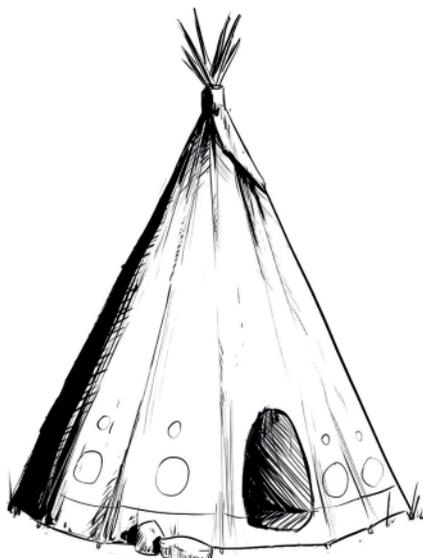


Le Voyage Initiatique

- Édition Collector -

Christophe Desmaisons



Mise en page, relecture et corrections
par Mikaël Louys & Abigail Price

Illustrations, fiche de personnage et carte par
Aline Minier, Catherine Pham & Joanna Cabanes

Cette édition collector est publiée en février 2018 par
Megara Entertainment - Première impression

Texte copyright © 2018 Christophe Desmaisons
Tous droits réservés

ISBN 979-10-93943-38-1

L'histoire de mon livre est née d'une passion pour les indiens d'Amérique du nord, de leurs coutumes à leur philosophie de vie, de leur art à leur magie mystique. Mon enfance, nourrie par les jeux vidéo et le cinéma de toutes les générations fut aussi source d'inspiration pour cette aventure.

Je voudrais remercier Martin Charbonneau, créateur de la série Xhoromag pour son aide précieuse tant sur le plan informatique que pour ses conseils expérimentés en matière de livres-jeux.

Remerciements également à tous les membres du forum de la Taverne des Aventuriers qui m'ont apporté leur aide, et à Megara Entertainment pour cette édition révisée et illustrée Collector.

Enfin, je tiens à remercier ma femme pour son soutien de tous les instants, mon ami et guide spirituel Roy, pour nos longues conversations mystico-rock 'n' roll.

Un grand merci aussi à mes parents pour m'avoir donné la chance de pouvoir lire dès mon plus jeune âge, d'avoir ouvert mon esprit et de m'avoir toujours conseillé dans le bon sens pour toutes les choses de la vie...

Christophe Desmaisons

Règles du jeu :

Ce livre n'est pas un livre comme les autres en ce sens que vous ne suivez pas une histoire contée, vous la vivez et la créez au fil de la lecture. Les paragraphes ne s'enchaînent pas dans leur ordre numérique mais des choix vous sont proposés en fin de paragraphe. Chacun de vos choix vous conduira à un paragraphe numéroté et vous progresserez ainsi dans votre périple. Dans cette histoire le héros c'est vous.

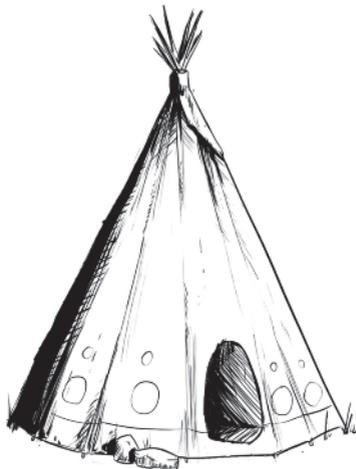
Avant tout, munissez-vous d'un crayon, d'une gomme, de 2 dés traditionnels à 6 faces, et quelques feuilles de papier...

Votre feuille d'aventure et votre feuille de combat :

Vous devrez noter sur votre feuille d'aventure vos totaux d'Agilité, d'Endurance, de Chance, de Bravoure et de Chamanisme. Vous devrez noter également l'équipement que vous transportez ; les armes aussi devront être notées sur votre feuille d'aventure.

Une deuxième feuille est consacrée à la partie combat ; vous y noterez tous les ennemis combattus, les paragraphes spéciaux concernant les armes (voir plus loin chapitre armes), les dégâts et tout ce qui concerne le combat.

FEUILLE D'AVENTURE



<u>APTITUDES</u>	<u>SCORE</u>
ENDURANCE	-----
AGILITE	-----
CHANCE	-----
CHAMANISME	-----
BRAVOURE	-----

EQUIPEMENT TRANSPORTE (9 OBJETS MAX)

ARMES TRANSPORTEES

(MAX. 3 EN TOUT)

<u>CORPS A CORPS</u>	
Dégâts :	Parag.Spécial :

<u>A DISTANCE</u>	
Dégâts :	Parag.Spécial :

Munitions en cours :	
Munitions de réserve :	

1/ Vos Aptitudes :

Agilité : correspond à votre capacité à éviter les attaques, à vous mouvoir rapidement, ou à éviter un accident.

Endurance : correspond à votre état physique. Plus ce score est haut plus vous êtes en forme, plus il s'approche de zéro, plus vous êtes faible. S'il atteint zéro, vous êtes mort et vous devrez consulter le paragraphe 18.

Chance : correspond à vos capacités à vous sortir d'un mauvais pas, à éviter un combat par le dialogue ou à éviter certaines situations délicates.

Bravoure : correspond à votre niveau de courage, vous débutez avec un niveau de 10. Vous pourrez augmenter votre total au cours de votre aventure en réalisant des actes héroïques, et vous devrez le diminuer si vous commettez des actes lâches. Votre but étant de faire grimper votre Bravoure à un total de 20 et de ne jamais atteindre 0 (voir paragraphes spéciaux, plus loin).

Chamanisme : correspond à votre pouvoir chamanique. Vous débutez avec un total de zéro. Ce total augmentera au fil des expériences chamaniques vécues, et diminuera pour tout manquement au code d'honneur des sioux. Ce pouvoir, dont la maîtrise est le but ultime de votre aventure, vous sert à communiquer avec les esprits, parler aux animaux, invoquer la puissance des éléments...

2/ Comment déterminer vos totaux de départ :

Agilité : Lancez un dé et ajoutez 6 au score obtenu, c'est votre agilité en début d'aventure. Votre total sera compris entre 7 et 12.

Ce total peut varier au cours de votre aventure.

Endurance : Vous disposez de 12 points. Vous pouvez lancer deux dés et multiplier le résultat obtenu par 3, c'est le bonus à ajouter à votre total initial. Vous aurez donc un total d'endurance en début d'aventure compris entre 18 et 48.

Ce total variera au cours de votre aventure et ne peut pas dépasser votre total de départ, sauf cas exceptionnel spécifié.

Chance : Lancez un dé et ajoutez 8 au score obtenu, c'est votre chance en début d'aventure. Votre total sera compris entre 9 et 14.

Ce total variera au cours de votre aventure.

Comment tenter votre chance ou votre agilité ? :

Il vous sera sûrement demandé au cours de votre quête de **tenter votre agilité**.

Il vous suffira de lancer deux dés et de comparer votre résultat à votre total actuel d'agilité. Si le résultat est supérieur à votre total, vous n'êtes pas assez agile, et vous vous rendrez alors au paragraphe spécifié. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre total actuel, vous êtes agile et là aussi vous vous rendrez au paragraphe spécifié.

Pour tenter votre chance, il vous suffira de lancer deux dés et de comparer votre résultat à votre total actuel de chance. Si le résultat est supérieur à votre total actuel vous êtes malchanceux, vous vous rendrez alors au paragraphe spécifié. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre total actuel, vous êtes chanceux et là aussi vous vous rendrez au paragraphe spécifié. Dans tous les cas, une fois votre chance tentée vous devrez soustraire un point à votre total.

De ce fait, que vous ayez été chanceux ou non, vous vous rendrez vite compte que tenter sa chance devient vite risqué...

3/ Equipement de départ :

Vous débutez votre aventure avec :

- un couteau de chasse (arme)
- un arc (arme)
- 10 flèches (compte pour 2 objets)
- un carquois (compte pour 1 objet)
- une pierre à feu (ne compte pas pour 1 objet)
- un pendentif sculpté dans un os de bison

Pour information, sachez que toute flèche tirée doit être déduite de votre équipement, sauf cas précisé. Il en est de même pour toutes les munitions d'armes à feu.

Vous ne pourrez transporter avec vous que 9 objets et 3 armes.

L'équipement à choisir vous sera présenté lors de l'introduction.

4/ Combats :

Il existe plusieurs modes de combats.

Les combats au corps à corps (CC)

Les combats à distance (AD).

Pour chaque combat dans votre aventure, il vous sera précisé les types de combat que vous pourrez livrer.

Vous devrez choisir avec quelle arme vous allez combattre. Utilisez la feuille de combat vierge prévue à cet effet.

Vous devez absolument choisir votre arme avant chaque combat.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

Avec vos poings, une arme blanche ou arme apparentée (pierre, arc ...) il vous faudra obtenir un 5 pour frapper.

Avec n'importe quel revolver, un 6 sera nécessaire ; pour utiliser une carabine ou un fusil, il vous faudra un 7.

Avec le fusil calibre 50 et calibre 56, vous devrez obtenir 8 pour toucher un ennemi.

• **Un combat classique dans ce livre se présentera comme suit :**

Loup gris

Endurance : 15

Combat CC (corps à corps)

Le loup frappe avec un 6, et inflige 2 PDS (points de dommages supplémentaires) s'il obtient 12 en portant un coup, en raison d'un coup de crocs dévastateur.

Dans ce cas précis vous devez affronter le loup au corps à corps avec l'arme de votre choix (mains nues ou celle de corps a corps que vous transportez)

Une liste détaillée des armes, des points de dégâts occasionnés par celles-ci, et de leur durée de vie est abordée plus loin dans les règles du jeu.

Prenons donc le cas de ce loup gris, nous allons attaquer au couteau ; pour tout combat la méthode est la même :

1- Il faut déterminer qui frappe le premier. Lancez deux dés **pour vous même**, lancez deux dés **pour votre adversaire**, celui qui obtient le plus grand score, attaque.

En cas d'égalité recommencez.

2- Imaginons que vous obteniez le plus haut score et donc attaquiez en premier.

3- Vous relancez les dés pour porter un coup. Il vous faut un 5 (car vous attaquez au couteau). Vous obtenez 10 aux dés. Vous parvenez à blesser le loup.

4- Vous blessez l'adversaire. Pour chaque point obtenu au dessus de 5, vous lui causez un dommage. Ici par exemple : +5 auxquels vous ajoutez les 2 points de dommages supplémentaires octroyés par le couteau.

Vous deviez obtenir 5 pour frapper, vous obtenez 10 donc vous infligez 5 points de dégâts+ 2PDS à votre adversaire. Vous retirez ces points de dommages de son total d'Endurance.

5- C'est au tour de votre adversaire de tenter de vous porter un coup. Lancez alors les dés pour votre adversaire qui frappe avec un 6. Il obtient 7. Il vous inflige donc 1 Point de dommage. Vous perdez 1 point d'Endurance. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un de vous deux soit mort (total de points d'Endurance = 0).

• **Combattre avec des armes à feu :**

John Baley's

Endurance : 21

Combat CC, AD

John frappe avec un 5 et dispose d'un revolver Smith et Wesson calibre 38 (+3 PDS, NA 6) avec 17 balles de réserve, il attaquera au corps à corps avec un poignard (+2 PDS).

Les PDS correspondent aux points d'Endurance supplémentaires que vous perdrez (en plus du résultat obtenu aux dés) si votre ennemi vous blesse.

NA (nombre d'assauts) signifie que John pourra tirer 6 fois avec le revolver avant de devoir recharger.

Choisissez tout d'abord votre arme. Par exemple un Colt calibre 38 (+3PDS, NA 6, PSA 32). À la différence d'un combat au corps à corps, **lors d'un combat à distance vous pouvez tout à fait changer d'arme et donc de distance avant la fin du combat, mais sachez qu'une fois au corps à corps, vous ne pourrez plus vous éloigner.**

Le PSA est le Paragraphe Spécial Associé, pour cette arme et uniquement pour VOUS, si vous obtenez 12 aux dés lorsque vous portez un coup.

1- Il faut déterminer qui frappe le premier. Lancez deux dés **pour vous même**, lancez deux dés **pour votre adversaire**, celui qui obtient le plus grand score attaque. En cas d'égalité recommencez.

2- Imaginons que vous obteniez le plus haut score et donc attaquiez.

3- Vous relancez les dés pour porter un coup. Il vous faut un 6 (car vous attaquez avec un revolver). Vous obtenez 10 aux dés. Vous parvenez à blesser John.

4- Vous blessez l'adversaire. Pour chaque point obtenu au dessus de 6, vous lui causez un dommage. Ici par exemple : +4.

Vous deviez obtenir 6 pour frapper, vous obtenez 10 donc vous infligez 4 points de dégâts à votre adversaire. Vous pouvez en plus ajoutez les 3 Points de Dommages Supplémentaires causés par le revolver.

Donc vous enlevez $4+3 = 7$ points d'Endurance du total de John (vous auriez pu obtenir juste 6 aux dés, dans ce cas votre coup aurait porté mais vous n'auriez infligé à votre adversaire que les Points de dommages supplémentaires causés par votre

arme, enfin si vous obteniez moins de 6, votre coup aurait manqué votre adversaire mais vous devez déduire une balle de votre barillet).

5- Reprenez à l'étape 1 et cette fois votre adversaire obtient l'initiative de combat ; il tente de vous porter un coup. Lancez maintenant les dés pour votre adversaire qui frappe avec un 5. Il obtient 7, il vous inflige donc 2 Points de dommages plus 3 Points de Dommages Supplémentaires dus au revolver. Vous perdez donc $2+3 = 5$ points d'Endurance.

Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un de vous deux soit mort (total de points d'Endurance = 0).

Si vous veniez à épuiser vos munitions (les 6 balles contenues dans le barillet du revolver), vous devrez recharger votre arme.

Pour ce faire, lancer un dé et retranchez le résultat obtenu de votre total d'Endurance. Votre adversaire a profité de ce moment pour vous blesser. Si John vide son barillet, même procédure durant son rechargement, vous le blessez. Tirez un dé et retranchez le résultat obtenu de son total de points d'Endurance.

Une alternative s'offre à vous pour éviter de recharger : avancer vers John et attaquer au corps à corps en changeant d'arme. Vous devrez passer au corps à corps également si vous tombiez à cours de munitions totalement (celles transportées et celles de votre arme).

Si John épuise toutes ses munitions (celle de l'arme et celle qu'il transporte), il s'approchera pour se battre au corps à corps.

Si vous ne voulez pas combattre au corps à corps (dans ce cas précis où le corps à corps s'impose par manque de munitions de l'adversaire), considérez que votre adversaire a foncé vers vous et que vous l'avez tué.

Vous devez garder un compte précis des munitions tirées par votre adversaire ainsi que les vôtres. La feuille de combat résume tout. Par exemple :

Adversaire : **John Connor's**

Frappe avec : **5**

Endurance : **21**

Corps à corps : **poignard, 2 PDS**

À distance : **revolver s&w, 3 PDS, balles dans barillet 6**

Munitions : **19**

• **Combattre plusieurs adversaires :**

Vous pouvez être en situation où vous devrez affronter plusieurs ennemis, si le paragraphe ne précise rien vous affrontez les adversaires les uns après les autres, dès que vous avez tué le premier, le second prend sa place, ou vous pouvez les affronter en alternance, un coup chacun :

Cow boy ivre « John Baley's »

Endurance : 20

Combat cc

frappe avec 6, mains nues

Cow boy ivre « Willy one eye »

Endurance : 21

Combat cc

frappe avec 6, bouteille +1PDS

Pianiste « Brad 11th finger »

Endurance : 15

Combat cc, ad

frappe avec 8, mains nues et pistolet Derringer, 2 coups, + 2PDS.

Dans cet exemple vous pouvez affronter John en premier puis si vous le battez, vous attaquez Willy et enfin Brad. Vous remarquez que le pianiste peut être attaqué à distance, donc si vous souhaitez attaquer John aux poings, tuer Willy au couteau et finir par Brad au revolver, c'est tout a fait possible dans votre combat.

Dans n'importe quel combat vous avez la possibilité « d'approcher » votre adversaire au corps à corps et inversement. Votre adversaire suit le mouvement.

• **Combattre plusieurs adversaires en même temps :**

C'est le cas le plus difficile pour vous, vous devez dans ce cas précis vous battre avec le premier adversaire comme dans le combat classique précédent, mais vous devez relancer les dés entre chaque assaut pour le 2e adversaire et pour vous, ainsi que pour le 3e adversaire et pour vous.

Si vous obtenez un score plus haut que chacun de vos adversaires, ils vous manquent.

Si vous obtenez un score inférieur, ils vous blessent et vous perdez invariablement 2 points d'Endurance par adversaire qui réussit à vous atteindre.

Explications :

Vous combattez John de manière traditionnelle.

Durant votre combat, Willy et Brad vont tenter de vous frapper. Vous gagnez un assaut contre John.

Vous devez lancer 2 dés pour Willy et 2 dés pour vous. Vous obtenez un score plus haut que Brad, vous avez évité son attaque. Même procédé avec Brad mais cette fois ci il obtient un score plus haut que le vôtre, il vous fait perdre 2 points d'Endurance sans tenir compte des armes utilisées.

Vous comprendrez bien vite qu'un combat simultané peut vite vous conduire à la mort...

• Logique de combat :

Votre adversaire cherchera toujours à vous tuer le plus rapidement possible, dans le cas d'un combat contre un humain (par opposition à l'animal), votre ennemi cherchera à faire de gros dégâts immédiatement. S'il possède un fusil, un revolver et un couteau, c'est dans cet ordre précis qu'il videra progressivement les munitions de ses armes pour vous tuer. C'est dans ce genre de situation que vous pouvez décider d'abandonner un combat à distance pour finir votre ennemi au corps à corps ; il subira des dégâts minimales (en théorie) mais pour le coup vous aussi !

Le tableau ci-contre résume toutes les caractéristiques à connaître pour les armes de cette aventure.

PDS signifie : Points de Dommages Supplémentaires.

NA signifie : Nombre d'Assauts avant rechargement.

PSA signifie : Paragraphe Spécial Associé si vous obtenez 12 aux dés contre **un Humain**.

TC signifie : type de combat exprimé en distance. CC pour corps à corps, AD pour à distance.

FA signifie : frappe avec. Le chiffre correspond au chiffre que VOUS devez obtenir pour toucher votre adversaire avec cette arme.

ARMES	PD S	NA	PS A	T C	FA
Mains nues	0	X	22	CC	5
Pierre	+2	X	24	CC	5
Couteau	+2	X	26	CC	5
Hachette	+2	X	28	CC	5
Arc	+4	Flèches	40	AD	5

Revolver calibre 32/.34	+2	6	32	AD	6
Revolver calibre 36/.38	+3	6	32	AD	6
Revolver Cal 40	+4	6	34	AD	6
Revolver Cal.44	+5	6	34	AD	6
Fusils/carabines calibre 40	+4	5	34	AD	7
Fusils/carabines calibre 30.30/45.60	+6	5	38	AD	7
Fusil calibre 12	+7	2	246	AD	7
Fusil calibre 56	+8	1	245	AD	8
Fusil calibre 50	+8	1	36	AD	8

6/ Paragraphes spéciaux :

Ces paragraphes correspondent à des **événements spéciaux** qui risquent de se produire durant votre aventure, **il est conseillé de les recopier** dans un coin de votre feuille d'aventure **pour les avoir toujours sous les yeux durant votre périple**. Notez le numéro du paragraphe que vous êtes en train de lire et rendez vous aux paragraphes correspondants :

- Si votre Endurance, à tout moment, durant l'aventure atteint un total de zéro, vous devrez consulter le paragraphe **18**.
- Si votre Bravoure atteint zéro, vous consulterez le paragraphe **75**.
- Si votre Bravoure atteint 20, vous consulterez le paragraphe **65**.

Paragraphes spéciaux associés :

Notés PSA, ces paragraphes spéciaux associés sont un petit bonus. Vous pourrez consulter ces paragraphes spéciaux uniquement lorsque vous obtiendrez un 12 durant les assauts d'un combat. Et uniquement contre un adversaire humain. Pour conserver l'effet de surprise, ne les consultez pas avant...

Voici aussi quelques petits malus :

- Si au cours d'un combat **à mains nues** votre ADVERSAIRE obtient 12 aux dés, vous irez voir le paragraphe **42**.
- Si au cours d'un combat dans lequel vous utilisez une arme (**mais pas une arme à feu**), votre ADVERSAIRE obtient 12 aux dés, consultez le paragraphe **20**.
- Enfin, si au cours d'un combat dans lequel vous utilisez **une arme à feu**, votre ADVERSAIRE obtient 12 aux dés, allez vite lire le paragraphe **44**.

Et maintenant rendez-vous au 1.

FEUILLE DE COMBAT

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Munitions :

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Munitions :

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Longue distance :
Munitions :

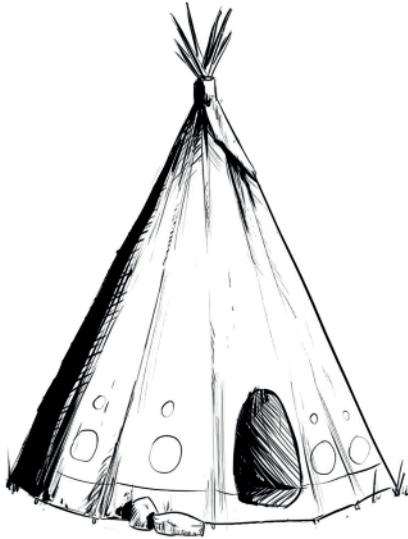
Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Longue distance :
Munitions :

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Munitions :

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Munitions :

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Longue distance :
Munitions :

Adversaire :
Frappe avec :
Endurance :
Corps à corps :
À distance :
Longue distance :
Munitions :



1

19e Siècle, nord des Etats Unis. De nombreuses tribus indiennes (ou natives pour être exact) peuplent le sol du nouveau continent. Ces tribus forment la Nation indienne qui est composée de bon nombre de peuples aux coutumes et dialectes différents. Votre famille est celle des Sioux, divisée en trois grands groupes, les Lakotas, les Dakotas et les Nakotas. Vous êtes un Sioux de la tribu des Lakotas.

Un peuple fier, composé de guerriers et de chasseurs. Votre tribu s'est établie ici, dans cette région du nord Dakota, il y a quelques décennies maintenant. Les migrations incessantes des bisons au fil des saisons, vous ont emmené au pied de cette chaîne montagneuse surnommée les Montagnes Sacrées.

Votre tribu a toujours vécu au rythme des migrations animales, et pour cause, les animaux tels que les bisons, les cerfs ou les élans sont la source d'alimentation principale de votre camp et vous utilisez depuis toujours les peaux pour confectionner les vêtements, les toiles de tipi et les instruments de musique cérémoniels. Vos ancêtres ont établi le camp définitif dans ces plaines car les bisons ont stoppé naturellement leur migration en arrivant aux Montagnes Sacrées : à l'automne les animaux descendent dans les plaines

où ils trouvent de quoi se nourrir et de quoi se protéger du froid hivernal (les épaisses forêts de l'ouest et de l'est formant des remparts naturels contre le froid...). Lorsque le printemps montre ses premiers rayons de soleil, ils remontent vers les Montagnes Sacrées où personne ne vient les déranger et profitent paisiblement des pâturages verdoyants.

Vous êtes né ici, au pied des ces montagnes et vous vous appelez Tatanka, ce qui signifie dans votre langue, bison. Vous avez hérité de ce surnom — car c'en est un — de manière tout à fait simple :

Votre mère devait accoucher un soir du mois de Février (mois de la lune qui fait casser les arbres). Elle patientait dans un tipi du camp, votre père à ses cotés et un homme médecine pour les aider. Au moment même où vous avez poussé votre premier cri, un fait extraordinaire s'est produit. Un bison s'est fait attaqué par un loup dans la plaine ; l'animal avait reçu plusieurs coups de crocs du loup mais était parvenu à s'enfuir.

Pris de panique — le bison était tout jeune — il fonça vers votre camp et chargea tout se qui se trouvait devant lui. Un redoutable chasseur du camp avait bondit sur sa route pour l'attraper mais le bison, dans un ultime élan de survie, pris le tipi de vos parents pour cible ! Il y pénétra, fit tout voler en éclats et finit par se trouver prisonnier sous les épaisses peaux formant la toile du tipi. Aucune personne présente dans le tipi ne fût blessée et depuis cet instant vos parents vous appelèrent :

Tatanka.

Vous avez grandi dans ces plaines, vos rudiments de chasseur et de pêcheur vous les avez appris dans ces forêts. Très vite vous avez développé un sens aigu de l'observation et de la dissimulation, vous sembliez faire corps avec la nature dans laquelle vous évoluiez. Les Anciens du camp ont vite repéré en vous des capacités spéciales. Puis au fil des années votre corps a changé et vous êtes devenu solide comme un rocher, vous

passiez le plus clair de votre temps à grimper des falaises de calcaire dans les Montagnes avec vos frères de camp, vous nagez des heures durant dans les eaux cristallines du lac au nord ouest du camp. Ce lac aux mille reflets, ce lac qui finalement a contribué à développer votre musculature et à faire de vous, aujourd'hui un jeune mais redoutable guerrier.

D'ailleurs, les guerres de tribus vous les avez vécues lors de votre 17^{ème} année. La tribu ennemie des blackfeet voulait s'approprier votre camp pour chasser le bison et s'établir définitivement dans ces plaines. Après un long conseil tribal, le chef de camp blackfeet déclara la guerre à votre tribu. Personne ne comprit pourquoi. Vous avez donc pris les armes pour la première fois contre d'autres Natifs américains et le combat opposa 82 guerriers sioux à 110 guerriers blackfeet. Il ne resta que 58 guerriers sioux dans votre camp, mais les blackfeet abandonnèrent le combat. Vous aviez gagné.

Puis peu à peu des familles de votre camp partirent pour le territoire Canadien, las de ces guerres tribales. Vous n'êtes restés qu'une minorité en comparaison de ce qu'a été votre tribu à son apogée. Quelques années plus tard, vinrent les premières confrontations entre les hommes Blancs et les tribus natives. Ils estimaient que vos coutumes ne faisaient pas partie de « leur » monde civilisé, et vous furent blâmés, écartés des villes, attaqués et souvent massacrés. Mais de grands groupes ethniques tels que la famille des sioux ou vos cousins Apaches d'Arizona et du Nouveau Mexique ne comptaient pas se laisser faire par les envahisseurs. Des guerres éclatèrent entre blancs et natifs. Puis les tensions retombèrent et vos ancêtres s'éloignèrent naturellement des villes qui prospéraient déjà trop et qui faisaient fuir toute espèce animale.

Année après année, vous êtes parvenus à vivre à côté les uns des autres mais une certaine animosité existe toujours entre

certains blancs immigrés et vous, qui étiez sur ce sol, sur votre sol, depuis plusieurs siècles...

CHAPITRE PREMIER : INITIATION

Premier Jour :

Un vent léger fait bouger les feuilles des peupliers qui bordent votre campement. Le soleil brille depuis quelques heures déjà et vous êtes réveillé depuis l'aube... Une grande journée s'annonce pour vous...

Votre départ pour les Montagnes Sacrées est imminent. Hier, Tunkashila, votre grand père, vous a emmené près de la rivière, plus au sud, et vous vous êtes assis tous les deux au bord de l'eau :

— Tatanka, demain c'est le jour de ton départ. Tu devras affronter ou éviter tous les dangers qui se présenteront à toi durant ta quête... Pour devenir un chaman, comporte toi en homme : écoute ton cœur, écoute ton âme, écoute les voix des anciens...

Tu devras franchir de nombreux obstacles, parcourir le territoire sur lequel tu as grandi et souvent combattu, et tu devras sûrement puiser au fond de toi le courage nécessaire afin de rencontrer le vieux chaman.

Vous êtes debout, dos à votre camp, vos longs cheveux noirs flottent au vent. Vous fixez l'horizon, plus au nord vous pouvez distinguer les Montagnes Sacrées, but ultime de votre voyage. Vous ne savez pas trop comment aborder ce vieux

Tunkashila



chaman, quelles questions lui poser, comment lui demander de vous transmettre son savoir, êtes vous prêt, et surtout êtes vous digne ?

Vous prenez une profonde inspiration et vous vous dirigez vers le tipi de votre père de sang, Cheval-blessé ; il est en train de tendre une peau de castor sur un cerclage de bois, sûrement une branche de saule trouvée au bord de la rivière, il vous aperçoit, redresse la tête et vous lance :

— Alors fils, le grand voyage approche ?

Puis il sourit doucement et se remet au travail. Vous avancez de quelques pas et vous lui demandez :

— Peux-tu répondre à une question ?

Il vous regarde à nouveau et dit :

— Ne la pose pas, je la connais déjà ! Et il ajoute,

— Tu vas me demander pourquoi c'est toi qui dois recevoir cet enseignement chamanique et pas un autre du camp, n'est ce pas ? Un bref hochement de tête de votre part, confirme ce que vous demande votre père,

— Et bien, Tatanka, tu as été choisi car les anciens vous ont observé, toi et tes frères de camp, et de tous les jeunes guerriers, tu es le plus valeureux, le plus courageux, et surtout le plus sensible...Un enseignement chamanique n'est pas à la portée de tous, et la transmission du savoir que tu devras prodiguer à ton tour n'est pas une chose aisée...Tu devras utiliser tes connaissances pour tous les tiens et ceci jusqu'à la fin de ta vie d'homme..

Vous buvez les paroles de votre père, vous le remerciez et faites demi tour pour vous diriger vers le tipi de votre autre père, de camp celui-ci, afin de choisir un équipement adéquat pour votre voyage.

Vous êtes à quelques mètres seulement du tipi de Cerf-qui-saute, lorsque celui ci vient à votre rencontre :

— Bonjour Tatanka ! Je t'ai trouvé quelques petits objets qui te seront fort utiles dans ta quête, viens dans mon tipi, je vais te les montrer. Vous suivez Cerf-qui-saute vers son habitation ; un magnifique tipi brun et bleu, orné d'un motif



Cerf-qui-saute

représentant un cerf rouge qui bondit sur un homme, cette scène de chasse représente le jour où Cerf-qui-saute a gagné son surnom. Il chassait avec son frère, lorsqu' ils se firent surprendre par un magnifique cerf adulte qui envoya les deux hommes à terre, Cerf-qui-saute ramassa une branche morte à ses cotés, et lorsque le cerf voulu bondir pour achever les deux hommes, Cerf-qui-saute planta sa lance de fortune dans le flanc de l'animal, il lui perfora le poumon et l'animal tomba. Depuis ce jour son surnom fût Cerf-qui-saute en hommage à cet instant de Bravoure.

Lorsque vous entrez dans le tipi, vous remarquez une belle pipe-calumet posée près du feu, vous remarquez aussi que tout un tas d'objets petits et gros sont disposés sur une couverture en peau de bison. Sûrement les objets à votre intention...

Cerf-qui-saute vous invite à vous asseoir près de la couverture, il vous dit :

— Tatanka ! Tu es un homme aujourd'hui, je t'ai vu naître, je me suis battu aux cotés de ton père, Cheval-blessé, je t'ai vu grandir, nous t'avons élevé, nous autres les hommes du camp et maintenant c'est moi qui ai le devoir de te faire choisir ton équipement... Alors voici ce dont tu peux disposer pour débiter cette quête, tu ne peux emporter avec toi qu'un total de neuf objets et trois armes, tu disposes déjà de :

- Un couteau de chasse (CC)
- Un arc (AD)
- Un carquois pouvant contenir 20 flèches maximum (1 objet)
- 10 flèches (2 objets)
- Une pierre à briquet (ne compte pas pour objet)
- Un pendentif sculpté dans un os de bison (ne compte pas pour un objet)
- De la viande séchée pour l'équivalent de 5 points d'Endurance, à utiliser quand vous le désirez, sauf au cours d'un combat (les provisions ne comptent jamais pour des objets).

Cheval-blessé



Voici ce que je te propose d'ajouter :

- 10 flèches supplémentaires (2 objets)
- Des hameçons et du fil (1 objet)
- De la corde (environ 9 mètres, compte pour 1 objet)
- Un bandeau (1 objet)
- Un calumet + herbe à calumet (pour environ 4 séances de fumage, + 1 point de Bravoure lorsque utilisé, 1 objet)
- Une peau de cerf (+5 points d'Endurance immédiats, compte pour 1 objet)
- Dent de grizzly en amulette (+ 1 point de Bravoure, compte pour 1 objet)
- Une plume d'aigle (+ 1 point de Bravoure, compte pour 1 objet)
- Colt calibre .38, (+3PDS) avec 6 balles (arme AD)
- Colt calibre .44, (+5PDS) avec 6 balles (arme AD)
- 6 balles .38 (1 objet)
- 6 balles .44 (1 objet)
- carabine Winchester .30-30, avec 5 balles (arme AD)
- 5 balles de Winchester (1 objet)
- Chapeau de cowboy (1 objet)
- Etoile de sheriff (1 objet)
- Une poire à poudre noire, pleine (1 objet)
- 10 plombs calibre .50 (1 objet)
- Viande séchée (+5 points d'Endurance lorsqu'elle sera consommée, 1 objet).

Vous pouvez choisir pour une valeur de 6 objets, en plus de ceux dont vous disposez déjà, mais sans jamais dépasser 9 objets (au total sur votre feuille d'aventure) et 3 armes.

N'oubliez pas de noter votre équipement sur votre feuille d'aventure. Enfin Cerf-qui-saute vous déconseille fortement de vous séparer de votre couteau de chasse, et de votre arc. Le premier est une arme de corps à corps très utile ainsi qu'un outil précieux. Quant à l'arc, il est rapide, silencieux, utile pour la chasse, la furtivité et bien d'autres choses...

Vous prenez congé de Cerf-qui-saute en le remerciant chaleureusement, il vous souhaite bonne chance et retourne dans son tipi. Vous traversez le camp, en disant au revoir d'un signe de main à tous vos frères, pères, mères et sœurs, sans un mot. Vous approchez de la sortie du camp lorsqu'une voix familière vous parvient :

— Tatanka, dit une vieille voix fatiguée, il me reste quelque chose à te dire.

Votre grand père, Tunkashila vous rejoint et vous dit :

— Tu ne dois pas t'inquiéter pour le vieux chaman, ne te pose pas de questions, vis ta vie, avance en écoutant ton cœur, et surtout sois toi même, si le Conseil ne s'est pas trompé, tu seras digne d'être chaman...Vas, mon garçon et vois la Vie, la vraie...

Sans une parole vous tournez les talons et vous vous mettez en route pour votre voyage ; vous pouvez consulter à tout moment la carte de la région pour savoir où vous vous situez ; pour l'instant vous marchez en direction du nord. Vous apercevez les Montagnes Sacrées au loin, les montagnes où vous avez chassé, grandi et appris la vie aux côtés de votre mère la Terre. Dans ces montagnes des petites falaises — hautes comme de beaux séquoias — étaient votre défi pour être des guerriers !

Avec vos frères de camp, vous grimpez jusqu'en haut, et vous plongiez dans la rivière en criant comme des aigles ...

Vous aviez même failli vous noyer le jour où votre tête avait heurté une branche qui flottait entre deux eaux, heureusement votre ami Grandes-mains vous avait repêché...

Vous repensez à tous ces souvenirs lorsque vous percevez un son au loin, vous tournez la tête vers l'est et vous voyez John-deux-loups qui accourt dans votre direction ; arrivé à votre niveau, il vous dit essoufflé:

— Tatanka ! Je sais que tu dois quitter le camp aujourd'hui mais la piste qui conduit aux Montagnes Sacrées est barrée. Les Bisons sont arrivés et tous les chemins sont bloqués. Je

Grandes-mains



viens des forêts de l'est et là-bas aussi c'est bloqué. Je suis désolé mon ami, mais je crois que tu vas être retardé dans ton voyage...

Si vous voulez sans plus attendre partir vers le but ultime de votre quête, les Montagnes sacrées, sans tenir compte de l'avertissement de John-deux-loups, **rendez-vous au 215**.

Si vous voulez marchez vers le lac d'où vous pourrez rejoindre les Montagnes Sacrées facilement, **rendez-vous au 312**.

2

Vous tombez dans la mousse au pied d'un tronc de sapin. Vous vous relevez sans la moindre blessure mais cette rencontre inopinée vous incite à penser qu'une rencontre avec un animal plus gros ou plus dangereux serait une chose risquée, surtout avec ces conditions climatiques. Vous ne voulez pas persévérer dans ce sous-bois traître, glacial et dense.

Vous sortez d'entre les arbres et **vous vous rendez au 8**.

3

Vous accélérez le pas au fur et à mesure que la côte se raidit. Vous êtes pressé de sortir de ce labyrinthe de roche, de mousse et terre.

Vous sentez que le bout du tunnel vous conduira à l'air libre. Un air froid, glacial mais vous n'en pouvez plus de respirer dans cette ambiance qui sent le moisi et la terre humide.

Vous remarquez soudain que le plafond bouge... Pas la roche mais *quelque chose* au plafond bouge... Vous ne discernez pas bien ce qui se trame dans la semi obscurité mais cela vous semble organique, vivant... Soudain vous sentez une présence vous effleurer les cheveux. Puis une deuxième, rapidement une troisième. Vous avez dérangé une colonie de chauve-souris qui ne tardent pas à paniquer et s'envolent de tous les

cotés dans cet étroit couloir. Vous devez combattre ces animaux comme un ennemi unique :

Colonie de chauve-souris

Endurance : 10

Combat CC, AD

Les chauve-souris frappent avec un 3 mais ne vous infligent qu' 1 point de dégâts, sans tenir compte du score obtenu au dessus de 3. Par contre il vous faudra obtenir un 6 pour les atteindre et ceci sans tenir compte de l'arme que vous utilisez. Il vous suffit de les atteindre deux fois pour qu'elles s'enfuient dans les profondeurs des cavernes.

Si ces charmants petits animaux ne vous tuent pas, **rendez-vous en courant au 374.**

4

Vous regardez les cavaliers un à un dans les yeux et vous dites :

— Je vous jure que je ne le connais que de nom, ce Pat Smith. Mais pourquoi est-ce si important ? demandez-vous avant d'aller plus loin dans les aveux...

Le seul cavalier portant un chapeau brun vous envoie un formidable coup de crosse de carabine qui vous fait tomber au sol. Vous perdez 2 points d'Endurance.

Un cavalier à la barbe noire comme du charbon et portant des lunettes fines aux montures argentées vous répond :

— Parce qu'il est sec comme un ruisseau d'Arizona ! Il a aidé un de ses amis à s'enfuir de la prison de Murray, cette nuit, et son copain a dû trouver normal de le zigouiller en guise de remerciement. Il est allongé près de la rivière, à une demi-heure de cheval plus à l'ouest. Ce sont les corbeaux qui nous ont mis sur la piste. Toute la nuit, on a cherché ces deux bâtards.

Le chef des cavaliers ajoute :

— Et comme ce gars qui s'est enfuit est un sacré chien galeux, on voulait le retrouver avant qu'il n'atteigne le territoire canadien, au nord.

Les cavaliers font demi-tour sans dire un mot et s'éloignent dans un épais nuage de poussière et d'herbes. Vous l'avez échappé belle !

Rendez-vous au 112.

5

La balle de Bryan vous atteint dans le bras, vous hurlez de douleur. La décharge de plombs du fusil à canon scié de Bonn, vous frappe de plein fouet dans le dos. La violence de l'impact est telle que vous entendez vos vertèbres craquer. Vous tombez sur le sol à demi inconscient, vous entendez Bryan maugréer en s'approchant de vous :

— Encore une saleté de peau rouge.

Vous sentez l'acier du canon de son fusil contre votre tempe : vous n'entendez pas le son de la détonation qui vous emporte la tête. Vous terminez votre quête dans une clairière du Dakota, sous une lune voilée.

6

L'animal vous toise d'un œil hostile, se lève sur ses pattes arrière et pousse un grognement très significatif !

Votre père vous a enseigné que le combat contre un ours ordinaire peut être évité, mais rares sont les hommes qui ont eu la chance d'éviter un combat contre un grizzly et rares sont ceux qui peuvent en témoigner !...

Vous allez devoir affronter cet animal :

Grizzly

Endurance : 20

Combat CC

Le grizzly frappe avec un 7, il n'est donc pas très agile. Mais s'il obtient un double 1, il vous mordra féroce­ment et vous infligera 4 PDS.

N'oubliez pas de choisir votre arme avant le combat qui vous oppose à ce grizzly et gardez sous l'œil le tableau des armes ainsi que la liste des paragraphes spéciaux.

Si vous survivez à ce combat dantesque, **rendez-vous au 444.**

7

Vous progressez difficilement sur cette piste faite de roche et de givre. Le vent souffle de plus en plus fort et vous avez du mal à garder votre équilibre, vous évitez par deux fois une chute sérieuse et votre moral commence à s'affaiblir sérieusement. Vous vous sentez seul, perdu et sans le moindre chemin de secours...

Si vous voulez continuer sur cette voie, **rendez-vous au 265.**

Si vous voulez revenir sur vos pas et prendre vers l'ouest, **rendez-vous au 130.**

Enfin si vous voulez faire une pause et demander l'aide du Grand Esprit, il vous en coûtera 1 point de Chamanisme, **rendez-vous au 171.**

8

Vous avancez vers l'ouest avec ce vent de plus en plus violent dans votre dos. Vous progressez sur deux cents mètres sans apercevoir l'ombre d'un sentier, d'une faille dans la falaise, le moindre indice qui pourrait vous conduire au sommet. Un bruit assourdissant couvre de plus en plus le bruit du vent au fur et à mesure de votre progression. Vous ne tardez pas à arriver devant un spectacle grandiose mais infranchissable :

Une cascade large d'environ cinq à six mètres tombe à pic sur au moins cent cinquante mètres et coupe la piste que vous suivez. Il vous reste les deux chemins de la bifurcation, plus en arrière, ou la piste vers l'est si vous n'avez pas déjà essayé.

Pour la bifurcation, **rendez-vous au 354.**

Pour la piste de l'est, **rendez-vous au 7.**

Enfin vous pouvez vous approcher de la cascade si vous désirez chercher du regard un quelconque chemin en contrebas. **Rendez-vous alors au 17.**

9

Vous libérez la corde de votre arc. La flèche fend l'air en produisant un son strident semblable au cri d'un aigle. La pointe s'enfonce sans mal dans la nuque de Chico qui s'effondre sans un mot sous le regard horrifié de Tuco, immédiatement, celui-ci porte la main à sa ceinture pour dégainer son revolver. Il vous reste une fraction de seconde avant que Tuco ne vous aperçoive dans le buisson :

Voulez vous tenter un autre tir à l'arc ? **Rendez-vous dans ce cas au 214**

Préférez-vous reculer en restant abaissé et changer de position ? **Rendez-vous alors au 405.**

10

Vous arrivez devant l'entrée de la nouvelle galerie et vous vous y engagez. Vous progressez sur une cinquantaine de mètres lorsque la luminosité commence sérieusement à baisser. Quelques mètres de plus et si l'obscurité devient plus intense, c'est le demi-tour obligatoire. Vous n'avez pas le temps de finir d'y penser que votre pied droit s'enfonce dans un trou masqué par de la mousse, vous trébuchez et chutez au sol ; malheureusement le sol est glissant et la pente forte.

Une glissade effrénée sur le ventre débute et tous vos efforts vous l'arrêter restent vains. Vous finissez par plonger avec un grand vacarme dans un torrent dont le grondement sourd vous effraye...

La puissance de l'eau vous ballote dans tous les sens et vous avez un mal énorme à garder votre respiration. Plusieurs roches sous-marines qui vous entaillent de toutes parts et soudain la lueur au bout du torrent... La lueur de la vision... Quelques secondes plus tard vous faites une chute vertigineuse de plusieurs centaines de mètres. Votre corps n'est qu'un amas de chairs meurtries et d'os brisés lorsqu'il percute le sol, en bas de la falaise. Ici s'achève votre aventure, au pied d'une cascade.

11

Vous n'avez pas fait 30 mètres que vous vous retrouvez sous les stalactites de la galerie précédente.

Vous devez donc rebrousser chemin et **vous rendre au 3.**

12

Vous examinez la situation : de nombreuses caisses sont empilées partout sous la tente, sur l'une d'elles il vous semble lire à la lueur d'un éclair «Gun Powder»...

De la poudre à canon ! Une tente remplie de caisses de poudre ! Vous regardez votre ami et en vous approchant vous lui dites :

— T'as vu ce qu'elles contiennent ? Je pense qu'on peut faire un beau feu de joie avec tout ça...

— Je vais faire une petite ouverture dans une des caisses et répandre de la poudre partout...

— Vas-y ! Corbeau-qui-Danse éventre quatre caisses de poudre et fait sauter les lattes de bois. Vous regardez vers votre ami et vous le voyez le sourire aux lèvres en train de disperser la poudre noire en une longue traînée devant toutes les caisses.

— Viens Tatanka, c'est le moment de sortir et courir !

Vous jetez un coup d'œil furtif au dehors et vous repassez par l'ouverture dans la toile de tente. Corbeau-qui-Danse vous emboîte le pas et sort sa pierre à feu. Il frotte celle ci sur la lame de son couteau et la poudre s'enflamme instantanément. Vous partez en courant comme deux faons poursuivis par un ours ; au bout de quelques secondes une explosion fracassante se fait entendre dans votre dos. Une lueur jaune orangée teinte le campement et une forte odeur caractéristique se répand dans toutes les allées. Vous avez juste le temps de vous retourner pour apercevoir des débris retomber lourdement aux alentours de la tente qui vient d'être pulvérisée.

Vous gagnez 2 Points de Bravoure et 1 point de Chance.

Vous pouvez **vous rendre au 457**.

13

— De toutes façons vous n'aviez aucune chance contre nous... Lance le chef du groupe blackfeet.

Vous voyez Petit-Nez porter la main à son revolver et vous donnez un coup de pied à son cheval, qui sursaute et oblige votre ami à reprendre les rennes.

— Je sais, dites-vous intelligemment, vous êtes de valeureux guerriers et nous ne voulons pas risquer de vous combattre... Les cavaliers éclatent de rire et l'un d'eux ajoute :

— Ces sioux, tous des lâches !

Sur ces mots le chef blackfeet tire sur les rennes de sa monture et d'un coup de talon se lance au galop vers l'est. Les cinq autres cavaliers l'imitent et en quelques minutes le groupe est loin derrière vous. Corbeau-qui-Danse se tourne vers Petit-Nez et lui dit :

— Tu veux vraiment tous nous faire tuer toi ?!

— J'ai horreur des blackfeet, je ne supporte pas le ton de supériorité qu'ils prennent avec nous... Six ou plus, j'aurais pu en tuer quatre à moi tout seul...

— Avec une jambe dans le plâtre ?! Ajoutez-vous ironique, allez en avant mes amis.

Vous lancez vos chevaux au galop et vous repartez en direction du passage à gué. **Rendez-vous au 97.**

14

Vous pensez au rêve que vous avez fait hier soir, cette cabane, ces objets, comme si votre âme et celle du chaman avaient fusionné durant un bref instant... Peut être est-ce le vieux bonhomme qui est venu voler votre esprit pour vous montrer quelque chose par ses yeux... Toutes ces questions trottent dans votre tête et occupent votre esprit. Soudain un léger craquement se fait entendre au dessus de votre tête. Vous levez rapidement les yeux vers les falaises mais vous ne voyez rien d'anormal. Une petite pierre tombe à quelques mètres devant vous, fait habituels sous des parois aussi hautes, à pic, et fréquentées par de nombreux animaux qui les font tomber en promenant sur les sentiers. Par sécurité vous levez à nouveaux les yeux et cette fois vous voyez quelque chose de tout à fait anormal, un ombre qui grossit dans le ciel et qui se rapproche à vive allure. Cet objet, pierre ou autre va s'écraser sur vous.

Tentez votre agilité, si vous réussissez, **rendez-vous au 76.**

Si vous échouez, **rendez-vous au 432.**

15

Le loup continue de grogner mais ne bouge pas, il veut sûrement défendre le territoire qu'il lui reste – à défaut d'avoir une meute à protéger.

Vous continuez votre progression et vous arrivez finalement en haut de la pente, traîtresse et dangereuse.

Rendez-vous au 300.

16

Vous pensez à toute vitesse dans votre esprit, vous pourriez être plus rapide que le grizzly, c'est risqué mais possible... Vous prenez une profonde inspiration et vous sautez d'un bond arrière dans le vide.

Tentez votre chance, si vous réussissez, **rendez-vous au 85**.

Si vous échouez, **rendez-vous au 103**.

17

Vous avancez doucement et quasiment accroupi vers le bord du précipice. Le vent violent vous fait perdre l'équilibre à plusieurs reprises. Vous scrutez consciencieusement les quelques roches plates en contrebas mais aucun sentier ne semble se dessiner. Vous décidez donc d'abandonner les recherches de ce côté, ajoutez 1 Point de Bravoure à votre total. Il vous reste les deux chemins de la bifurcation, plus en arrière, ou la piste vers l'est si vous n'avez pas déjà essayée.

Pour la bifurcation, **rendez-vous au 354**.

Pour la piste de l'est, **rendez-vous au 7**.

18

Votre vue se trouble, vos oreilles bourdonnent... Vous êtes pris de vertiges, vous vous allongez sur le dos, les yeux levés vers le ciel... Vous priez le Grand Esprit et pensez que votre voyage vers d'autres dimensions est en train de débiter... Votre cœur ralentit son rythme, vos poumons se remplissent d'air de plus en plus difficilement, mais vous êtes prêt, votre courage et votre bravoure n'auront pas été suffisants pour achever votre initiation, pire votre vie est en train de vous glisser lentement entre les mains, vous allez mourir...

Ça y est vous êtes dans l'obscurité, vous ne sentez plus rien, mais vous êtes bien, vous flottez, comme si votre corps ne

touchait plus le sol, votre esprit s'élève dans le ciel, à la rencontre de l'aigle sacré et vous partez pour un voyage éternel. Votre aventure « terrestre » s'achève ici...

19

Votre pied glisse sur une pierre couverte de mousse, vous manquez de vous casser une cheville et vous finissez dans l'eau avec un bruit retentissant ! Vous vous efforcez de maintenir la tête hors de l'eau, mais par deux fois vous avalez de l'eau, vous perdez 4 points d'Endurance ; vous parvenez finalement de l'autre côté de la rivière. Vous la remontez sur quelques mètres, rassemblez votre équipement et vous prenez la direction du nord. Vous marchez une bonne heure en regardant tout autour de vous, cherchant un indice, une trace, n'importe quoi qui puisse vous mettre sur la piste de vos amis.

Vous apercevez enfin la première des trois clairières de chasse. **Rendez-vous au 304.**

20

Votre adversaire est plus rapide qu'un éclair dans la nuit, en un mouvement il parvient à vous porter un coup que vous ne pouvez pas éviter. Une douleur intense vous traverse le corps et le système nerveux, vous êtes sonné. Vous perdez immédiatement 5 points d'Endurance, pire, dans sa fureur combative, votre adversaire parvient à vous désarmer et envoie voler votre arme à plusieurs mètres. Vous devez donc poursuivre votre combat à mains nues, vous pourrez toutefois récupérer votre arme en fin de combat. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

21

Vous passez entre les deux sapins et vous entamez une descente abrupte sur quelques mètres. Vous ne voyez pas que sous l'épais manteau neigeux se cache un rocher, sur lequel vous trébuchez. Vous perdez l'équilibre et partez en avant sans aucun moyen de vous rattraper ; votre tête heurte le sol et

vous perdez connaissance. Le froid aura raison de votre vie en quelques heures. Vous n'étiez pas prêt pour recevoir l'enseignement chamanique ; la fougue de la jeunesse l'a emporté sur la raison et la sagesse. Votre quête s'achève sur un sentier des Montagnes Sacrées.

22

Vous bondissez sur votre adversaire avec la ferme intention d'en finir au plus vite, et justement, une telle détermination dans votre geste surprend votre ennemi qui marque un temps d'arrêt. Erreur fatale ! Vous passez votre bras autour de sa nuque, votre main droite passe sous son menton, votre main gauche attrape le haut de son crâne – sa tête est immobilisée – vous n'avez qu'une fraction de seconde pour agir... « Schkrak ! » Voici le son que produisent ses vertèbres cervicales lorsque votre mouvement circulaire lui brise la nuque. Votre adversaire, les yeux révulsés, s'effondre dans un bruit sourd. Vous venez de gagner le combat en une attaque ! Vous gagnez 1 point de Bravoure. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

23

Vous parvenez à vous hisser au sommet de la corniche avec difficulté. Vos mains sont meurtries et vous saignez. Si vous possédez un bandeau, servez vous-en pour stoppez l'hémorragie, si ne possédez pas de bandeau pour perdre 4 points d'Endurance, sur les trois prochains paragraphes. Vous reprenez votre escalade et vous arrivez enfin sur la rive droite de la rivière supérieure.

Ajoutez 1 point de Bravoure à votre total et 1 point de Chance.

Rendez-vous ensuite au 459.

24

Le temps semble ralentir tout à coup, vous voyez votre adversaire se déplacer avec une lenteur extrême. Vous

pourriez presque aller le toucher et revenir à votre place sans qu'il n'ait pu bouger... Alors profitant de cet espace-temps bénéfique vous vous jetez sur lui en le frappant violemment à la tête, au nez, aux arcades... Votre pierre s'abat sur la tête de votre adversaire avec la violence d'une pluie d'hiver. En un instant, votre main est rouge sang. L'ennemi tombe sans un bruit, une mare rougeâtre se répand sur le sol, les os de son crâne sont à nu, par endroits. Vous avez tué votre ennemi en un assaut, guidé par la puissance destructrice de votre Mère la Terre vivant dans cette pierre.

Vous gagnez 1 point de Bravoure et 1 point de Chamanisme pour avoir eu une communication avec la Terre. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

25

Vous passez devant les blackfeet et vous longez la corniche surplombant la rivière sur votre droite. L'eau est maintenant à une dizaine de mètres plus bas et le moindre écart, la moindre glissade pourrait vous coûter la vie. Vous marchez sur une quarantaine de mètres lorsque vous arrivez à une cascade. L'eau descend avec une force terrifiante et l'écume qui se dégage de ces chutes vous mouille autant qu'une pluie d'automne. Vous ne pouvez pas bifurquer vers la gauche car des rochers énormes bloquent tout accès, votre seule option est l'escalade de la paroi qui borde la cascade. Vous vérifiez vos ceintures d'armes, votre équipement et vous entamez l'ascension périlleuse.

Rendez-vous au 297.

26

Votre agilité au combat avec une arme blanche n'est plus à démontrer, très jeune vous avez sauvé votre ami, durant une chasse, d'une attaque de loup. Vous vous étiez interposé entre lui et l'animal et aviez frappé trois fois le loup.

Maintenant, votre ennemi est face à vous et vous n'avez qu'une chose en tête : qu'il baisse sa garde. Vous tournez l'un autour de l'autre, vous vous étudiez, l'un l'autre, et soudain vous percevez un relâchement de son côté, vous saisissez cette opportunité et vous sautez sur votre adversaire. En un geste mêlant adresse et force, vous frappez, en un bref mouvement horizontal, la poitrine de votre ennemi qui hurle de douleur et recule d'un pas. Vous esquivez une de ses attaques – désespérée et totalement désordonnée – et vous parvenez à frapper une nouvelle fois votre ennemi. Cette fois ci c'est la gorge qui reçoit un formidable coup de lame, une gerbe de sang vous éclabousse le visage, vous sentez la chaleur du sang sur votre peau. Vous ne voulez pas laisser souffrir votre adversaire vous lui assenez donc un troisième coup – fatal – en plein cœur. Les yeux de votre adversaire se ferment aussitôt et il s'écroule de tout son poids. Vous venez une fois de plus de frapper trois coups, trois coups mortels comme lors de l'acte héroïque dans votre enfance.

Vous gagnez 1 point de Bravoure. Vous pouvez retourner au paragraphe d'où vous venez.

27

Vous arrivez enfin à voir Meyer mais trop tard ! Son cheval s'agite, signe que son maître n'est pas loin, en un éclair il se relève et récupère son fusil. Il se recouche aussitôt entre les trois autres chevaux, toujours attachés aux arbres...

Si vous voulez maintenant tirer sur Villagomez, **rendez-vous au 64.**

Si vous préférez tirer sur les chevaux, **rendez-vous au 384.**

28

Vous avancez prudemment vers votre adversaire qui vous examine longuement ; personne ne sait à ce stade du combat d'où va provenir l'attaque et qui va frapper le premier. Et bien

vous décidez que le premier à frapper ce sera vous ! Vous tentez une attaque basse en un mouvement circulaire droite-gauche ce qui oblige votre adversaire à faire un bond en arrière ; vous profitez de cette manœuvre défensive de sa part pour enchaîner un mouvement oblique montant avec le dos de votre hachette. Le marteau (*partie au dos de la lame*) vient faire éclater la mâchoire inférieure de votre adversaire, qui tombe sur le sol. Sonné par la douleur et la violence du choc il ne parvient pas à se remettre sur pied immédiatement, vous en profitez pour passer sur le coté de votre adversaire et en poussant un cri de guerre, vous enfoncez une bonne moitié de la lame de votre hachette dans le crâne de votre ennemi. Une giclée de sang mêlé à des fragments d'os, macule le sol autour de lui.

Vous retirez – péniblement – la lame de sa tête et vous vous agenouillez à ses cotés. Vous remerciez le Grand Esprit pour vous avoir donné la force et l'audace de vaincre.

Vous gagnez 1 Point de Bravoure, et vous pouvez retourner au paragraphe d'où vous venez.

29

Le sanglier grogne en vous fonçant dessus, tête baissée, les défenses prêtes à vous tailler en pièces. Vous attendez le dernier moment en espérant pouvoir éviter le monstre ; à deux mètres de vous le sanglier ralentit sa course, trotte et tombe mort à vos pieds. Il rend son dernier souffle en posant sa tête à quelques centimètres de vos pieds. Vous contournez l'animal et remerciant intérieurement Wicaca Omani pour l'efficacité quand aux poisons utilisés pour ses flèches.

Rendez-vous au 277.

30

Votre bras se charge d'une force dont vous ignoriez l'existence, votre main se resserre sur le manche de votre Tomahawk, votre adversaire ne voit pas que vous êtes comme le serpent,

prêt à frapper à tout moment... Vous décidez d'être le premier ; d'un geste furtif vous frappez votre adversaire une première fois, il hurle de douleur, essaie de vous frapper à son tour, mais par un formidable geste défensif, non seulement vous esquivez son attaque mais vous parvenez à bondir devant lui tout en lui portant un coup de Tomahawk au niveau de la gorge. Votre coup a fait mouche. Vous retombez sur le sol, dos à votre adversaire, certain que votre dernier coup a été fatal. Vous entendez un bruit lourd derrière vous ainsi qu'un gargouillis assez étrange. Vous faites volte-face et vous voyez le corps de votre adversaire gisant sur le sol, sa tête se trouvant à un mètre du corps, un flot de sang rouge vif s'échappe de ce qui reste de sa gorge. Vous venez de décapiter votre adversaire avec votre Tomahawk.

Vous gagnez 1 Point de Bravoure, et vous pouvez retourner au paragraphe d'où vous venez.

31

Vous ne tardez pas dans le coin, tous ces combats vont attirer l'attention de la foule et vous ne voulez pas avoir de souci avec le Sheriff Brown. Vous vous faufilez de ruelles en ruelles et parvenez à sortir de la ville sans éveiller de soupçons. Vous décidez de vous remettre en route pour la forêt de l'est. Vous faites une halte près d'une fontaine à quelques centaines de mètres de la ville, vous pouvez nettoyer vos blessures (vous regagnez alors 4 points d'Endurance).

Rendez-vous au 278.

32

Votre adversaire joue avec vos nerfs. Il se cache, se montre, se cache à nouveau, tout ce qui peut vous rendre fou tant sa lâcheté et sa peur sont visibles et palpables...

Vous vous mettez à l'abri à votre tour pour préparer votre attaque, votre adversaire presque à découvert, pointe son arme dans votre direction... Vous inspirez profondément et

sortez en un éclair de votre abri : votre ennemi n'a pas le temps de réagir, vous appuyez sur la détente et vous voyez votre balle frapper dans la poitrine de l'ennemi, un nuage de brume rouge sort au moment de l'impact, suivi d'un râle de votre adversaire qui s'étale sur le sol, inconscient... Il ne tardera pas à mourir.

Vous gagnez 1 Point de Bravoure et vous pouvez retourner au paragraphe d'où vous venez.

33

Vous ne voyez plus Meyer, il est trop bien abrité, la nuit est trop sombre pour voir quoique ce soit. Par contre Jenkins n'a pas la même chance, la lune se dévoile quelques secondes, un reflet sur les verres de ses lunettes, suffit à trahir sa présence : PAAWW ! PAAWW ! Vous envoyer deux balles dans la direction de l'éclat lumineux.

Vous entendez un SCHKOK, symbole d'une balle dans un tronc d'arbre. Par contre le SCHPLORF visqueux qui suit une fraction de seconde plus tard ne vous trompe pas : une balle a atteint Jenkins.

Vous voyez une silhouette sortir de derrière un arbuste. Elle avance d'un pas désordonné, dans le clair de lune vous avez du mal à identifier le visage, et pour cause, toute la mâchoire inférieure n'existe plus, un coulis rouge tâche les vêtements clairs de Jenkins. Il s'écroule, à genoux d'abord, puis sur le ventre, mort.

Vous allez devoir engager un combat classique contre le chef du Clan :

Adam « The blooder » Meyer

Endurance : 14

Combat CC, AD

Meyer frappe avec un 6 et possède un Fusil Colt revolving, sorte de fusil à barillet, le même que celui équipant les revolvers. Son fusil tire du calibre .56 (+6PDS). Il n'a eu le

temps de prendre que son arme, les munitions sont sur sa monture, hors d'atteinte. Il possède en outre un revolver Smith et Wesson model 2, calibre 32, six coups (+3PDS). Avec une quantité de balles à sa ceinture suffisante pour tout le combat. Il se battra au corps à corps avec un poignard (+2PDS).

Si vous sortez victorieux de ce combat épique, **rendez-vous au 106.**

34

Une détonation de votre arme, un nuage de fumée blanche à l'odeur caractéristique et votre adversaire décolle du sol sous la puissance de l'impact. Plus aucun mouvement, plus aucun signe de vie, vous vous approchez de l'ennemi en restant prêt à tirer à nouveau. Arrivé à sa hauteur vous comprenez ce que vous avez fait :

Ce qui lui tenait lieu d'œil droit n'est plus qu'un vaste trou rempli de gelée rougeâtre qui s'écoule sur les joues et le sol. L'arrière du crâne doit être complètement pulvérisé. Vous avez visé juste, et vous avez tué votre adversaire en un assaut.

Vous gagnez 1 point de Bravoure et vous pouvez retourner au paragraphe d'où vous venez.

35 (illustration page suivante)

Vous portez le bec de la flûte à vos lèvres et vous fermez les yeux. Tunkashila, votre grand-père vous a appris à jouer de la flûte indienne lors de votre dixième année. Vous alliez près du lac au nord ouest de votre camp, vous avez appris les mélodies populaires de votre tribu et quelques airs cérémoniels comme la danse du soleil ou les vœux de bonheur au nouveau-né. Vous décidez à cet instant de jouer l'air que jouait votre grand-père lorsqu'il partait méditer près de la Cascade du Loup Gris. À peine les premières notes sortent de l'instrument qu'un sentiment de plénitude vous envahit. Vous ne pensez plus à rien, vous videz votre esprit de toute onde négative ou toute



question néfaste à votre quête... Soudain vous avez la sensation bizarre d'être épié. Vous ouvrez les yeux et arrêtez de jouer, vous regardez attentivement dans toute la cabane mais vous ne voyez rien ni personne. Vous refermez les yeux et soudain, une image apparaît devant vos yeux :

Un visage souriant, le visage d'un vieux bonhomme aux longs cheveux blancs, qui sourit et ouvre la bouche pour parler. Vous n'entendez aucun son, mais à la place de mots, un voile de fumée blanche sort de sa bouche. Le visage rit encore une fois et s'évapore dans le néant. Vous ouvrez les yeux en vous relevant d'un bond dans la pièce.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aller voir vers la cascade dans l'espoir de trouver le vieux chaman, **rendez-vous alors au 56.**

Si vous préférez fumer le calumet en priant le Grand Esprit, **rendez-vous au 172.**

36

Vous détestez cette arme, vous détestez sa forme et vous haïssez ceux qui l'ont rendue populaire : les chasseurs de bisons.

Ces mêmes chasseurs de bisons contre qui votre peuple a si souvent combattu, ces chasseurs de bisons qui tuent pour les billets verts sans aucun respect pour l'animal.

Aujourd'hui vous avez cette arme entre les mains et vous savez que vous n'avez pas droit à l'erreur, en effet vous ne pouvez tirer qu'une seule fois avec ce type d'arme... Vous ajustez votre ennemi, prenez une grande inspiration, tenez fermement crosse et poignée et appuyez sur la détente.

Un bruit sourd et long s'échappe de votre arme, un recul phénoménal manque de vous casser l'épaule. Une épaisse fumée blanche s'échappe du canon du fusil. Et le plomb ? Le plomb se dirige vers votre ennemi, jusqu'à sa tête...