

La piste des larmes...

NB historique : l'épisode réel de la Piste des Larmes se déroule entre 1831 et 1838. Pour les besoins du scénario, je m'autorise une entorse historique de 50 ans et je prends les personnages célèbres qui ont marqué l'Histoire pour car ils sont déjà gravés dans les esprits !!!

SYNOPSIS

Ayant décidé de quitter Red Rock Canyon et d'orienter leurs pas vers le soleil couchant (NDLR l'ouest), les personnages font une halte à Hastings où les autorités les regardent de travers.

Hastings : Bourgade d'environ 300 habitants, la ville est aux mains de Fitzgerald Carlton, exploitant la mine d'or de l'autre côté de la rivière Rouge. Il utilise des esclaves qu'il traite comme des animaux et terrorise la ville afin de pouvoir exploiter les terrains aurifères des deux côtés en détruisant les maisons et les champs proches, ceci place les bases du scénario suivant qui verra les personnages en défendre les habitants à la saucée 7 Mercenaires...



Accoudés à la rambarde extérieure tant l'atmosphère enfumée et pesante de la Pépite, le saloon de Hastings, peut taper sur les nerfs (regards lourds et silence pesant, réticence et limite impolitesse des gens du cru (en fait tous les gardes privés de Pinkerton 's loués par M CARLTON), les personnages voient arriver en ville un contingent de soldats qui encadrent une troupe d'une centaine d'Indiens Apaches et Cheyennes traversant la ville d'Est en Ouest, c'est un grand déplacement de force vers les réserves indiennes du nord de l'Oklahoma encadrés par l'Armée Confédérée.

Chapitre 1 : Conscience

Le spectacle qui défile devant les yeux des personnages est affligeant :

- Indiens enchaînés entre eux, encadrés et poussés à l'épuisement par les soldats
- Rires et grognements satisfaits des Pinkerton's, jurons, crachats...
- Visages tristes et défaits, incompréhension, surprise, défaitisme
- Coups de crosse pour les retardataires, cris, chiens qui aboient sur les « prisonniers »
- Pleurs des enfants, lamentations des femmes, dents serrées des hommes
- Un indien tombe à terre et les soldats le forcent à se relever
- Une femme court chercher de l'eau dans l'abreuvoir et un soldat la vise

Soldat Confédéré**MILITAIRE NIV 1****Réputation : 0%**

FOR : 12	Equitation : 50%	Colt New Army : 45%	1D8+2	Rang : 18
CON : 12	Intimidation : 40%	Winchester : 40%	2D6+4	Rang : 14
INT : 10	Ecouter : 30%	Bagarre : 30%	1D3	Rang : 19
POU : 10	Voir : 40%		JG : 9 JD : 9 Ab : 8 Po : 9	
HAB : 12	Esquive : 40%		BG : 6 BD : 6 Tê : 8	
RAP : 10	RANG : 16	Tchatche : 18		
CHA : 10	PV : 22	PA : 01		

Officier Confédéré**MILITAIRE NIV 3****Réputation : 10%**

FOR : 12	Equitation : 60%	Colt New Army : 60%	1D8+2	Rang : 21
CON : 12	Intimidation : 60%	Winchester : 50%	2D6+4	Rang : 16
INT : 13	Commandemt : 50%	Bagarre : 50%	1D3	Rang : 22
POU : 13	Voir : 55%	Sabre : 50%	1D10	Rang : 19
HAB : 12	Esquive : 45%		JG : 10 JD : 10 Ab : 8 Po : 10	
RAP : 12	RANG : 19	Tchatche : 23	BG : 6 BD : 6 Tê : 8	
CHA : 14	PV : 23	PA : 01		

Cheval de selle des Confédérés : CON 2D6+3 / RAP 4D6+3 / PV CON+12 / PA 1**Général Custer****MILITAIRE NIV 9****Réputation : 65%**

FOR : 12	Equitation : 60%	Colt New Army : 90%	1D8+2	Rang : 29
CON : 12	Intimidation : 60%	Winchester : 50%	2D6+4	Rang : 24
INT : 17	Commandemt : 85%	Sabre : 50%	1D10	Rang : 26
POU : 16	Voir : 55%	Ecouter : 60%	Esquive : 50%	
HAB : 15	Esquive : 45%	Stratégie : 75%	Embuscade : 75%	
RAP : 15	RANG : 26	Tchatche : 29	JG : 10 JD : 10 Ab : 9 Po : 10	
CHA : 19	PV : 25	PA : 02	BG : 7 BD : 7 Tê : 9	

Une Indienne se précipite vers les personnages et leur lance discrètement quelque chose qui tombe à leurs pieds et leur dit :

« Je suis Lune Dansante, allez contacter mon époux, Sitting Bull, son camp est en Territoire Indien, au Lac Murray. Retrouvez le, je vous en supplie, ou nous allons tous mourir... » son discours est arrêté par un coup de crosse de fusil dans le dos et un jeune soldat qui leur dit :

« J'espère que cette chienne ne vous a pas dérangés, messieurs, bonne journée » avant de la tirer par les cheveux.

Chapitre 2 : Voyage en Territoire Indien !

Ici, la loi fédérale n'est pas appliquée, car l'espérance de vie d'un Marshall n'excède pas quelques jours... à cause des bandes de voleurs qui se sont regroupées ici et l'utilisent comme base arrière pour mettre en coupe réglée les régions avoisinantes !

Le voyage va prendre environ 3 jours à cheval sur les pistes ensoleillées le long de la Rivière Rouge qui borde le Texas, puis sur les plaines herbeuses jusqu'au Lac Murray.

Quelques évènements :

- Traversée d'un village (saloon, bar à hôtesse, duel...)
- Rencontre avec un prêcheur itinérant qui se baigne dans la Rivière Rouge
- Diligence fumante
- Diligence poursuivie par des hors la loi (Jet en équitation, puis RAP/RAP des chevaux)
- Homme lynché... c'est un marshall
- Grands troupeaux de bisons qui passent au loin
- Cow-boys qui encadrent des mustangs
- Embuscade par des bandits de grand chemin (1D4+2)

Bandits

Hors la loi NIV **1**

Réputation : 0%

FOR : 12	Equitation : 30%	Remington Outlaw : 45%	1D10+2	Rang : 19
CON : 12	Intimidation : 40%	Winchester : 40%	2D6+4	Rang : 14
INT : 10	Embuscade : 30%	Bagarre : 30%	1D3	Rang : 19
POU : 10	Voir : 40%	Se pavaner : 40%		
HAB : 12	Esquive : 40%	Jouer avec son arme : 50%		
RAP : 10	RANG : 16	Tchatte : 20	JG : 10 JD : 10 Ab : 8 Po : 10	
CHA : 10	PV : 23	PA : 01	BG : 6 BD : 6 Tê : 8	

Chapitre 3 : La légende !



Arrivés sur les rives du Lac Murray, les personnages sont vite cernés par des Apaches armés de fusils et d'arcs.

L'un des indiens parle anglais et leur demande ce qu'ils veulent après les avoir désarmés. Ils sont alors emmenés devant celui qui deviendra le plus grand chef indien de tous les temps : Sitting Bull, alors âgé d'une quarantaine d'années et entouré d'une dizaine de guerriers.

Quelques éléments de décor :

- Les Apaches se sont retranchés dans un vieux fort abandonné et patrouillent sur les murs
- Les chevaux sont peints de couleurs de guerre
- Il n'y a que des hommes (ils étaient partis piller les Pueblos de l'Ouest pendant plusieurs semaines, à leur retour, leur village avait été brûlé et tous les valides avaient été mis dans des camps en vue du déplacement des peuples natifs vers une autre réserve), ce sont tous des vétérans
- L'un des hommes veut se battre contre l'un des personnages, passage obligé pour gagner leur respect (**le premier à avoir perdu la ½ de ses PV est déclaré perdant**)
- Ils parlent de guerre, de reconquête, mais n'ont pas de plan...les personnages vont les aider à le développer.

Sitting Bull leur dit :

« Quand j'étais un enfant, les Anciens racontaient que les Anciens des Anciens avaient beaucoup voyagé et s'étaient installés sur des Terres au Nord et à l'Ouest, faisant la guerre aux Wichita et aux Pueblos, pour acquérir les chevaux et les armes qu'ils possédaient. Mon peuple régnait en maître sur ces terres, puis il a rencontré l'Homme Blanc, au sourire de miel, à la langue aussi piquante qu'un scorpion, à la parole aussi changeante que le vent.

Se disant nos amis, ils se sont fait des amis de nos ennemis les Comanches et leur ont donné les moyens de nous battre, et ils ont recommencé avec eux.

Avant, nos peuples étaient aussi nombreux que les grains de sable du désert, mais il ne reste de nous qu'une poignée de braves dispersés par le vent de l'Homme Blanc.

Et maintenant, le Père de Tous (le Président Ulysse GRANT) a donné des ordres pour que les nôtres soient déplacés dans des camps, puis vers de nouvelles terres, encore et encore, et mon peuple souffre et meurt. Vous avez ramené une étincelle d'espoir en m'apportant le collier de ma femme.

Allons ensemble la libérer et libérer mon peuple ! Allons unir la Nation Indienne ! »

Comme un seul homme, tous les braves se lèvent et acclament Sitting Bull !

« Je tiens à vous remercier, car si votre peau est comme la Lune, votre cœur est Apache ! Vous êtes désormais dignes d'être des guerriers Apaches, mais il vous faut des montures dignes de ce nom : voici vos mustangs, ils appartenaient à Œil Sauvage et Faucon Noir, deux braves morts au combat ! »

Là, les youyouyou des Indiens, leurs sourires, leurs accolades leur apprennent qu'ils font partie de la tribu !

Mustang

FOR : 32	CON : 21	INT : 8	POU : 5	HAB : 5	RAP : 22		
PA : 01	PV : 31	RANG : 32	Bonus Equitation : +35%				
Nager : 90%	Eviter : 70%	Sentir : 90%	Saut : 70%				
Ruade :	50%	RANG : 29	1D8+2D6	Bousculer :	55%	RANG : 30	2D6
Cabrage :	50%	RANG : 25	2D8+2D6	Piétiner :	50%	RANG : 28	4D6+6

Le plan :

- Amasser de l'argent pour acheter de l'armement aux Comancheros (train, diligence, pillage de villes)
- Envoyer des émissaires
- Envoyer des espions pour trouver où sont les « déportés »
- Trouver comment utiliser au mieux les personnages
- Réunir les tribus lors d'un grand Pow-Wow !
- Attaquer les lieux où sont enfermés les Indiens

Gall le Chef Apache, Crazy Horse, autre chef Apache et Lame White Man le Chef Cheyenne vont se dresser ensemble contre Custer et le tuer avec 267 de ses hommes à la Bataille de Little Big Horn la même année (1876) !

En bref :

- Faire participer les personnages à une attaque de diligence et une attaque de train
Ils seront dès lors recherchés et considérés comme Hors la Loi
- Roleplay des visites avec les émissaires dans les tribus où ils sont conviés (Crazy Horse, Geronimo qui refuse mais se dit solidaire, Gall...)
- Roleplay de la recherche de l'endroit où ils sont détenus
- Découverte de « la Piste des Larmes » et des cadavres qui la jonchent sur plusieurs centaines de km... cadavres abandonnés en bord de route, certains pendus, d'autres abattus pour ne pas retarder le groupe...
- Les indiens tombent sur une bande de soldats en patrouille qui s'étranglent de rire à l'évocation de tel indien trébuchant et se faisant abattre, ou tirer avec un lasso... de l'eau répandue au sol alors qu'ils avaient soif...
- Accord final pour l'attaque de Fort Sill avec une troupe de 40 braves, les autres étant en chemin, mais il est urgent d'intervenir avant l'extermination totale des « déportés »

Chapitre 4 : Fort SILL



Composé d'un grand bâtiment central tenant lieu d'administration, de commandement, d'armurerie, de prison, d'hôpital et de chambres pour la troupe, de deux bâtiments latéraux servant à recueillir l'artillerie, les écuries d'un côté et le mess et les chambres des officiers de l'autre, avec une grande cour carrée pour la parade et les réunions, les offices, Fort Sill est entouré sur 3 côtés par des douves et une butte de terre de 6 mètres de haut garnie de piques et aux coins encadrés par 4 miradors où veillent des soldats de faction (2 par tour).

La face avant est, quant à elle, ceinte d'un mur de 2 mètres avec du fil barbelé et percé d'une porte encadrée de 2 tourelles, gardée par une escouade de 10 hommes. Le dessus de la porte est rehaussé d'une pancarte où l'on peut lire : **FORT SILL, INDIAN AFFAIRS BUREAU, Okl. Est 1874.**

A ce moment, Sitting Bull, ses hommes, ceux que les autres chefs lui ont donné et les personnages vont devoir établir une stratégie pour pénétrer dans le fort et libérer les prisonniers.

En bref :

- Bataille sanglante et impitoyable
- Tomahawk lancé dans le dos d'un soldat qui voulait empaler un personnage sur sa baïonnette
- Balles qui sifflent, échardes de bois qui volent
- Flammes qui crépitent, explosions, nuages de fumée des fusils
- **Jet de voir réduits de 25% à cause de la fumée et de la nuit**
- Faire sentir le stress de devoir recharger son arme en pleine bataille quand les balles fusent
- Chevaux qui hennissent de terreur
- Cris des soldats, youyou des indiens
- Odeur épouvantable, des morts jonchent le sol
- Les rescapés sont plus morts que vifs, entassés à 15 dans une cellule de 4m²
- L'un des personnages retrouve Lune Dansante et la porte jusqu'à Sitting Bull
- Le Général Custer réussit à s'échapper in extremis
- Les indiens pleurent les leurs tombés au cours de la bataille
- Tout le monde enrage à la vue de l'état des « déportés », de leurs conditions sommaires...
- **TATARITARITARTARI**, la cavalerie approche !
- Il y a un cheval et une arme pour chaque prisonnier
- Sitting Bull demande à ce que les personnages avec 10 braves fassent diversion en faisant du bruit, en portant des torches et en égarant les soldats pour que les autres s'échappent...

Sitting Bull	CHEF INDIEN NIV 6	Réputation : 35%			
FOR : 15	Equitation : 80%	Colt revolving Rifle : 90%	2D8+3		Rang : 26
CON : 15	Persuasion : 60%	Arc : 80%	1D8+1D4+1		Rang : 26
INT : 16	Commandement : 65%	Tomahawk : 75%	1D6+1D4+2		Rang : 30
POU : 16	Voir : 75%	Ecouter : 70%	Esquive : 80%	Pister : 80%	
HAB : 15	Esquive : 85%	Stratégie : 75%	Embuscade : 75%	Mvt Silencieux : 75%	
RAP : 16	RANG : 26	Tchatte : 22	1 ^{er} Soins : 85%	Conn. Plantes : 75%	
CHA : 17	PV : 28	PA : 02	JG : 11 JD : 11 Ab : 10 Po : 11		
			BG : 7 BD : 7 Tê : 10		
Gains XP :	Roleplay : 10 à 150XP	Objectif atteint : 100XP	Avoir lié des « amitiés » : 50XP		