

REQUIEM POUR UN CONVOI.

Synopsis : au Montana, le gang est engagé par un clerc de notaire au service d'une riche famille pour retrouver un des ses membres pour une question d'héritage. Celui ci est parti avec un convoi de prospecteurs pour la Californie, il y a 5 ans. Le gang doit s'aventurer dans les montagnes pour rechercher les traces du convoi.

Histoire : Le convoi est bien parti mais il n'est jamais arrivé à destination, car il est parti trop tard dans la saison. Le voyage fut un enfer, les cols se sont révélés infranchissables par des avalanches et la neige (les manitous sont à l'œuvre). Les survivants se sont tournés vers le cannibalisme pour survivre mais la terrible malédiction des wendigos s'abattit sur eux. Maintenant ils hantent les cols.

1) Le camps de départ. (niveau de terreur 2)

Un village d'éleveurs et de fermiers pelotonné en bas des montagnes, il y existe une petite communauté d'amérindiens, des crows, qui travaillent comme ouvrier agricole ou comme trappeurs.

Les pjs sont contactés par le clerc de notaire Jane Faner du cabinet de notaire Rebert & Justin pour retrouver George Laurence junior ou son corps (il portait toujours un médaillon avec une photo de sa mère et inscrit au dos George Laurence 1856).

Le jeune homme fâché avec sa famille avait décidé de faire fortune en Californie, il se joignit à un convoi de prospecteurs, il y a 5 ans. Depuis il n'y a plus de nouvelles et le convoi n'est jamais arrivé en Californie.

Janes Faner clerc de notaire, pied tendre

clerc de notaire de Philadelphie, est un parfait urbain, il est un très bon juriste mais il est totalement dépassé dans cet région. Si les pjs insistent pour qu'il les accompagne, c'est un vrai boulet. Il est toujours vêtu d'un complet veston noirs et d'un chapeau melon.

Rumeurs :

- le convoi a fait demi tour et s'est installé à Grizaille-city (faux)
- Jack Smithy était un casse cou, près à tout pour de l'argent (vrai)
- le convoi a été attaqué et massacré par les crows (faux), un fantasma d'un ancien militaire alcoolique.
- il y a des photos au journal (vrai)
- le crow Lynx qui bondit sait où est le convoi. (faux)
- les cols sont maudis (vrai)
- le convoi a atteint la Californie et ses membres ont fait fortune (faux).
- Jack Smithy disait connaître des passages dans les montagnes (faux), il ne les a connu que grâce à Lynx qui bondit.

Indices

: chez le journal local, les pjs trouveront des photos du convoi avant de son départ. Ils pourront dénombrer 57 personnes (35 hommes, 14 femmes et 8 enfants) et 15 chariots.

: les anciens guides parleront du convoi, ils leur diront que le convoi voulait partir au plus tôt mais ils se sont organisés trop tard. Aucun guide ne voulait partir si tard dans l'année, seul un dénommé Jack Smithy (appâté par le gain) a accepté de les guider.

Les guides n'ont trouvé aucune trace du convoi au printemps sur les pistes habituelles.

: chez les indiens crows, qui vivent à l'écart du village dans un camps de tipis et maisons sous la protection du pasteur Pieter Blewers. Les pjs apprendront que Jack Smithy avait demandé aux indiens des nouvelles pistes plus au sud que la piste de l'Oregon. Un éclaireur crow, Lynx qui bondit, lui montra 3 cols mais ils refusa de l'accompagner lorsque le convoi partit à l'automne. Depuis les indiens redoutent ses cols, ils n'y chassent plus. Lynx qui bondit les mènera jusqu'au guet, mais n'ira pas plus loin. La terreur se lira sur son visage.

Lynx qui bondit

Indien crow, ancien éclaireur au service de l'armée de l'union, maintenant il travaille comme vacher l'été et se fait chasseur durant l'hiver. Il vit avec sa famille à près du temple tenu par le pasteur Peter Blewers. Il craint les cols car il est le seul survivant d'un groupe de chasseurs. Il porte encore les cicatrices d'une attaque de wendigo.

Le pasteur Pieter Blewers,

Un saint homme qui protège sa communauté et qui veille à atténuer les tensions entre les colons et les crows. Il connaît l'histoire du convoi mais n'en sait pas plus. Il vit avec sa femme et ses cinq enfants dans une maison à coté du temple (église protestante, pour ceux qu'ils ne savent pas)

2) Le guet à 5 jours

Un torrent violent descend de la montagne, le passage est difficile (-2 en équitation) de l'autre coté il y a 2 tombes (2 hommes) et un peu plus loin, pris dans le courant, les restes d'un chariot.

3) Le camps du lac (niveau de terreur 3) à 10 jours du village

Au pied des montagnes, il y a un petit lac avec un cabane. Depuis que les indiens ne chassent plus dans ce secteur, une bande de hors la loi s'en sert de refuge. Ils verront d'un mauvais œil, l'arrivée des pjs. Ils ne savent rien d'un convoi, ils ont juste enterrés des squelettes (4 hommes et 1 femme). Des survivants du convoi qui étaient partis chercher des secours, mais qui sont mort d'épuisement avant de redescendre dans la vallée.

Les hors la loi

Ringo : mexicain, avec une énorme moustache, 2 pistolets navy, ambidextre

Arthur : déserteur de l'armée britannique, porte encore une partie de son uniforme, un fusil martini henry. Perdu dans les montagnes, il se rendra si les pjs attaquent le groupe.

Kate : chef, obèse, recherchée pour 2000 dollars en Oregon, un colt peacemaker action simple et une winchester 73, tir D10

Lucy : joli brin de fille métisse, mais ultra violente, de scattergun et colt army

jack ; manchot, revolver starr, recherche au Texas pour 500 dollars confédérés.

4)La vallée du lac

Elle débouche sur 3 cols, le niveau de terreur de la zone est de 5

41) Le premier col dit la piste de l'indien par les blancs ou des caribous, est franchissable uniquement à dos de mulets. Les joueurs trouveront les restes d'un chariot au pied de la passe, il n'y a que les débris de matériels et les squelettes de 8 mules éparpillés par les charognards. Le convoi a tenté de passer par là mais on fait demi tour après avoir perdu un chariot. Le col est le domaine d'un grizzly (page 260). Il occupe le haut du col.

42) Le second col dit des pierres noires remonte pendant 3 jours dans les montagnes. Il y a les ruines d'une cabane et 8 tombes, certains sont anciennes, 5 autres sont plus récentes (1 homme, 1 femme et 3 enfants, premières victimes du froid) appartiennent au convoi. À mi pente, les pjs trouveront les restes d'un camps composé de 6 chariots. Parmi les décombres, il y a les restes de corps (os), certains ont des marques de dents. Mais aucun prédateur naturel (ours, loups, coyote) ne laissent de pareilles marques. Mais une bouteille scellée contenant un feuillet qui explique les derniers temps du convoi.

- Le convoi a commencé la montée du col mais une avalanche a détruit 2 chariots tuant 8 personnes (6 hommes, 1 femme, 1 enfant).
- La moitié du convoi (10 hommes, 5 femmes et 3 enfants) a décidé de rester sur place et d'envoyer un groupe chercher du secours (4 hommes et 1 femme).
- L'autre groupe a choisi de gravir l'autre col, mais on abandonnait une grande partie de leur ravitaillement, pour alléger leur chariot. Ils pensaient en trouver une fois le col franchit.
- Ils ont attendu les secours mais se sont fait attaquer par des montres.

43) Le troisième col dit le col de la cascade remonte pendant 6 jours dans la montagne et finit par un plateau avant de redescendre vers la vallée. Sur le plateau, le gang trouvera les restes de chariot et quelques squelettes de mules. A 3 jours de marche, ils trouveront une grotte avec des traces de campement.

- Il n'y a plus de traces en avant du convoi.
- dans la grotte, les pjs trouveront des os humains avec des marques de découpes.
- il y a aussi tout le reste de l'équipement du convoi.

La grotte est hanté par l'esprit de Jack Smithy, revenant (p 306), il n'arrive pas trouver le repos de l'âme, et ne le pourra que si on exorcise le lieu et qu'on disperse le contenu de la grotte. Si les pjs arrivent à le convaincre de raconter son histoire.

Le seconde partie du convoi a remonté le col, mais une tempête les a bloqué au sommet. Une nuit, une meute de loup ont attaqué les mules, qui ont paniqué et se sont enfuies ou précipitées dans le ravin. Les vivres ont commencé à manquer, ils ont décidé de partir à pied. Ils n'ont pu faire que 3 jours avant de tomber d'épuisement. Ils se sont réfugiés dans une grotte, où Jack Smithy est mort de froid. Une fois leur vivre épuisée, les survivants ont du se résoudre au cannibalisme. George Laurence junior finit par être le seul vivant, il sombra dans la folie. Il se transforma en wendigo. Il porte encore son médaillon autour du cou.



il erre sur les cols attaquant toutes les personnes qui osent s'y aventurer.

5) épilogue

si les pjs survivent et arrivent à tuer le wendigo, ils leur restera un problème comment prouver que c'est bien le corps de George Laurence junior pour récupérer leur salaire.

Règle spéciale : Peur et malus

Le niveau de Peur inflige un malus aux jets des joueurs, pour accentuer l'aspect terrifiant. Ce malus est égale au niveau de terreur auquel le joueur ajoute leur bonus de trempe.
Exemple un zone de terreur de niveau 3 infligera un malus de -3, un personnage aguerri aura un bonus de trempe de +2, donc un malus de -1 à ses jets.

Les PNJs

Jane Faner pied tendre

allure	6	trempe	0	charisme	0
--------	---	--------	---	----------	---

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D6	D6	D6	D6

Compétences : combat D4, connaissances (droits) D10, équitation D4 perception D6, tir D4

défenses

parade	résistance
4	5

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
derringer	D4	2D6	5/10/20	1	2	1

Équipements : des malles avec des trucs qui servent à rien, un derringer, 10 cartouches

Lynx qui bondit éclairer crow

allure	6	trempe	1	charisme	0/-2
--------	---	--------	---	----------	------

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D6	D8	D8

Compétences : combat D8, discrétion D6, équitation D8, survie D8, pistage D8, tir D8, tripes D6

défenses

parade	résistance
7	6

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
couteau	D8	for+1d4	CC	/	/	
tomahawk	D8	for+1d6	CC	/	/	
Carabine spencer	D8	2D8	20/40/80	1	7	2

Atouts : forestier

handicaps : étrangers (chez les blancs)

Équipements : une carabine spencer, 20 cartouches, un couteau, un tomahawk, un cheval, vêtements indiens et quelques pièces d'uniforme nordiste

Pieter Blewers, pasteur

allure	6	trempe	1	charisme	0
--------	---	--------	---	----------	---

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D6	D10	D6	D6

Compétences : combat D6, foi D10, intimidation D6, perception D6, persuasion D6, soins D6, tripes D6

défenses

parade	résistance
5	5

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
canne	D6	for+1d4	CC	/	/	/

Atouts : héroïque, loyal, pacifique

handicaps : arcanes (miracles), conviction

Équipements : bible, canne, un temple, une trousse de premier secours, une carriole avec une vieille mule.

Jack Smithy, revenant

allure	8	trempe		charisme	
--------	---	--------	--	----------	--

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D6	D10	D6	D6

Compétences : combat D6, discrétion D12, intimidation D10, lancer D12, perception D10, tripes D10

défenses

Parade	Résistance
5	5

Intangible, invisible, point faible (exorcisme)

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Froid de la tombe	D6	2D6	CC			

Effroi, poltergeist, terreur
capacités spéciale
ancres, cauchemars

Équipements :

Les bandits

Ringo, flingueur mexicain

allure	6	trempe		charisme	0
--------	---	--------	--	----------	---

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D8	D6	D6

Compétences : combat, D6, perception, D6, tir D8, tripes D6

défenses

parade	résistance
5	5

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
colt navy X2	D8	2D6	12/24/48	1	6	1
fouet	D6	for+D				

Atouts : ambidextre

Équipements : 2 colts navy, 20 cartouches, un sombrero, un fouet, un cheval équipé,

Arthur : déserteur de l'armée britannique,

allure	6	trempe	1	charisme	0
--------	---	--------	---	----------	---

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D4	D6	D6	D6

Compétences : combat D6, perception D6, tir D8, tripes D6

défenses

parade	résistance
5	5

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Fusil martini-henri		2D10	24/48/96	1	1	2
Baïonnette		For+D6	CC	/	/	/

Atouts : brave

handicaps : rechercher (armée britannique)

Équipements : fusil martini-henri, baïonnette, gamelle, sac de couchage, 30 cartouches, uniforme rouge de l'armée britannique

Kate : chef de bande (joker)

allure	5	trempe	2	charisme	0
--------	---	--------	---	----------	---

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig

Compétences : combat D6, perception D8, tir D10, tripes D8

défenses

parade	résistance
5	7

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Colt peacemarker	1d10+2	2D6+1	12/24/48	1	6	1
Winchester '73	1d10	2d8	24/48/96	1	15	2

Atouts : arme fétiche, dégainé comme l'éclair, plus vite que son ombre, tireur d'élite, rechargement rapide

handicaps : obèse

Équipements : colt peacemarker simple action, 30 cartouches, winchester '73, 30 cartouches, holster rapide, cheval équipé, cache poussière,

Lucy : flingueuse sanguinaire

allure	6	trempe		charisme	+2/-4
--------	---	--------	--	----------	-------

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D8	D6	D6

Compétences : combat D6, perception D6, tir D8, tripes D6

défenses

parade	résistance
5	5

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Colt army	D8	2D6+1	12/24/48	1	6	1
scattergun	D8+2	1-3D6	6/12/24	1-2	2	
Couteau Bowie	D6	for+D4+1	CC			

Atouts : séduisante, dégainé comme l'éclair

handicaps : sanguinaire

Équipements : cheval équipé, colt army + 30 cartouches, scattergun +12 cartouches, couteau bowie, holster rapide

Jack : hors la loi manchot

allure	6	trempe		charisme	0/-4
--------	---	--------	--	----------	------

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D4	D6	D8	D8

Compétences : combat D6, discrétion D6, jeu D6, perception D6, survie D6, tir D6

défenses

parade	résistance
5	6

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Pistolet Starr		2D6+1	12/24/48	1	6	1

Atout ; dégainé comme l'éclair, costaud
handicap : manchot, sanguinaire, recherché
Équipements : pistolet starr, 30 cartouches, holster

Le gardien des cols

George Laurence junior, wendigo.

allure	8	trempe		charisme	
--------	---	--------	--	----------	--

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D10	D8	D8	12+2	D12

Compétences : combat D12, discrétion D10, escalade D12, lancer D10, natation D10, perception D10, pistage D10

défenses

parade	résistance
8	8

Immunité (froid), point faible (suif chaud) sans peur.

Attaques

arme	Tir/ combat	dgts	portée	cdt	mu	PA
Griffes	D12	for+D6	CC			

Terreur (-1)

Capacités spéciales
coup, vision nocturne

Équipements :
un collier avec un médaillon avec une photo de femme.

Annexe

plan de lynx qui bondit

