, ou autre.

Quand vos joueurs continueront de suivre le chemin, d'un côté ou l'autre de la rive, demandez à vos joueurs de faire un jet d'Observation Excellent (+4).

• Si au moins l'un.e d'entre eux.elles réussis, lisez le texte suivant :

Après une quinzaine de minutes de marche, [les joueurs qui ont réussi le jet précédent] percevez une ombre imprécise

dans la brume. Vous tendez l'oreille, et vous entendez des bruits de raclement et de grognement, puis des claquement de mâchoires résonner au-dessus des rapides qui s'éclatent contre les roches alentour.

Que faites-vous ?

Les joueurs rencontrent un loup affamé (détails en Annexe A) qui n'a pas conscience de leur présence. L'animal est en train de se repaître d'un



Loup affamé

cadavre humain, mais n'hésitez pas à cacher ce fait aux joueurs afin de faire monter le suspense.

Si les joueurs décident d'attaquer le loup affamé, ce dernier défendra peut-être sa trouvaille pendant quelque temps, mais fuira vite le combat après quelques blessures, car il remarquera vite qu'il est en sous-nombre. S'il réussit à fuir, il reviendra avec 4 autres loups affamés si les joueurs s'attardent sur le cadavre.

• Si aucun.e joueur.se ne réussis le teste d'Observation, lisez le texte suivant :

Après une quinzaine de minutes de marche, vous êtes surpris par un aboiement soudain et agressif. Devant vous se tient un loup affamé à la gueule et au pelage ensanglanté. Il aboie sporadiquement, chaque brailement expulsant une gerbe de salive chaude et rougeâtre. Derrière lui, vous distinguez difficilement une ombre que la bête semble garder avec férocité. Après cinq longues secondes d'indécision, l'animal fond sûr

[choisissez un joueur].

Que faites-vous ?

Les joueurs sont pris par surprise par un loup affamé (détails en Annexe A), et un combat s'enclenche immédiatement, le loup attaque en premier.

Après un tour de conflit complet, 4 autres loups affamés arrivent, alertés par les aboiements de leur compère, que ce dernier soit encore en vie ou pas.

S'il ne reste qu'un loup affamé en vie, ces derniers tenteront de fuir dès qu'ils le pourront.

LE CADAVRE

Dans cette scène, les joueurs peuvent examiner le cadavre abandonné sur la rive. Les obstacles surmontés lors de l'observation du cadavre seront volontairement difficiles, car un deuxième examen plus tard dans l'aventure avec l'aide de personnes compétentes sera disponible. Ne pas révéler toutes les informations aux joueurs en les bloquant derrière des jets de dés compliqués aidera à maintenir une aura de mystère autour du cadavre. *En vous approchant, l'ombre cachée dans le brouillard se découvre et se dessine plus nettement sous vos yeux.*

Vous avez, devant vous, le cadavre d'un homme. La peau de l'individu est bleue, et parcourue de fines lignes pourpres, et ses cheveux roux sont hirsutes. Son

Information pour le MJ : le cadavre est celui d'un chasseur dénommé Frank Drown. Ce dernier était, dans les derniers jours de sa vie, sujet à des hallucinations violentes, provoquées par un redoutable Kushtaka, une créature mystique, mi-homme, mi-loutre, qui est l'ennemi final de ce scénario.

Durant les dernières heures de sa vie, Frank est parti armé dans la forêt, emporté par un élan de rage et de terreur, dans l'objectif de chasser l'instigateur de ses tourments. Il a rencontré la créature dans un muskeg (des tourbières humides et glaciales), où il a tenté de lui tirer dessus, mais le Kushtaka lui a coché plusieurs flèches dans le corps avant de le lacérer de ses griffes.

Frank, souffrant, a essayé de fuir vers la rivière, où il s'est fait leurrer par ses hallucinations et a finit par se faire noyer par le monstre. Ce dernier a laissé son cadavre se faire emporter par la rivière, dans l'espoir que Frank se transforme en Kushtaka, mais des loups affamés l'ont tiré hors des eaux pour le dévorer.

visage est resté figé dans une expression qui oscille entre la terreur et le dégoût, ses yeux vides grands ouverts, et sa bouche béante laissant découvrir sa langue devenue râpeuse et trop pâle.

Vous sentez votre estomac se

RÉSULTAT DU TEST D'OBSERVATION

SI LE RÉSULTAT EST INFÉRIEUR OU ÉGAL À +1	SI LE RÉSULTAT EST INFÉRIEUR OU ÉGAL À +3	SI LE RÉSULTAT EST INFÉRIEUR OU ÉGAL À +5
Le joueur dresse un tableau assez incomplet de la mort de l'homme. Il détermine qu'il est mort noyé grâce à la peau bleuâtre du cadavre, et que l'homme s'est fait mangé la jambe droite par des charognards.	Le joueur dresse un tableau relativement complet de la mort de l'homme. Il détermine qu'il est mort noyé grâce à la peau bleuâtre du cadavre, et remarque des traces de griffures sur son cou et son torse. Le joueur blâme les différents charognards aux alentours pour les traces de griffures parcourant le corps de l'homme, ainsi que pour la jambe manquante.	Le joueur dresse un tableau complet de la mort de l'homme. Il détermine qu'il est mort noyé grâce à la peau bleuâtre du cadavre, et remarque des traces de griffures sur son cou et son torse. Il remarque également que ces dernières sont trop larges et profondes pour avoir été provoquées par des petits charognards comme les loups affamés, et trouve des poils marrons d'environ 5 cm de longueur proche des plaies. Il déduit par contre que la jambe s'est faite emporter par les charognards croisées auparavant. Le joueur trouve également plusieurs perforations épaisses dans le corps de l'homme, et déduit qu'elles ont été provoquées par des tirs de flèches.

retourner en remarquant la jambe droite dépareillée du corps. À partir du genou, le membre est arraché et manquant, et laisse dépasser un bout de moignon rongé et poisseux.

À ses côtés, coincé entre ses doigts figés azurs, se trouve un long fusil à la crosse en bois, pris dans une bandoulière entourant le cadavre de ses épaules à sa taille.

Que faites-vous ?

Les joueurs peuvent examiner le cadavre sous plusieurs angles pendant cette séquence, et ne sont pas limités par le temps. Laissez-les rebondir entre les plusieurs éléments à examiner pendant cette scène, et répondez à leurs questions, mais les informations données sont volontairement incomplètes et contradictoires afin de semer le doute.

LE CORPS DU CADAVRE

Si les joueurs veulent examiner le cadavre de la victime pour déterminer les circonstances de sa mort, faites leur passer une épreuve d'Observation, puis réfêrez vous au tableau en page précédente.

LES VÊTEMENTS DU CADAVRE

Les joueurs peuvent examiner les vêtements du cadavre gratuitement, sans passer d'épreuves.

Ils trouvent alors une boîte de 20 cartouches de calibre 45-75W dans l'épais manteau en fourrure de l'homme, mais il n'en reste que 8 à l'intérieur.

Ils trouvent aussi un couteau de chasse (détails en Annexe B) attaché à la ceinture du cadavre.

LE FUSIL DU CADAVRE

Si les joueurs veulent examiner le fusil du cadavre, faites leur passer une épreuve de Fusil

Moyenne (+1).

Le fusil est un Winchester Modèle 1876, un fusil à levier capable de tirer 12 cartouches consécutivement sans avoir besoin de recharger l'arme. L'arme est actuellement chargée avec 3 cartouches de 45-75W. Gravés sur la bascule du fusil, les joueurs peuvent lire "Chignik 1878".

Si le.s joueur.s réussis.sent le test Fusil précédent avec style, précisez-leur que cette arme est pourvue d'un petit compartiment secret dans la crosse de l'arme. Si les joueurs examinent ce compartiment secret, ils trouveront une cartouche additionnelle de calibre 8, excessivement puissante.

Le cadavre du chasseur pèse environ 85 kg, donc des joueurs de statures moyennes auraient sûrement besoin de se relayer pour le transporter sur de grandes distances.

Le fusil Winchester Modèle 1876 (ou Winchester '76) est le descendant du Modèle 1873, extrêmement populaire aux États-Unis et symbole des colons américains.

L'arme est puissante et, chargée avec le bon calibre, elle était utilisée pour chasser le bison professionnellement. elle peut être chargée avec du calibre 40 à 60 sans être endommagée, et est suffisamment précise pour être efficace à moyenne distance.

Les joueurs peuvent également utiliser la cartouche de calibre 8 cachée dans la crosse. S'ils le font, ajoutez un bonus de +1 ATQ PERFORMANT et +1 ATQ CONTONDANT sur le tir où ils utilisent l'arme.

Ensuite, ajouter l'aspect "ENDOMMAGÉ" sur l'arme, qui pourra être contraint pour justifier un enrayement de l'arme ou autre.

ILLUSTRATION



Carte de Chignik

CHAPITRE

2

CHIGNIK

Par Clémentine BUDON

L'ARRIVÉE À CHIGNIK

Cette séquence décrit en détail chaque bâtiment important de Chignik ainsi que quelques autres détails. Vous trouverez ci-contre une carte de Chignik.

HÔTEL

L'hôtel est un assez grand bâtiment à trois étages à l'architecture et la décoration étonnamment luxueuse, mais qui aujourd'hui est assez délabré et poussiéreux.

Le bâtiment est séparé en deux ailes, toutes deux séparées par la réception, une grande salle assez vide au plafond haut, avec, en face de la porte d'entrée, un bureau spacieux adossé à une gigantesque armoire à clefs. Quasiment toutes les clefs sont encore rangées dans les tiroirs. Les quelques fenêtres font filtrer une lumière froide et bleutée qui semble jurée sur la tapisserie et la moquette bordeaux du lobby.

La journée, Hugo Luger (voir Annexe A), le réceptionniste, reste cloîtré derrière son bureau en épinette à triturer, démonter, et fabriquer des petits gadgets mécaniques.

Le rez-de-chaussée de l'aile Ouest est séparé en deux grandes pièces, un salon et une salle à manger "temporairement" fermée à cause du manque de clientèle. À l'aile Est se trouve une grande salle de bal, qui semble, elle aussi, vide et sale. Le deuxième et troisième étage de chaque aile sont parsemés de chambres confortables, chauffées, mais légèrement vétustes et poussiéreuses.

Dormir dans une chambre de l'hôtel coûtera 3 dollars pour un joueur pour une nuit. La chambre est en suffisamment bon état pour promettre aux joueurs une bonne nuit de sommeil.

ARMURERIE

L'armurerie est un petit bâtiment logé dans le coin d'un édifice au centre ville de Chignik, en face de l'hôtel. Les joueurs peuvent y acheter des armes et des munitions, ainsi que quelques outils de chasse. Les articles disponibles de base sont indiqués dans le tableau ci-dessous, mais vous êtes libres d'ajouter vos propres marchandises, et/ou d'accorder un article à vos joueurs si cela vous paraît cohérent.

Les articles sont listés dans le tableau en page 8. Les articles* marqués d'une astérisque sont détaillés en Annexe B.

BAR

Un bar à l'entrée Est du village, qui sert plusieurs alcools forts et, rarement, d'autres boissons non-alcoolisées.

Un vieil homme aveugle y joue constamment du piano, et la lumière a du mal à filtrer à travers la crasse collée aux fenêtres de l'établissement.

N'importe quelle boisson alcoolisée coûte 2 \$, une boisson plus soft coûte 1 \$.

MANOIR

Le manoir d'Ebenezer Strumming, entouré d'épinettes et d'arbustes en périphérie du village. Un gigantesque bâtiment à l'architecture et la décoration luxueuse.

Une partie du manoir a été réaménagée pour accueillir un hôpital improvisé en urgence, au plus grand déplaisir de son propriétaire.

Le reste du manoir ne devrait pas être exploré par les joueurs, car il n'y a rien d'intéressant pour eux à l'intérieur, à part quelques richesses éventuelles qu'ils auront du mal à revendre.

ÉCURIE

Une petite écurie à l'Ouest du village, au-dessus du camp de chasseurs, où sont logés une douzaine de

ARTICLES DE L'ARMURERIE		
ARTICLE	PRIX	DESCRIPTION
ARMES À FEUX		
Fusil Winchester '73*		Un fusil très populaire aux États-Unis, relativement puissant et précis, capable d'être chargé avec du calibre 44-40W, efficace pour le petit et moyen gibier. Vendu sans munitions.
Fusil Winchester '76*		Descendant du Winchester '73, plus puissant, mais tout aussi précis. Chargé avec du calibre 45-75W. Vendu sans munitions.
Frontier Revolver*		Une arme de poing assez puissante, chargée au calibre .44-40W. Vendu sans munitions.
Boite de munitions calibre 40-44W		Boite de 20 munitions de calibre 40-44W, compatible avec plusieurs fusils et revolvers.
Boite de munitions calibre 45-75W		Boite de 20 munitions de calibre 45-75W, compatible avec plusieurs fusils
ARMES AU CORPS À CORPS		
Couteau de chasse*		Un couteau assez long et lourd, capable de pénétrer du cuir épais pour dépecer même les animaux les plus résistants.
Poings américains		Une paire de poings américains en cuivre solide. Inutile pour la chasse, mais efficace pour se défendre.
OUTILS		
20 mètres de corde		Polyvalente et solide, on a toujours besoin d'une corde avec nous.
Appeaux		Plusieurs appeaux pour plusieurs types d'animaux différents
Cagette		Une petite cage pour capturer du maigre gibier.

braves chevaux.

Les chevaux sont principalement utilisés par les chasseurs, qui sont généralement assez réticents quand il s'agit de partager leurs destriers. Quand la justification leur semble importante cependant, il leur arrive de prêter quelques bêtes.

CAMP DE CHASSEURS

Tout à l'ouest du village se trouve un attroupement de tentes en toile primaire autour d'un chapiteau plus grand.

C'est ici que les chasseurs-tanneurs de la ville dépècent leur gibier et font reposer leurs peaux et leurs fourrures.

Quand les joueurs arrivent, l'endroit est quasiment vide, à l'exception de quelques mégissières qui travaillent sur de lourdes peaux. Si les joueurs interrogent ces derniers sur les chasseurs tanneurs, ils répondent qu'ils sont partis dans la forêt pour trouver et punir un Tlingit meurtrier.

LES JOUEURS À CHIGNIK

À Chignik, les joueurs peuvent se reposer et reprendre des forces, se soigner s'ils ont été blessés dans le Chapitre précédent, et acheter de l'équipement.

Si les joueurs écoutent les conversations entre habitants ou demandent des renseignements sur les alentours, ces derniers évoquent souvent le Chasseur avec crainte et colère.

Si les joueurs évoquent le cadavre qu'ils ont trouvé au bord de la rivière à des habitants de Chignik, ces derniers s'affolent et leur demandent où l'ont-ils trouvé précisément, avant d'envoyer un groupe pour le récupérer. Les joueurs peuvent se greffer au groupe s'ils le désirent, dans ce cas là, considérez que le cortège est composé des joueurs et d'une demi-douzaines d'habitants inoffensifs.

Lorsque le cadavre est ramené à Chignik (que ce soit par le cortège, ou par les joueurs eux-mêmes dès leur arrivée), il est ramené au Manoir pour être

examiné, où les joueurs sont également conviés pour donner plus de détails sur les événements.

Si les joueurs essaient de trouver des informations sur du matériel de prospection d'or, là encore, les habitants leurs répondent qu'ils n'ont pas d'infrastructures spécifiques pour ça et qu'ils feraient mieux d'aller voir Ebenezer dans son manoir.

LOUISE BANKS & EBENEZER STRUMMING

Quand les joueurs arrivent au manoir d'Ebenezer Strumming ([4] sur la carte), lisez le texte suivant :

Vous remontez un sentier en terre battue légèrement escarpé et bordé d'épinettes et d'arbustes. Après quelques mètres, vous voyez se dégager une bâtisse impressionnante de derrière un des arbres. Le bâtiment est haut et octogonal, et un des côtés s'étire vers le fond sur plusieurs dizaines de mètres. Les hauts murs en planches claires sont recouverts de fenêtres, de piliers, et de gravures, et, en levant la tête, vous discernez difficilement un toit en tuiles rougeâtres.

Au loin, à l'arrière du manoir, vous entendez deux voix.

Que faites-vous ?

Louise Banks et Ebenezer Strumming sont présents dans l'arête Nord-Est du bâtiment, réaménagée en hôpital de fortune. Les deux personnages sont en train de discuter de ce mystérieux Tlingit qui leur cause tant de trouble et que de nombreux chasseurs ont rencontrés au fin-fond de la forêt avant de se faire violemment attaquer.

ILLUSTRATION EBENEZER STRUMMING

Les Chignons (habitants de Chignik) sont une population solide, optimiste, et unie d'ouvriers, de fermiers, et de chasseurs-tanneurs.

Ils sont ouverts au commerce, et entretiennent habituellement de bonnes relations avec leurs voisins Tlingits, mais depuis les meurtres étranges qui prennent place dans la région, une aura de méfiance flotte entre les deux peuples. Les Chignons accueillent les étrangers avec joie, ils sont une communauté ouverte et généreuse, qui s'efforce d'être au service d'autrui. Cependant, ils n'apprécient pas ceux qui ne travaillent pas dur à leurs yeux, et ont tendance à boudier les artistes.

Les Chignons gagnent difficilement de quoi gagner leur vie, l'économie locale étant fortement contrôlée par les dividendes que tout le monde doit à Ebenezer. Les enfants à Chignik sont élevés par leurs parents, car il n'y a pas d'école dans le village.

Informations connues des Chignons :

Chignik est parcouru d'une rumeur racontant qu'un chasseur Tlingit fou chasse n'importe quel Américain qui aurait le malheur de s'aventurer trop profond dans la forêt. Cette rumeur est née après que de nombreux cadavres aux corps percés et tranchés aient été retrouvés.

Ils appellent cet individu le Chasseur, et le craignent autant qu'ils le détestent, car ils craignent que ces événements puissent briser la paix qui règne entre Chignik et les Tlingits.

Certains, plus cyniques, pensent que cette paix a déjà été brisée, et que ces cadavres ne sont que des avertissements auprès des Chignons pour leur sommer d'arrêter de parcourir leurs terres.

Récemment à Chignik, un Américain (Frank Drown) a disparu ainsi qu'un fusil, et une bonne partie des chasseurs-tanneurs de la ville sont partis dans la forêt pour le retrouver. Les gens pensent qu'il pourrait être piégé ou coincé quelque part dans la forêt, ou qu'il pourrait s'être fait capturer par le Chasseur.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

EBENEZER STRUMMING

Ebenezer Strumming est un homme d'affaires, propriétaire de la boutique de fourrure de Chignik. Après l'arrivée de centaines de chasseurs-tanneurs dans le village, son chiffre d'affaires aurait pu s'effondrer, mais l'homme y a vu l'occasion d'étendre son influence.

Avec ses économies, il a financé à ériger quelques bâtiments, sur lesquels il a demandé des revenus, qui lui ont permis de financer d'autres bâtiments plus importants, etc...

C'est également vers cette période qu'il a commencé à revendre des fourrures aux Tlingits, contre des provisions et outils qu'il pourrait lui-même revendre à Chignik, instaurant alors un cycle économique profitable pour Ebenezer.

Financièrement, Ebenezer dépend surtout de l'expansion du village, et accorde maintenant une importance moindre pour ses convois commerciaux avec les Tlingits.

Ebenezer aimerait affréter un dernier convoi pour les Tlingits avant de stopper le commerce avec eux, maintenant que ses intérêts principaux sont portés autre part et que la situation semble d'envenimer entre les deux peuples.

LOUISE BANKS

Louise Banks était, avant de rejoindre définitivement Chignik, juste une universitaire qui a visité les lieux pour écrire une thèse sur les Tlingits. Son séjour était intégralement couvert par Ebenezer, avec qui elle avait entretenu une correspondance avant son départ, et elle lui en sera toujours reconnaissante.

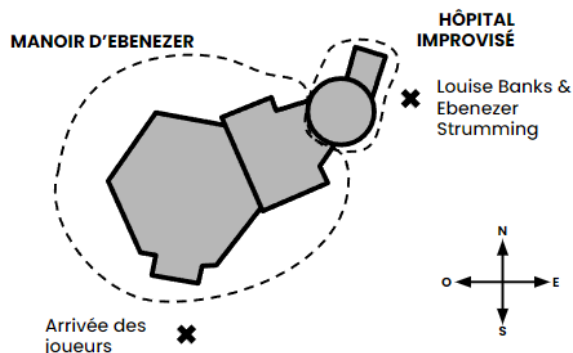
Au cours de son séjour, elle perfectionne sa maîtrise de la langue Tlingit, et, après avoir soumis sa thèse et obtenu son diplôme, Louise décide de revenir à Chignik pour y vivre.

Ici, elle collabore avec Ebenezer, jouant parfois le rôle de boussole morale et de guide, et joue le rôle d'interprète entre les Américains et les Tlingits. Louise Banks essaie tant bien que mal d'entretenir de bonnes relations entre ces deux camps, en écoutant et comprenant la parole de chacun.

Louise Banks, elle, aimerait poser des questions aux Tlingits afin de comprendre l'ensemble de la situation. Elle n'aime pas faire de conclusions hâtives, et ne pense pas que les rumeurs sur le Chasseur soient complètement fondées.

L'ACCORD

Louise Banks et Ebenezer Strumming parlent à l'arrière du manoir. Lorsque les joueurs arrivent dans cette zone, lisez le texte suivant :



ILLUSTRATION

LOUISE BANKS

En vous approchant de l'arrière du manoir, vous apercevez deux personnes discuter tranquillement à l'extérieur du manoir.

L'un est un vieil homme au visage émacié et aux cheveux gris, avec une barbichette blanche sur le menton et des lunettes en demi-lune. Il se tient appuyé sur une canne. L'autre est une jeune femme blonde habillée en fourrure épaisse. Cette dernière consulte parfois un carnet, et semble essayer d'organiser ses pensées.

Que faites-vous ?

Ebenezer et Louise ont tous les deux des objectifs compatibles, et aimeraient pouvoir organiser un dernier convoi vers les Tlingits, dans lequel Louise pourrait se greffer afin de discuter avec les Tlingits.

Quand les joueurs arrivent, les deux PNJs leur proposent de garder un convoi contre les dangers environnementaux et les animaux sauvages, puisque tous les chasseurs sont partis chercher Frank Drown

dans la forêt.

Ebenezer leur offre une récompense en échange, à la liberté du MJ pour s'accorder aux personnages joueurs.

L'aller devrait durer une cinquantaine d'heures environ si les joueurs ne rencontrent aucun accroc.

COMMENT JOUER EBENEZER ET LOUISE ?

Ebenezer & Louise sont deux personnages fusionnels et ont une bonne alchimie entre eux. Ils s'entendent très bien, et Louise sert généralement de boussole morale pour Ebenezer, calme ses tensions, et modère ses attentes.

N'hésitez pas à jouer un Ebenezer grincheux dans la caricature, qui pourrait n'offrir qu'une bouchée de pain aux joueurs, ou refuser de leur parler après quelques minutes de conversation. Vous pourrez ensuite jouer Louise qui revient sur ses propos et lui fais la morale. Si Ebenezer est désagréable, vous aurez une session de roleplay amusante avec vos joueurs.

Comme précisé dans le cadre ci-dessus, n'hésitez pas à jouer un échange compliqué dans lequel Ebenezer est désagréable.

Si les joueurs ramènent le fusil de Frank Drown, Louise demandera aux joueurs si elle peut l'examiner, et ouvrira le compartiment secret dans la crosse de l'arme, révélant la cartouche de calibre 8, et semblera déçue de ne pas trouver un mot ou une explication.

Avant de se quitter, Ebenezer et Louise donnent rendez-vous aux joueurs à l'écurie de la ville, où ils seront en train de préparer le convoi.

Idée Bonus

MJ, si vous avez peur que vos joueurs ne soient pas suffisamment bien équipés pour les séquences suivantes, vous pouvez aussi jouer une conversation entre Louise, Ebenezer, et les joueurs, dans laquelle Louise demande à Ebenezer de leur fournir son fusil de collection, ce dernier refuse, et le groupe marchande.

Le fusil de collection est un Winchester '73 One in One Thousand (précisé en Annexe B).

ILLUSTRATION
WINCHESTER ONE IN ONE THOUSAND

ILLUSTRATION

CHAPITRE

3

LE CONVOIS

Par Clémentine BUDON

LE VOYAGE VERS LES TLINGITS

LA PRÉPARATION DU CONVOIS

Les joueurs peuvent se préparer à Chignik pendant quelques heures, ou une nuit si nécessaire, avant le départ du convoi.

Les Chignons peuvent fournir aux joueurs des vivres pour le voyage, et quelques outils fragiles à la demande des joueurs. Pour d'autres biens plus coûteux, comme des armes ou des outils plus solides, les joueurs devront payer dans les différents commerces de la ville.

Une fois qu'ils seront prêts, ils pourront retrouver Ebenezer & Louise aux écuries de Chignik, à l'Ouest du village. Lisez ce texte lorsqu'ils atteignent les écuries :

En sortant de la périphérie du village, vous jetez un œil aux alentours. Le terrain est plat, et vous distinguez difficilement une forêt vers l'Ouest, sûrement à des centaines de mètres du village. Vous suivez la route vers le Nord pendant plusieurs minutes. Sous vos pieds, la terre est meuble, et vous apercevez de profondes traces de sabots figées dans la terre par le froid qui vous entoure.

Vous approchez finalement de l'écurie, un bâtiment en planches rougeâtre bordé d'arbres et de clôtures aux portes grandes ouvertes. Devant la bâtisse, se présentent Ebenezer et Louise, tous deux assis dans une carriole remplie d'épaisses fourrures brunes, rousses, et blanches.

Que faites-vous ?

Quand les joueurs atteignent Ebenezer & Louise, les deux personnages leur fournissent un petit carnet contenant plusieurs symboles utilisés par les chasseurs de Chignik depuis des années pour

se coordonner et se passer des informations dans la forêt.

Vous retrouverez le carnet dans l'Annexe C.

Le carnet des chasseurs Chignons est une retranscription d'un langage improvisé et rudimentaire utilisé par les Chignons depuis plusieurs années.

Les différents symboles indiquent des animaux, des périodes, des distances, des terrains, etc...

Ces symboles sont gravés dans la roche ou dans l'écorce d'un arbre, dessinés avec des bâtons, ou dessinés sur des feuilles. Soyez inventifs.

À partir de ce moment, les joueurs doivent défendre Louise, car si elle est blessée, le convoi n'a en soi plus aucune raison d'exister, et les récompenses qui leur ont été promises ne seront sûrement pas délivrées.

Le convoi est composé d'un chariot couvert tiré par deux chevaux remplis de diverses fourrures et peaux d'animaux, de Louise Banks, et des joueurs.

LES SYMBOLES DES CHASSEURS

Cette scène peut être décomposée en une succession de petites scénettes qui se suivent les unes les autres et dont l'ordre et la composition sont au libre choix du MJ.

Chaque scénette commence de la même manière : les joueurs, en escortant le convoi, aperçoivent une suite de symboles correspondant au Carnet du Chasseur Chignon, et tentent de décrypter les symboles.

Chaque scénette à sa propre suite de symbole, qui décrit comment elle va se dérouler. Elles peuvent être utilisées pour aider les joueurs, tester leurs compétences, ou lancer un combat.

Ci-dessous, sont proposées quelques-unes de ces scénettes, mais vous pouvez composer les vôtres en vous aidant du carnet des chasseurs Chignons.

Il est conseillé de ne pas enchaîner plus de trois scénettes consécutives pendant cette scène, chaque scénette étant conçue pour allonger la durée de vie du jeu d'environ 15 minutes. Vous pouvez très bien ne jouer aucune scénette, et passer directement à la séquence suivante.



LA CAVERNE DE L'OURS

Ces symboles indiquent qu'environ 50 mètres devant les joueurs se trouve la tanière d'un ours dans une grotte.

Vous pouvez par exemple placer l'ours dans la caverne, avec un trésor à l'entrée de la caverne, pour tester l'avidité de vos joueurs ainsi que leur Discretion.



LA POUDREUSE

Dans cette situation, les joueurs apprennent que le terrain devant eux est parsemé de poudreuses, recouvrant potentiellement des ravins profonds et mortels.

Vous pouvez alors tester leur paranoïa ainsi que leur agilité, et voir comment ils réagissent et planifient leur traversée.

Louise peut donner des indications pendant cette scénette, mais ce sont généralement les chasseurs qui escortent le convoi qui s'occupe de baliser le chemin, donc ses indications sont floues et parfois fausses.



UNE FAMILLE DE LAPINS

Ces symboles indiquent qu'un été, un troupeau de lièvres et de lapins a été repéré dans les environs. Vous pouvez alors donner à vos joueurs une occasion de chasser des lapins pour leur donner des vivres.

DES RAPIDES



Les joueurs peuvent être confrontés à des rapides et doivent passer sur des ponts improvisés ou sur des cailloux glissants pour passer.

Vous pouvez alors tester leur Athlétisme et voir comment ils planifient leur traversée.

PIÈGE DROIT-DEVANT



Ces symboles indiquent que, à 10 mètres environ, se trouve un piège dressé par un autre chasseur auparavant.

Les joueurs peuvent alors tester leur Observation, ainsi que leur compétence de Chasse pour désamorcer le piège si nécessaire.

*Mf, n'hésitez pas à détourner ou à dégrader les symboles pour que vos joueurs réfléchissent à leur signification.
Par exemple, vous pouvez retirer le haut du symbole Rongeur, pour que vos joueurs hésitent sur la réelle signification du symbole.*

TROUPEAU DE PIÈGE !



En utilisant le symbole indiquant des troupes, vous pouvez aussi indiquer un nombre important de pièges loins devant les joueurs pour offrir une variante de la scénette précédente.

UN PETIT PEU DE REPOS



Si vous avez épuisé vos joueurs lors d'un combat ou d'une course-poursuite, vous pouvez leur offrir un abri temporaire dans une grotte leur permettant de reprendre leur force.

UN FESTIN DE ROI



Si vous voulez que vos joueurs reprennent des forces, mais n'aient pas de toit pour se reposer, vous pouvez aussi leur indiquer un gigantesque plan de champignons.

À vous de décider s'ils sont hallucinogènes ou pas cependant...

L'ATTAQUE DU CHASSEUR

Après avoir joué le nombre de scénettes que vous désirez, lisez le texte suivant :

Cela fait maintenant plusieurs heures que vous suivez le même sentier de terre battue, parfois bordé d'arbres long et rigide, parfois à découvert au milieu d'un terrain plat et rocailleux, et parfois flanqué d'un ruisseau aux eaux glaciales.

Vous êtes dorénavant dans un environnement désolant. Autour de vous, la terre est humide et caoutchouteuse, presque attachante, et vous avez la sensation que si vous vous éloignez trop du sentier, vous pourriez finir engloutie par cette boue spongieuse. Il n'y a que peu d'arbres, tous rachitiques et complètement chauves, et les seules plantes ayant survécu à cet environnement que vous croisez sont des petits arbrisseaux dépourvus de troncs. Quand vous regardez autour de vous, vous ne voyez rien d'autre qu'une fine couche de brume, et la terre créer de douces buttes en formes de vagues.

[Le joueur avec la perception la plus haute] aperçoit, loin devant vous, une silhouette imprécise. Cette dernière est tellement fantomatique que vous ne savez pas si vous avez pu la remarquer à cause du manque de relief, de l'ambiance macabre de ce biome, ou de votre profond ennui.

Louise, assise au banc de la carriole, doute pendant quelques instants de l'existence même de cette forme effrayante dans la brume, et pourtant...

Après quelques minutes à guider la carriole, l'érudite ne peut plus se permettre de douter. En vous approchant de l'ombre, cette dernière s'est lentement dégagee du brouillard, et vous avez maintenant une nette idée de ce qui se trouve à quelques dizaines de pas seulement devant vous.

Au milieu du chemin, se dresse un individu à la carrure impressionnante et disproportionnée. Son visage est

caché par un grand collier en bois peint, duquel sort lentement un nuage de fine vapeur par un trou taillé en son sein. Au-dessus du collier, posé sur le crâne de l'homme, vous voyez un casque, lui aussi en bois peint, en forme de visage aux traits monstrueux. Sa peau est brune, ses yeux et ses lèvres sont rougeâtres, et de longs poils sombres sortent en plusieurs tresses d'une crête sculptée sur le crâne du masque. Coincé entre ses deux lèvres, se trouvent deux plus petits masques, représentant de petits individus aux traits tout aussi caricaturaux et désespérés.

Sur ses épaules, le guerrier porte une cotte faite de planches de bois, parcourant tout son torse et son abdomen, et laissant apparaître ses bras et ses jambes nues.

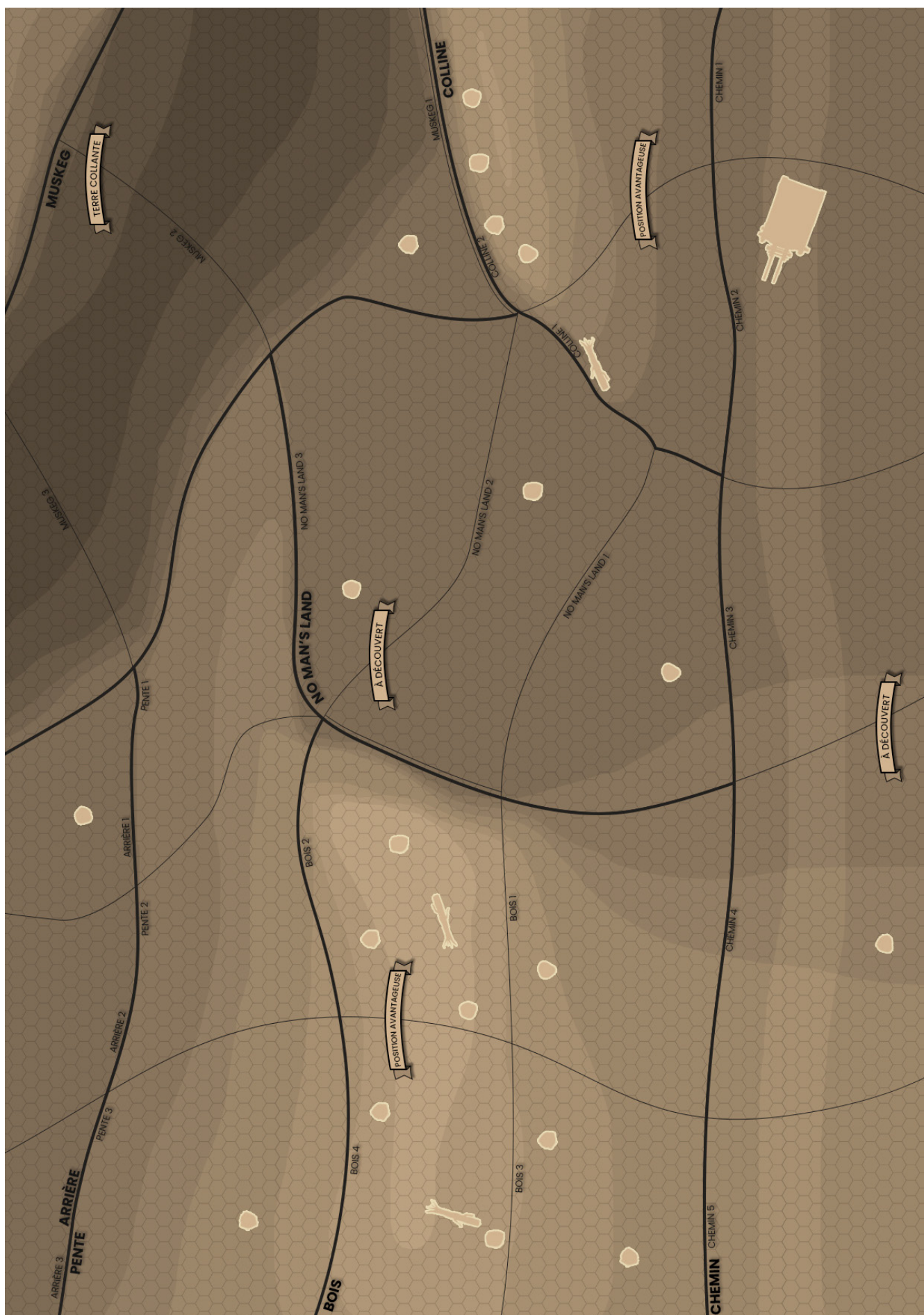
Il sert dans son poing une grande masse en bois noueux, parsemée de pierres blanches et relativement pointues, mais assurément dangereuse.

Même si vous ne parvenez pas à distinguer le visage de l'individu, vous devinez les intentions belliqueuses de ce dernier, qui se confirme quand, après de longues secondes, il pousse un cri guttural et court vers la carriole.

Que faites-vous ?



Guerrier Tlingit



Battle-map

ANNEXE



ENNEMIS

Par Clémentine BUDON

ARCHER TLINGIT

De redoutables guerriers équipés d'arcs en tout genre, les archers Tlingits sont capables d'abattre une cible à parfois plusieurs dizaines de mètres de distance.

Ils sont généralement vêtus d'armures en cuirs ou en peaux épaisses, afin de les protéger du froid et du combat tout en conservant une mobilité favorisant des stratégies de combats blitz rapides et meurtrières.

Sur un champ de bataille, ils peuvent parfois porter des boucliers de bois en forme d'ailes sur leur dos avec deux bretelles, afin de protéger leurs arrières ainsi que leurs flancs.

Les archers Tlingits préfèrent mettre le plus de distance possible entre eux et leurs adversaires, et utilisent leur agilité pour entreprendre des actions rapides et efficaces.

SANTÉ

Stress Physique : 2 -- Stress Mental : 2
1 conséquence Légère + 1 conséquence Moyenne

COMPÉTENCES

Passable (+2) : Arc, Athlétisme
Moyenne (+1) : Observation, Fusil

PROUESSE

COMBATTANT AGILE : *Durant un conflit, vous pouvez vous déplacer gratuitement de deux zones de combat plutôt qu'une.*

POINT FAIBLE : *Durant un conflit, pendant un tir avec n'importe quel arme à distance, vous pouvez utiliser un point Fate pour ajouter un cran de dégât contre votre cible. Non-cumulable.*

ILLUSTRATION

ARCHER TLINGIT

CHAMAN TLINGIT

De mystiques indiens aux capacités étranges, les chamans tlingits peuvent transcender au-delà de la réalité pour combattre des esprits malveillants et encourager ses alliés au combat.

Certains écrits décrivent des chamans entrer dans une méditation profonde avant des combats et décrire avec précision les stratégies et positions des adversaires.

Ils sont souvent peu couverts, habillés de simples fourrures portées directement sur leur corps nu, et portent de hauts casques de guerre en bois peints qui ne recouvrent que leur crâne.

Les chamans occupent généralement les lignes ennemis reculées, accomplissant diverses danses, rituelles, ou méditations afin d'entraver les progressions de ses adversaire. Ce guerrier n'est cependant pas entraîné pour se battre au corps à corps, et préférera fuir le combat direct.

SANTÉ

Stress Physique : 2 -- Stress Mental : 3
1 conséquence Légère + 1 conséquence Moyenne

COMPÉTENCES

Passable (+2) : Érudition, Sociabilité
Moyenne (+1) : Volonté, Intimidation

PROUESSE

BOOST PSYCHOLOGIQUE : *Ciblez un personnage à portée d'oreille, et passez un test de Sociabilité Passable (+2). Sur une réussite, ce dernier gagne l'aspect "EN FORME".*

Vous ne pouvez pas cibler des personnages non-humanoides, ce serait sans effet.

ATTEINTE PSYCHIQUE : *Ciblez un personnage à portée d'oreille, et passez un test d'Intimidation Moyen (+1). Sur une réussite, infligez à ce dernier l'aspect "FAIBLE".*

Vous ne pouvez pas cibler des personnages non-humanoides, ce serait sans effet.

ILLUSTRATION

CHAMAN TLINGIT

GLOUTON

Le glouton (*gulo gulo*), est un petit omnivore de la famille des mustélidés principalement solitaire et diablement rusé.

L'animal ressemble à un petit ours, pesant entre 8 et 18 kg, avec une queue velue, et il survit au froid alaskien grâce à son épaisse fourrure dense et imperméable.

Le mammifère se nourrit souvent de grosses charognes abandonnées par de plus grands prédateurs, ou de proies vivantes plus petites. Si besoin, il peut se nourrir d'os gelé d'une carcasse abandonnée pour lutter contre la faim.

Malgré leur comportement solitaire, les membres d'une même famille se tolèrent et peuvent vivre ensemble, mais l'animal est très agressif envers les autres animaux.

Le glouton utilise sa petite taille et son intelligence à la chasse, et il a déjà été observé en train de coopérer avec d'autres prédateurs pour chasser de grandes proies.

SANTÉ

Stress Physique : 2 -- Stress Mental : 2
1 conséquence Légère

COMPÉTENCES

Passable (+2) : Athlétisme
Moyenne (+1) : Poing (morsure), Observation

ASPECT

Défend son pactole à tout prix



Glouton
Jean-Claude Séné

ILLUSTRATION

LOUP AFFAMÉ

LOUP AFFAMÉ

Le loup est une espèce de canidé sauvage de taille moyenne, pesant en moyenne 18 kg.

Les loups sont des animaux sociaux, se regroupant en meute et chassant en groupe d'une demi-douzaine d'individus. Ce sont des animaux très territoriaux qui n'accepteront pas que d'autres formes de vie s'installent dans leurs terres.

Des loups solitaires ont été observés en train de tuer sans aide de grandes proies comme des orignaux, des bisons, ou des bœufs musqués, c'est un redoutable prédateur qui, malgré son odorat moyen, est capable de traquer ses proies sur plusieurs kilomètres.

SANTÉ

Stress Physique : 3 -- Stress Mental : 2

1 conséquence Légère - 1 conséquence Moyenne

COMPÉTENCES

Passable (+2) : Poing (morsure)

Moyenne (+1) : Physique, Observation

ASPECT

Affamé

PROUESSES

FOND SUR SA PROIE : *Vous sautez sur votre adversaire et l'immobilisez, lui infligeant l'aspect "À terre" ainsi qu'un 1D4 crans de dommage.*

Au début de votre prochain tour, si vous êtes encore sur votre adversaire, vous pouvez vous retirer, ou infliger à nouveau 1D4 de dommage.

COMBATTANT AGILE : *Durant un conflit, vous pouvez vous déplacer gratuitement de deux zones de combat plutôt qu'une.*

OURS BRUN

Gros mammifère méfiant et musclé, l'ours brun est un animal surpuissants, mais pas agressifs. Les rares fois où des ours sauvages attaquent des hommes, c'est quand ils se sentent menacés.

Au combat, ils utilisent leur poids et leur taille et se laisse tomber sur leurs assaillants pour les immobiliser et les déchiqueter à coup de crocs et de griffes.

SANTÉ

Stress Physique : 4 -- Stress Mental : 2

1 conséquence Légère - 1 conséquence Moyenne - 1 conséquence Moyenne Physique

COMPÉTENCES

Passable (+2) : Physique

Moyenne (+1) : Poing (morsure), Observation

ASPECT

Froussard

PROUESSES

FOND SUR SA PROIE : *Vous sautez sur votre adversaire et l'immobilisez, lui infligeant l'aspect "À terre" ainsi qu'un 1D4 crans de dommage.*

Au début de votre prochain tour, si vous êtes encore sur votre adversaire, vous pouvez vous retirer, ou infliger à nouveau 1D4 de dommage.

ILLUSTRATION

OURS BRUN

TANK Tlingit

Puissant Tlingit aux proportions grotesque et effrayantes, ce guerrier intimidant est capable d'éliminer à lui seul plusieurs adversaires facilement.

Recouvert d'une lourde armure en plaques de bois sur son torse, et d'une ceinture toute aussi lourde, rembourrée avec d'épaisses fourrures, peu d'armes réussissent à atteindre sa chair.

Il porte sur son crâne un épais masque de bois peint représentant un visage humain pris d'une expression dérangeante et emprisonnant entre ses deux lèvres deux plus petits énergumènes.

Armée de lourdes armes rudimentaires (masses, piques de guerre, etc...), ces guerriers attirent l'attention autour d'eux et empêchent à leurs opposants de s'éloigner.

ILLUSTRATION

OURS BRUN

SANTÉ

Stress Physique : 3 -- Stress Mental : 2
1 conséquence Moyenne, 1 conséquence Lourde, 1 conséquence Lourde Physique

COMPÉTENCES

Bonne (+3) : Intimidation
Passable (+2) : Massue
Moyenne (+1) : Poing, Physique

ASPECT

Lourd

PROUESSES

HURLEMENT DE RAGE : *Vous poussez un beuglement quasiment animal du fond de vos poumons, capable de désarçonner un cavalier et de briser du verre. Passez un test d'Intimidation Passable (+2) et, en cas de réussite, infligez à tous les adversaires à proximité l'aspect INTIMIDÉ PAR LA PUISSANCE DE [VOUS].*

COUP VIOLENT : *Vous assénez un puissant coup de poing dans l'abdomen de votre adversaire, le faisant instantanément tumber. Infligez 1D3 et l'aspect [COUP AUX TRIPES] à votre adversaire.*

ANNEXE B

ITEMS & ÉQUIPEMENTS

Par Clémentine BUDON

COUTEAU DE CHASSE

Un couteau lourd et lourd dont la lame est capable de couper à travers le cuir le plus épais.

Ce couteau de chasse est maniable, tranchant, et certainement dangereux.

BONUS ATTAQUE
PERFORANT TRANCHANT CONTONDANT

○ +2 ○

ILLUSTRATION
COUTEAU DE CHASSE

DOUBLE GLAIVE

Deux lames solides et tranchantes, reliées ensemble par un manche en bois couvert de bandes de cuirs.

Dans les mains d'un guerrier vif, cette arme est redoutable, et favorise les actions rapides et meurtrières

ASPECTS : Léger

ILLUSTRATION
DOUBLE GLAIVE

BONUS ATTAQUE
PERFORANT TRANCHANT CONTONDANT

○ +2 ○

FRONTIER REVOLVER

Un petit revolver polyvalent chamberé en 40-44W. Sa crosse est confortable et assure à son porteur de tirer droit.

Son aspect ARME DE POCHE peut être invoqué pour cacher l'arme, ou être contraint pour évoquer sa fragilité et son apparence ridicule.

ASPECTS : Arme de poche

BONUS ATTAQUE
PERFORANT TRANCHANT CONTONDANT

+1 ○ ○

FUSIL À SILEX

PRÉREQUIS : posséder de la poudre
Coût : 1 balle de mousquet

ASPECTS : Arme ancienne

Un vieux fusil obsolète, long à recharger, et peu précis. Au moins, il n'explose pas quand vous pressez la gachette.

BONUS ATTAQUE

PERFORANT

TRANCHANT

CONTONDANT

+1



ILLUSTRATION
FUSIL À SILEX

FUSIL WINCHESTER 73'

Coût : 1 munition 40-44W

ASPECTS : Symbole de l'Amérique colonnialiste

Fusil iconique du XIXème siècle, le Winchester 73' est polyvalent et léger, parfait pour la chasse de petit ou moyen gibier. L'arme est chargée avec du 40-44W, des munitions également compatibles avec certains revolvers.

BONUS ATTAQUE

PERFORANT

TRANCHANT

CONTONDANT

+2



ILLUSTRATION
FUSIL WINCHESTER 73' ONE
IN ONE THOUSAND

FUSIL WINCHESTER 73' ONE IN ONE THOUSAND

VARIANTE DE FUSIL WINCHESTER 73'

Les aspects, bonus d'attaques, coût, et prérequis sont les mêmes que pour l'original.

ASPECTS SUPPLÉMENTAIRES : Extrêmement rare, Très précis

Un magnifique fusil de chasse extrêmement rare. La bascule du fusil est finement gravée et le ressort élévateur est azur. Grave sur le dessus de l'arme, en face du chien, on peut lire "One in One Thousand".

