

Chapitre 1 : Coincé

Les joueurs se retrouvent adossés à une falaise vertigineuse qui donne sur le grand labyrinthe californien. En bas la mer est belle mais dangereuse. En haut les hommes de Spade arrivent. Ils sont une bonne cinquantaine de militaires confédérés et sont venus pour casser de l'Indiens. Ils sont donc un peu déçus d'avoir été devancés et se rattraperaient volontiers sur les PJ.

Le combat dans la falaise est difficile. En effet elle est glissante et le chemin est trop escarpé pour permettre de combattre à plus d'une personne de front. Par contre on peut tirer difficilement.

Chaque round 5 hommes de Spade peuvent ajuster leurs carabines Winchester et tirer. Si les PJ lambinent le dernier devra affronter le premier soldat au sabre. Les PJ peuvent riposter mais cela n'avance pas à grand-chose. Il vaut mieux courir.

Un PJ sera sans doute tenté de se servir de dynamite. Un jet sous explosifs devrait l'en dissuader. En effet tant que les joueurs sont dans la descente faire sauter la roche au dessus d'eux est une très mauvaise idée...

Chaque round :

5 soldats ont un angle de tir : score 4d10 difficulté 10 dégâts : 3d8

Pour les joueurs jet d'agilité contre 5 pour ne pas glisser.

Caractéristiques des soldats de Spade

Attaque fusil 4d10 / dégât 3d8, *sabre* 3d8 / dégâts 2d8 + 2d8

Défense esquive 2d10

Tripes 3d6

Détecter 1d6 / *équitation* 2d10

Points de coup : 30

La descente prend 5 rounds.

En bas, se trouve une espèce de petite plate-forme taillée dans la pierre avec les amarres pour quelques pirogues. Toutes les pirogues sont parties, par contre un jet en dénicher (SD 6) permet de remarquer un groupe de tonneaux qui traînent. Certains sont vides et peuvent servir de bouées aux joueurs les moins nautiques.

Par contre lorsque les joueurs vont traverser la petite plate-forme il leur faudra subir un dernier tir nourri. En effet ils ne disposeront alors plus de la protection de la falaise (5 tirs contre un SD de 7).

Une fois dans l'eau les joueurs doivent nager : là c'est un jet en nager contre un SD de 5. Chaque succès fait avancer les joueurs de 20m (sans barrique et de 10 m avec une barrique). Les hommes de Spades tireront jusqu'à 50m. Mais ne tireront pas sur les nageurs tant qu'il reste des hommes à terre.

L'eau est froide, saumâtre (ce qui risque d'être une surprise pour certain PJ) et vachement agité. Heureusement à quelque distance vogue un bateau. La réussite pour nager jusque là est automatique.

Chapitre 2 : A bord de la Tortue Céleste

La Tortue Céleste est un petit vapeur de contrebande qui circulent a travers le Labyrinthe. Il est dirigé par le Capitaine *Shong Tao*. Il marche avec Kang qui lui procure des affaire et protection. Pour cela il a un contrôleur a bord : l'*Honorable Maître Kiu*.

A bord on trouve une dizaine de pirates et *Bao Bao* une espèce de montagne de violence.

Les PJ arrivent sur le pont du bateau, ou les attendent tout une escouade de pirates, les tenant en joue. Ils sont hissés a bord alors que les militaires tirent (des balles s'écrasent dans l'eau a coté des PJ retardataires).

Les PJ sont désarmés et privés de leur équipement et conduit devant le capitaine Shong Tao et l'honorable Maître Kiu. Là ils vont devoir négocier leur passage, éventuellement en payant ou effectuant des travaux sur le bateau en fonction de leurs compétences (au pire on lavera le pont).

L'équipage a récemment vu toute la tribu Pomos en pirogues s'en allant de leur campement, mais ils ne savent pas ou ils sont allés. Par contre (moyennant encore des négociations) ils savent qu'il existe une communauté de sang-mêlé Pomos à *Lost Creek* leur lieu de destination.

L'Honorable Maître Kiu a reconnu les hommes qui ont fait rater un deal avec la Nation Sioux et Kang il essaiera donc d'en savoir le plus possible sur les PJ (employeurs éventuels, intérêts pour la région, pourquoi étaient-ils pourchassé par les confédérés).

Pirates Chinois (20) :

Dextérité : 2D6
Agilité : 2D8
Force : 2D8
Rapidité : 2D6
Vigueur : 2D6

Combat (Serre de l'aigle) 3D8 *Furtivité* 2D8 *Tirer (Pistolet)* 2D6 *Tirer (Fusil)* 2D6

Perception : 1D4
Connaissances : 1D4
Charisme : 1D4
Astuce : 1D6
Ame : 2D6

Connaissance de la Rue 3D6 *Jeu* 2D6 *Ridiculiser* 2D6 *Scruter* 2d4 *Tripes* 3D6

Equipements :

Peacemaker (Vitesse 1, Coup : 6, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 2D6)

Winchester (Vitesse : 2, Coup : 15, CDT : 1, Portée : 20, Dg : 4D8)

Blessure : 30 24 18 12 6 0
 -1 -2 -3 -4

Souffle : 12

Bao Bao

Dextérité : 2D8
Agilité : 2D8
Force : 3D12
Rapidité : 4D12
Vigueur : 3D10

Combat (Shuai Chiao) 4D8

Combat (Epée) 3D8

Recharge Rapide 3D8

Tirer (Pistolet) 4D8

Perception : 2D6
Connaissances : 1D6
Charisme : 2D10
Astuce : 1D8
Ame : 3D6

Autorité 4D10

Connaissance de la Rue 5D8

Intimider 4D10

Tripes 3D6

Atouts :

Arts Martiaux : dégâts a mains nues font FOR+1D6

Handicaps :

Sanguinaire.

Gros Tas : Taille +2, Agilité en D8, Allure réduite de 2 niveaux => 4

Equipements :

Peacemaker (Vitesse 1, Coup : 6, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 2D6)

Epée Chinoise (Bonus Défensif : +2, Vitesse : 1, Dg : FOR+2D8)

Blessure : 40	32	24	16	8	0
	-1	-2	-3	-4	

Souffle : 16

Capitaine Shong Tao :

Dextérité : 2D6
Agilité : 2D8
Force : 4D6
Rapidité : 3D10
Vigueur : 2D8

Combat (Serre de l'aigle) 4D8 *Combat (griffe volante)* 3D8 *Dégainer* 4D10 *Navigation* 2D8
Esquiver 4D8 *Tirer (Pistolet)* 2D6

Perception : 2D6
Connaissances : 1D10
Charisme : 2D6
Astuce : 2D6
Ame : 2D8

Autorité 4D6 *Bluff* 2D6 *Intimider* 3D6 *Médecine (Chinoise)* 1D10 *Pister* 2D6
Scruter 2D6 *Tripes* 3D8

Atouts :

Arts Martiaux : dégâts a mains nues font FOR+1D6

Handicaps :

Méchant comme une teigne.

Obligation : Kang.

Sanguinaire.

Tetu.

Equipements :

Peacemaker (Vitesse 1, Coup : 6, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 2D6)

Griffe Volante (Vitesse 2, Dg : FOR+2D4)

Blessure :

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 16

Maître Kiu :

Dextérité : 2D8
Agilité : 1D12
Force : 4D12
Rapidité : 3D10
Vigueur : 2D6

Combat (Mante Religieuse) : 5D12

Combat (Croissant Volant) : 4D6

Perception : 2D4
Connaissances : 2D4
Charisme : 2D6
Astuce : 2D6
Ame : 2D10

Bluff : 2D6

Intimider : 3D6

Ki : 4D10

Ridiculiser : 4D6

Tripes : 4D10

Atouts :

Arts Martiaux : dégâts a mains nues font FOR+1D6
Illumination.

Handicaps :

Ca va les chevilles.

Kung Fu :

Points de Ki : 20

Coup de poing Venimeux 3 : Ki : 10, Vitesse 1, Dg : 2D8, puis 2D6, puis 2D4 si jet de Ki contre Vigueur Réussi (p.138).

Croissant Volant 4 : Ki : 2, permet de lancer le croissant jusqu'à 20m (p.138).

Fermeture de portail 4 : Ki : 1/D6 Souffle récupéré, Vitesse : 1, Permet de récupérer des point de souffle (p.139).

Le tonnerre frappe le tambourin 4 : Ki : 3, Jet Combat + 4 contre Vigueur, diff. = perte de point de souffle (p.143).

Pas chassés du singe prudent 4 : Ki : 5, Vitesse : 1, Attaque a distance sont pénalisées de -4 (p.144).

Pince de la mante religieuse 4 : Ki : 3, jet de Ki + 4 contre Vigueur, Permet de diminuer un D de trait d'un adversaire d'un type par succès (min. D4) pendant 4 rounds, les compétences suivent aussi cette diminution.

Blessure :

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚡
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚡
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 16

Equipements :

Croissant Volant (Vitesse 2, Dg : FOR+2D8)

Chapitre 3 : Arrivée à Lost Creek

Lost Creek est un petit village de pêcheur sur les bords du labyrinthe. Dans une petite crique de rochers se trouve une cinquantaine de petites maisons en bois plutôt mignonnes peintes de couleurs vives. Plusieurs pontons permettent de former un port très correct où sont amarrés des barques de pêcheurs et quelques navires marchands qui font relâche ici.

Option 1 : les PJ arrivent prisonniers des chinois

Les PJ sont débarqués sans grand ménagement dans le port, ils sont enfermés dans une cahute en bois gardé par 4 chinois (cf. marin du bateau). Si au soir les PJ n'ont rien tenté pour s'échapper (passer à travers les murs, attirer les gardes et les immobiliser...) le soir des bruits sourds se font entendre et 2 jeunes femmes leur ouvrent la porte, leur disant de se rendre à proximité de port et de trouver les indiens Pomos qui vivent la bas.

Les 2 jeunes femmes s'en vont discrètement, sans répondre aux questions, simplement qu'il serait dangereux pour eux de les suivre... Si u des PJ a déjà rencontré les sorcières lors d'un précédent scénario, il pourra éventuellement (à la discrétion du MJ) reconnaître les avoir déjà rencontré grâce à l'odeur du parfum de la plus jeunes de 2 charmantes jeunes femmes.

Si un PJ jette un oeil sur les cadavres des gardes chinois ceux-ci sont totalement calcinés.

Une fois trouvé les Pomos on reprend le cours classique du scénario (sans l'attente cependant). Des que les PJ entrent dans la cabane, l'enfer commence à se déchaîner (début du chapitre 4)

Option 2 : les PJ arrivent libres à bord de la jonque des pirates.

Il règne sur l'endroit une douce quiétude telle que les PJ n'en ont pas vue depuis longtemps.

Sur le ponton un vieux black pieds nus dans l'eau pêche (*Simmy O' Black*). Il pourra leur confirmer qu'une petite communauté de sang-mêlés vit ici.

Le village comprend une épicerie, une banque, une petite école, un bureau de télégraphe, trois saloons. Sur la place derrière le port il y a un petit marché permanent et grouillant où les cultivateurs du coin vendent maïs, pain et tomates, les pêcheurs des poissons et les marins des étoffes et d'autres curiosités venus de loin. L'ensemble est peuplé de gens de toutes les couleurs et de tous les accents qui cohabitent plutôt bien.

Les Pomos tiennent un étal de poisson. Deux squaws plutôt jolies et une métisse aux yeux bleus et aux visages constellés de tâches de rousseurs entourées d'une ribambelle de gamins. Si on leur demande pour parler au chef, elles répondront que les hommes Pomos sont partis à la pêche mais le chef de la communauté pourra sans doute les recevoir en fin d'après midi dans une des maisons qui servent de refuge à la communauté.

Les PJ auront le temps de trouver une chambre pour la nuit dans un des saloons et de faire quelques emplettes.

Vers 17h00 les pêcheurs rentrent. Les PJ doivent attendre encore un peu et se rendre dans une grosse baraque de planches mal dégrossies à l'Est du village. Un indien manchot le regard mauvais les accueille en leur demandant ce qu'ils veulent.

Carpe mugissante :

Chef des sangs mêlés Pomos 38 ans. C'est un afro-indien impressionnant de grande taille, souvenir qu'un soldat noir a laissé à une pauvre squaw. Il a été élevé par les indiens mais n'a jamais été complètement accepté par eux. Aussi est-il venu s'installer comme pêcheur avec sa femme (une autre métisse à Lost Creek). Progressivement, plusieurs autres indiens rejetés, sont venus former une petite communauté dont il s'est affirmé naturellement comme le chef. Lui se considère comme indien et il respecte leurs traditions. Dans l'ensemble c'est plutôt un gars cool. Il subit à la fois le racisme des indiens, des noirs et des blancs mais comme il est plutôt fataliste il ne le prend pas mal. Il est beaucoup plus sage et mesuré que son aspect physique ne le laisse supposer et il sait très bien en jouer.

Il est laid comme un pou avec des cheveux en partie rasta avec des breloques en cuivre au bout et des tatouages totémiques sur son torse nu. Autour du cou il a un petit coquillage nacré tenu par un lien de cuir comme tous les Pomos.

Attaque fusil 2d8 / *dégât* 4d8, *Tomahawk* 3d10 / *dégâts* 3d12 + 2d6

Détecter 3d6, *tripes* 3d8, *nager* 2d10, *métier navigation* 2d8

Point de coups : 40

Gros tas, laid comme un pou, solide comme un roc

Espadon forcené :

Fils de Carpe mugissante 15 ans. C'est un jeune métis de grande taille à la peau un peu plus foncée que la normale. Il rase ses cheveux (qui sont crépus) et arbore tout un tas de colifichets autour du coup, un pagne en cuir et plusieurs tatouages sur le torse (mais pas autant que son père). Bien que seulement à demi indien Carpe mugissante ressemble suffisamment peu à un métis pour passer pour un indien authentique. Dans sa tête il est un brave d'autant plus qu'il vient de passer le rituel d'initiation. C'est un ado révolté qui déteste les blancs, les noirs et contredit constamment son père.

Attaque fusil 1d8 / dégât 4d8, *Tomahawk* 2d10 / dégâts 3d10 + 2d6

Détecter 3d6, *tripes* 1d8, *nager* 2d10, *métier navigation* 2d8

Point de coups 40

Revanchard, solide comme un roc

Il y a une dizaine d'autres métis, surtout Pomos mais pas seulement plus un ou deux indiens de souche qui ont été exclus de leur village dont le vieux *Cormoran présomptueux*, l'indien manchot qui a perdu son bras dans un duel contre un autre indien Pomos il y a plusieurs années.

Carpe mugissante accueille les PJ avec une certaine curiosité. Il joue de son aspect impressionnant pour leur faire peur mais semble plutôt bien disposé à leur égard. *Espadon forcené* au contraire s'en prend violemment à eux. Finalement après les avoir écouté *Carpe mugissante* leur dit qu'il va réfléchir et leur demande repasser demain après délibération des braves.

Chapitre 4 : Attaque de Lost Creek

Alors que les Pomos sang-mêlé sont en train de réfléchir aux arguments des PJ. On entend soudain des bruits de tirs et de fuite. Soudain c'est une explosion qui envoi valdinguer les PJ alors que l'endroit où ils se trouvent est soufflé par l'explosion d'un boulet de canon. (Jet Esquive Seuil 5 pour ne pas prendre des projections de bois dg 2d4).

L'armée sudiste a retrouvé la trace des PJ (surtout des chinois en fait et a décidé de raser la ville pour se débarrasser des PJ une bonne fois pour toute...pour faire cela ils ont amené avec eux un canon, histoire de commencer a faire le ménage (surtout au niveau des bateaux) avant de passer directement à l'action via une charge massacante.

Pendant ce temps Sayles et ses hommes ont eux retrouvé la trace des sang-mêlé Pomos. Il a chargé Jethro et 5 hommes d'aller enlever le chef sang-mêlé Pomos pour puiser dans sa mémoire la localisation du sanctuaire Pomos où il pense que la tribu s'est réfugiée suite a son attaque manquée de leur campement.

Quand les PJ arriveront chez le chef Pomos, le manchot leur barrera le passage leur disant que le moment est vraiment mal choisi, a ce moment la on entendra des cris à l'intérieur...le commando de Jethro vient de pénétrer a l'intérieur et menace le fils du chef pour que celui-ci le suive.

Pendant le combat qui suit **le manchot** (*Cormoran présomptueux*) **doit être tué d'une balle perdue** c'est très important pour la suite du scénario. Normalement les PJ devraient se débarrasser de Jethro cette fois-ci il ne réapparaîtra plus par la suite dans la campagne.

Une fois le chef sauvé des mains des agents de Sayles et de Jethro (celui-ci n'ayant plus droit a l'erreur il se battra comme un diable jusqu'au bout...s'il sent qu'il va mourir il essaiera d'entraîner le maximum de PJ avec lui), celui-ci propose enfin de conduire les PJ au sanctuaire une fois qu'ils auront passé un rite d'acceptation de la tribu.

Sous les tirs de l'armée et alors que ceux-ci commencent a envahir les rues de la ville, les PJ, le chef sang-mêlé et son fils iront jusqu'au port pour embarqué sur des pirogues avec le reste de la communauté Pomos (une dizaine de pirogues de 5 personnes). Ils pourront voir dans le port la Tortue Céleste en train de sombrer avec leurs "amis" chinois en train de s'agiter sur le pont pour sauver ce qui peut l'être encore.

Agents de Grimme (5) :

Dextérité : 2D6
Agilité : 2D8
Force : 2D8
Rapidité : 2D6
Vigueur : 2D6

Combat (Bagarre) 3D8 *Tirer (Pistolet)* 2D6 *Tirer (Fusil)* 2D6 *Tirer (Shotgun)* 2D6 *Discretion* 2D8

Perception : 2D8
Connaissances : 1D6
Charisme : 1D8
Astuce : 2D6
Ame : 2D6

Tripes 3D6 *Foi* 4D6 *Intimidation* 2D8 *Recherche* 2D8 *Connaissance de la Rue* 3D6

Equipements :

2 x Peacemaker (Vitesse 1, Coup : 6, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 2D6)
2 x Winchester (Vitesse : 2, Coup : 15, CDT : 1, Portée : 20, Dg : 4D8)
1 x Shotgun (Vitesse 2, Coup 1, CDT : 1, Portée 10, Dg : 2D6 + 4D6)

Blessure : 30 24 18 12 6 0
 -1 -2 -3 -4

Souffle : 12

Jethro Steel Fingers++

Dextérité : 3D12
Agilité : 2D8
Force : 2D10 (4D12+2 avec le bras à piston)
Rapidité : 2D12
Vigueur : 2D8

Recharge Rapide (Pistolet) : 3D12 *Tirer (Fusil)* : 3D12 *Tirer (Pistolet)* : 5D12 *Combat (Bagarre)* : 3D8*
Equitation : 3D8 *Esquiver* : 4D8* *Furtivité* : 3D8 *Grimper* : 3D8*
Dégainer (Pistolet) : 4D12

Perception : 2D8
Connaissances : 1D6
Charisme : 1D10
Astuce : 2D6
Ame : 1D8

Détecter : 3D8 *Territoires* : 5D6 *Langue (Anglais)* : 2D6 *Intimider* : 6D10 *Tripes* : 4D8

Atouts :

Aux Aguets (+3) : +2 a la perception pour remarquer petits bruits et mouvement furtifs.

Renommée (+1) : Bien connu dans le milieu des chemins de fer comme étant un fouteur de merde.

Baraqué (+3) : +1 a la taille.

Handicaps :

Revancharde (-3) : le monde a besoin d'une bonne leçon et c'est toi qui va la donner.

Sanguinaire (-2) : une vraie saloperie qui ne fait pas de prisonniers et cherche les conflits.

Equipement :

Colt 44 Army (Coups : 6, Vitesse : 2, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 3D6)

Winchester '73 (Coups : 15, Vitesse : 2, CDT : 1, Portée : 20, Dg : 4D8)

Capacités spéciales :

Bras à piston : Autonomie : 1 semaine, Fiabilité : 19, +2 à la coordination et une double augmentation de type de D.(protection 2)

Cerclage du torse : coup touche la poitrine => 1D6, si 6 (ou 4-6 pour arme blanche) => protection 3.

Blindage Abdominal : protection 2, quand le coup ne touche pas le cerclage.

Blessures :

Taille : 7

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚡
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚡
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 16

Chapitre 5 : l'épreuve

Les Métis Pomos vont naviguer pendant quelques heures jusqu'à une petite île dans le labyrinthe. La plupart semblent abattus et on ne parle pas beaucoup sur les pirogues.

Finalement vers midi tout le monde débarque, les hommes vont chercher du bois sec et les femmes commencent à faire à manger.

Avant le repas *Carpe Mugissante* s'adresse aux PJ :

« J'ai bien réfléchi. Les événements de ce matin nous montrent que mes frères Pomos courent un grave danger et que peut être vous pourriez les aider. Nous allons vous mener au sanctuaire Pomos »

S'en suit une brève altercation avec son fils (roleplay...)

« Mais le sanctuaire Pomos ne peut être révélé aux non Pomos. Tout ceux qui feraient cela encourrait la malédiction de Totangasha, notre dieu totémique et seraient engloutis dans les eaux. C'est pourquoi je vous montrerai le sanctuaire après que vous ayez subi l'épreuve initiatique qui fera de vous des Indiens Pomos ».

« L'épreuve est la suivante, vous serez amené sur l'Akonkawa, l'île qui a une porte qui mène au monde des esprits et qui est la demeure de Totangasha. Là vous devrez jeûner et méditer pour rentrer en contact avec les esprits. Si vos intentions sont pures Totangasha vous montrera votre esprit totem. Lorsque vous aurez rencontré votre esprit totem, que vous l'aurez accepté et que vous aurez été accepté par lui. Vous aurez à plonger dans la crique pour récupérer une et une seule coquille. Si vous plongez avant d'être protégé par les esprits les poissons vous dévoreront. Si vous essayez de prendre plus d'une coquille, les poissons vous dévoreront. Lorsque vous aurez tous une coquille nous viendrons vous chercher. Si l'un de vous échoue vous mourrez tous de faim. »

Il s'en suit que les PJ ne peuvent pas manger.

Après le repas deux pirogues pilotées par des braves accompagneront les PJ jusqu'à l'île de l'Akonkawa a deux heures de pirogue.

L'Akonkawa est une petite île recouverte de forêt en forme de croissant. L'eau est spécialement limpide au cœur du croissant et on peut y voir des coquillages comme ceux que les Pomos ont autour du cou. Dans le lagon on peut voir des poissons noirs effilés avec de jolis ailerons qui nagent.

Avant de partir *Carpe Mugissante* leur laisse des petits champignons noirs pour leur ouvrir les portes du monde des esprits. A ne pas prendre avant le soir.

La faim et la soif commencent sérieusement à tenailler les PJ, d'autant plus que la journée est plutôt ennuyante. Tant que le soleil est au dessus de l'horizon l'île paraît tranquille et normale. Par contre une fois la nuit arrivée elle paraît bien plus inquiétante. Le vent fait mugir les arbres et un banc de brume couvre l'île. Une fois les champignons ingérés (pas sympa d'avaler un champignon sec sans eau), les joueurs sont pris de violentes douleurs à l'estomac. En une dizaine de minutes la fièvre les gagne et ils commencent à avoir des hallucinations de plus en plus bizarres. Des volutes de couleur, des sons inquiétants, les arbres, les roches et les vagues prennent des visages inquiétants et commencent à leur parler dans des langues inconnues. Des formes géométriques se dessinent dans l'air. Le sang bat des rythmes étranges dans leurs tempes.

Les PJ doivent réussir un jet en âme difficulté 9 ou perdre 2 points de souffle. Les champignons leur donne un bonus de +2, la foi compte en négatif. Lorsqu'ils ont réussi ils rentrent en contact avec leur totem (à faire jouer en solo). Les totems demandent à chaque joueur pourquoi ils veulent devenir Pomos, quelles sont les grandes actions qu'ils ont accomplies, celles qui leur restent à accomplir et les mauvaises actions qu'ils ont commises.

Lorsqu'ils auront convaincu leur totem, ils ne leur restent plus qu'à plonger dans le lagon. Le succès est automatique s'ils sont aidés par leur totem. Sinon ils serviront de nourriture aux poissons.

A noter que suivant la marge de réussite à leur jet d'âme ils rapporteront une coquille plus ou moins grosse, ce qui déterminera leur interaction future avec les Pomos.

Chapitre 6 : Le Sanctuaire Pomos

Les pirogues des PJ et sang-mêlé approches d'une falaise où sont déjà sommairement dissimulé une cinquantaine de pirogues. Si les PJ sont attentifs il remarqueront un autre bateau nettement dissimulé a quelque distance de la (Détecter SD 7). Il s'agit du bateau utilisé par les hommes de Sayles pour atteindre le sanctuaire alors que les PJ suivaient leur rite d'initiation dans la tribu Pomos. Sayles a réussi à lire dans l'esprit du manchot qu'il a transformé en zombie.

Des leur entrée dans les couloirs conduisant au sanctuaire les PJ devrait ressentir que quelque chose ne va pas bien. Tout d'abord il n'y a pas la moindre sentinelle. L'atmosphère de ces sombres couloirs rocheux paraît agressive (Terreur -2). Après quelques déambulations les premiers cadavres de guerriers Pomos, commencent à apparaître. Ce sont des blessures par balle qui ont causé leur mort.

Peu de temps après un bruit de succion se faire entendre et ils peuvent distinguer un homme accroupi près de corps, il a un détail marquant il lui manque un bras...Le fils du chef se précipite alors tout de suite vers son vieil ami...qui se trouve être une bête féroce, si les PJ n'interviennent pas rapidement cela risque de tourner au massacre du jeune homme. D'un autre coté l'usage d'arme à feu préviendra la troupe de Sayles de l'arrivée des PJ...

Une fois le problème du manchot définitivement résolu, les PJ ne sont plus qu'à quelques encablures du sanctuaire. Ils entendent une forte voix proférant des menaces...

Quand ils arrivent enfin dans le sanctuaire, les PJ sont témoins de la scène suivante : un homme élégant d'une cinquantaine d'année tiens en joue avec un revolver un vieil indien bardé de plume (le chef de la communauté Pomos), alors qu'une vingtaine d'homme tiennent en jouent le reste de la tribu (femmes, enfants et vieillard). Le vieil homme s'adresse calmement au chef : "donnez nous votre shaman et nous épargnerons votre tribu sinon nous massacrerons tout le monde".

Le sanctuaire est une immense caverne, avec des sculptures de poisson crachant de l'eau, les murs sont recouverts de peintures rupestres. La luminosité est assurée par des flambeaux de roches fantômes d'une part et d'autre part par la lumière du jour qui filtre depuis le haut de la caverne (qui est donc a ciel ouvert par de petites ouvertures).

Si les hommes de Sayles ont entendu précédemment des coups de feu, ils auront postés 4 hommes le long de la caverne d'arrivée pour prendre latéralement les PJ.

Des que les sang-mêlés Pomos verront la situation ils fonceront dans le tas...Entraînant une réponse armée et violente des hommes de Sayles qui du coup changeront de cibles.



: Statue géante de poisson crachant de l'eau



: Pont de pierre

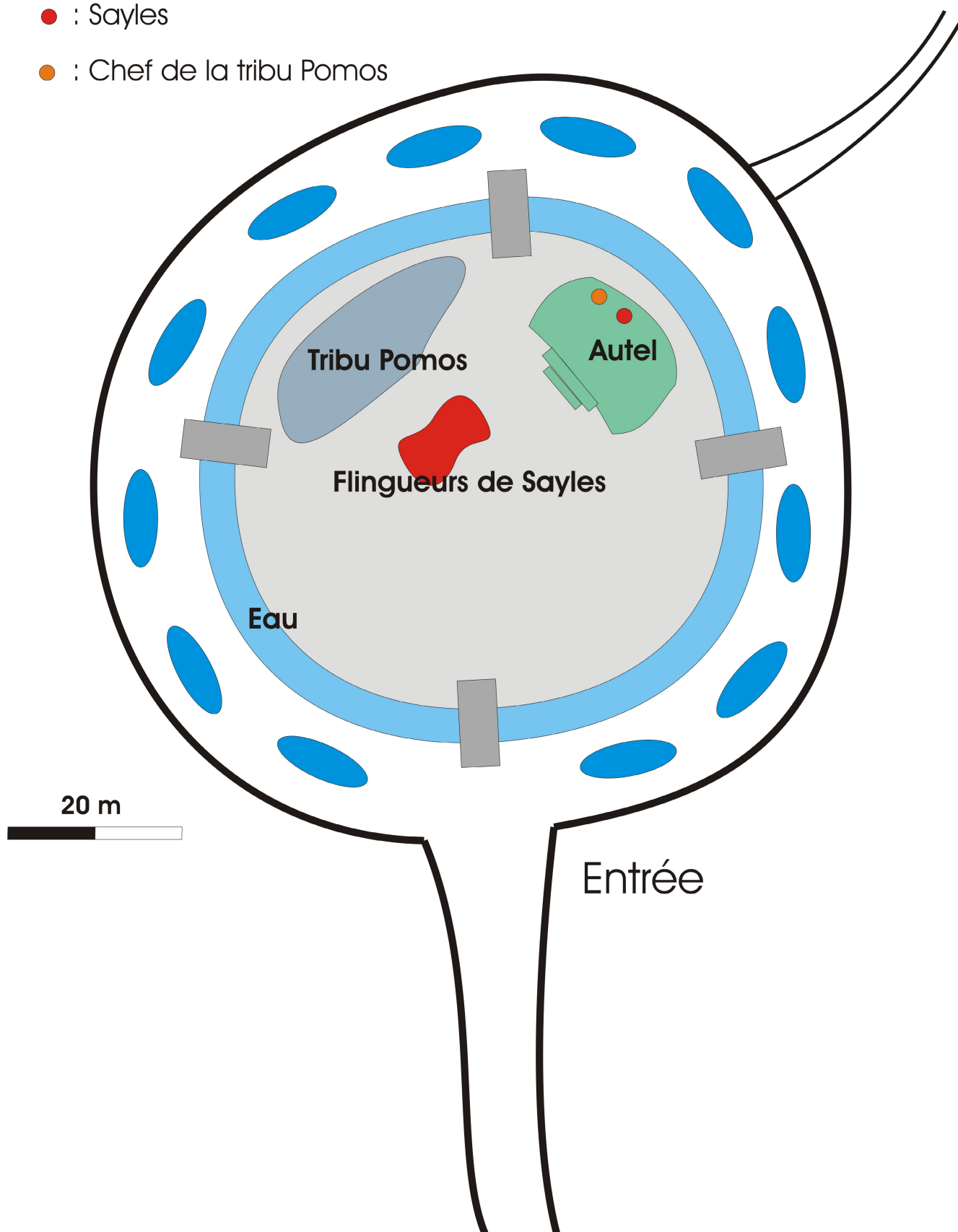


: Sayles



: Chef de la tribu Pomos

Échappatoire de Sayles



Si la situation devient critique pour Sayles, il s'échappera par un passage secret derrière l'une des statues de poisson, laissant son "ange gardien" s'occuper des éventuels poursuivants.

Si la situation finie par être trop désespérée, le reste des guerriers Pomos arrivera avec le shaman.

Pendant ce temps les chinois arriveront près du sanctuaire au moment où les PJ sortiront...

En remerciement de leur aide les PJ recevront sans problème le mot du Rituel du Shaman Pomos. Il les encouragera à poursuivre leur mission.

A la sortie certains PJ pourront remarquer une sombre silhouette en haut d'une falaise avoisinante....(to be continued)

Ils devraient maintenant se diriger vers les montagnes rocheuses pour l'exécution du rituel et retrouver le dernier shaman...

Sang-mêlés Pomos (10) :

Dextérité : 2D6
Agilité : 2D6
Force : 2D8
Rapidité : 2D6
Vigueur : 2D6

Combat (Bagarre) : 4D6

Combat (Couteau) : 3D6

Tirer (Fusil) : 3D6

Perception : 2D6
Connaissances : 2D6
Charisme : 2D6
Astuce : 2D6
Ame : 2D6

Blessure : 30 24 18 12 6 0
 -1 -2 -3 -4

Souffle : 12

Equipements :

Couteau (Bonus Défense : +1, Vitesse : 1, Dg : FOR + 1D6)

Winchester (Vitesse : 2, Coup : 15, CDT : 1, Portée : 20, Dg : 4D8)

Indien Manchot mort : (Cormoran Présomptueux)

Dextérité : 2D6
Agilité : 2D8
Force : 3D8
Rapidité : 2D10
Vigueur : 2D8

Combat (Bagarre) 3D8

Tirer (Pistolet) 2D6

Perception : 2D10
Connaissances : 1D6
Charisme : 1D6
Astuce : 1D6
Ame : 1D4

Détecter 3D10

Intimider 5D6

Terreur : 9

Capacités Spéciales :

Morsure : Dg : FOR

Immunité au souffle.

Blessure : 30 24 18 12 6 0
 -1 -2

Hommes de Sayles (15) :

Dextérité : 2D6
Agilité : 2D8
Force : 2D8
Rapidité : 2D6
Vigueur : 2D6

Combat (Bagarre) 3D8 *Tirer (Pistolet)* 2D6 *Tirer (Fusil)* 2D6 *Tirer (Shotgun)* 2D6 *Discretion* 2D8

Perception : 2D8
Connaissances : 1D6
Charisme : 1D8
Astuce : 2D6
Ame : 2D6

Tripes 3D6 *Foi* 4D6 *Intimidation* 2D8 *Recherche* 2D8 *Connaissance de la Rue* 3D6

Equipements :

6 x Peacemaker (Vitesse 1, Coup : 6, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 2D6)

6 x Winchester (Vitesse : 2, Coup : 15, CDT : 1, Portée : 20, Dg : 4D8)

3 x Shotgun (Vitesse 2, Coup 1, CDT : 1, Portée 10, Dg : 2D6 + 4D6)

Blessure : 30	24	18	12	6	0
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 12

Sayles :

Dextérité : 3D8
Agilité : 3D6
Force : 3D6
Rapidité : 2D8
Vigueur : 3D8

Esquive : 4D6 *Combat (épée)* : 4D6 *Equitation* : 3D6 *Tirer (pistolet)* : 4D8
Lancer (Eclair du Destin) : 4D8

Perception : 4D8
Connaissances : 3D6
Charisme : 3D8
Astuce : 4D6
Ame : 3D8

Universalis (Occulte) : 3D6 *Foi (Eglise de Lost Angels)* : 4D8 *Tripes* : 4D8 *Autorité* : 3D8
Intimider : 4D8 *Scruter* : 3D8 *Détecter* : 4D8

Atouts :

"*La Voix*" (+1): effrayante => +2 aux jets d'intimider.

Handicaps :

Méprisant (-2) : aucune indulgence pour ses inférieurs ! => -2 aux jets de persuasion vis à vis d'inférieur.

Equipement :

Epée (Bonus Défense : +2, Vitesse : 1, Dg : FOR + 2D6)
Colt Peacemaker (Vitesse 1, Coup : 6, CDT : 1, Portée : 10, Dg : 2D6)
1 fragment d'autel (pierre)

Magie Noire : (jet = 4D8)

Eclairs du Destin (3) : Seuil : 3, Vitesse 1, Durée Instantanée, Atours : lumière aveuglante, Dg : 4D10, Portée : 10.
Armure d'ombre (3) : Seuil 3, Vitesse 1, Durée Concentration ou 1 Souffle/round, Atours : aura lumineuse, Protection 3.
Zombie (1) : Seuil 3, Vitesse : 2D6, Durée : 15 jours, permet de créer un zombie (actuellement c'est le machot)

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 16

Ange-Gardien :

Dextérité : 3D6
Agilité : 4D8
Force : 5D10
Rapidité : 3D8
Vigueur : 4D10

Esquive : 5D8

Combat (Bagarre) : 6D8

Combat (Epée) : 6D8

Perception : 3D6
Connaissances : 1D4
Charisme : 4D8
Astuce : 1D6
Ame : 2D6

Capacité Spéciales :

Dégâts : Epée de feu : Force + 2D8 (et si la personne s'enflamme 1D6 chaque round)

Haleine Ardente : s'il n'utilise pas son épée de feu, il peut cracher un jet de flamme depuis sa bouche (comme un lance flamme) faisant 3D10 de dégâts.

Vol : déplacement à 18.

Terreur : 9

Blessures :

Taille : 12

<u>Points de coups</u> : 60	48	36	24	12
	-1	-2	-3	-4

Souffle : 32