



Un poste à mi-temps dans l'armée nordiste.



Introduction :

Le 20/01/1876

10 h 25

Fort n° 12, Nevada du sud.

Attaque éclair des confédérés, en moins de trois heures, ils prennent le contrôle du Nevada du sud. Le fort N°12 est assiégé. Un régiments au grand complet de sudiste tiens le siège. Ils attendent avec anxiétés l'arrivée des mortiers. Dans le fort, c'est calme, les hommes sont tous à leur postes et attendent des renforts qu'ils savent impossible avant au moins une semaine.

Le 20/01/1876

12 h 41

Fort n° 49, Nevada, près de bridget-Town.

Le général William Stilgarte mets le Nevada en états d'alerte et envoie des messages dans les états voisins pour leur demandé de l'aide. Lui et son états major mets au point la stratégie pour défendre le territoire inoccupé et commencé une contre attaque.

Une arrivée des Pj's qui tombe à pic.

Les Pj's on différentes façons d'arrivés au fort 49.

S'il est soldats, Marshall, shérif ou Pinkerton :	Un télégramme lui arrive lui demandant de rejoindre au plus vite le fort 49 ou des ordres l'attende.
Fouille merde, photographe	Envoyé là bas par son journal qui lui demande de faire un article/photos qui sente(nt) la guerre.
Autres :	Le pony express recrutait des personnes pour remplacer des

	malades. Il y a des messages en partance pour Bridget-town.
--	---

De n'importe qu'elle manière qu'ils arrivent au fort, ils tombent bien. Le général Stigarte manque cruellement d'hommes (enfin, plus que d'habitude) et il fait appel au groupe de Pj's pour une mission de la plus haut importance.

Une mission de la plus haute... enfin, une mission.

Le général les appelle au PC où il discute avec les off et sous off (entendez par là les officiers et sous officiers, non pas les nullards et sous nullards). Un des sous officiers les prends en charge et leur fait le briefing de la mission.

Ils doivent atteindre le fort N°12 dont on est sans nouvel depuis le début de l'invasion. Il est en zone ennemie et cela ne sera pas une partie de plaisir pour vous d'y arriver sans être pris par les confédérés. Vous devrez leur apporter ce pli et 2 sacoches par personnes. Le pli contient les instructions pour le général Delgarcié ainsi que quand vous serez payé. Ce salaire se montra à 125\$ par personne (si les Pj's marchande, vous pourrez augmenter de 15\$ par succès et degré d'un jet de persuasion faisable (5), puis il se réfugira derrière le fait qu'ils ont un budget limité). Les sacoches contiennent quand à elle des vivres et des munitions pour les assiégés. S'ils veulent (et il ne le proposera que si au moins un Pj a un cheval) ils peuvent avoir un cheval. Vous devez partir le plus vite possible.

Sur le chemin de la baston.

Le fort N°12 est à environ une bonne journée de cheval. Mais dès la moitié du chemin effectuée, les Pj's peuvent tomber sur une bande de sudiste (4-40) parcourant la région, voir même tout un détachement (100 à 200). De plus, dès qu'il y a des coups de feu quelque part, des renforts arrivent au bout de 5 tours donc ils seraient suicidaires à un groupe de 4 à 6 Pj's fort de leur 2 points de primes d'essayer de passer en force. S'il tentent quand même, faites leur une bonne frayeur en leur montrant une embuscade de sudistes contre un groupe de fuyards nordistes (les nordistes sont tous exterminés jusqu'aux derniers). Insistez bien aussi sur le fait que

toutes les 5 minutes ils peuvent voir une bande de confédérés. En gros, fait les flipper un bon coup.

Une halte (monétanée ou définitive ???).

Les Pj's arrive enfin au fort, il peuvent s'être fait tirer dessus, ça dépends de leur arrivée. Une fois dans le caps, ils sont introduits chez le général. Il les félicite d'être arrivé puis il prends connaissance du message. Il ne ditt rien au PJ's de la teneur du message mais les envoie se coucher, demain, ils auront une rude journée.

Le landemain, les Pj's sont réveillé à l'auror, les confédéré ont reçu leur mortier et commence le pillonage.

Le pillonage :

Il y a 3 mortiers et ils tirent tous les 1/4 d'heure.

A chaque fois, faites tirer à un PJ's 3D20 :

- * 1-10 l'obus arrive en dehors du camps
- * 11-17 l'obus arrive dans le camps mais aucun PJ's n'est touché.
- * 18, l'obus explose à 20 m des PJ's : 1D20 dommage. Si les PJ's ne sont pas ensemble, 1D100 par PJ's, le plus élevé se prends l'obus.
- * 19 Même chose sauf que c'est 2D20 de dommages.
- * 20 pareil mais 3D20 de dommages

Le camps est sans dessus dessous, les militaire courent de tous les côtés, les brancardiers ne saisent les allées et retour dans tout le fort. Rapidement, les PJ's sont demandés au QG.... Ou plutôt de ce qu'il en reste, un mortier vient de tomber dessus, la plus part des capitaines sergnets et généraux sont mort, un Jeune homme de grade indeterminé à cause du sang et de la poussière sur son uniforme semble donner des directives que les hommes tentent d'exécuter avec autant de cohésion possible. Dés qu'il voit les PJ's, il les interpelle...

Voilà, j'ai besoin d'homme déterminés et qui n'ont pas froid aux yeux. Les ordres du plis que vous nous avez aporté son formel, on doit abandonner la position. Pour ce faire, vous allez faire une diversion. Vous devrer empecher les yankee d'utiliser leur unité de Wagon à Vapeur, vous aurez avec vous (10-PJ's=) hommes. Le caporal Bill Savejje vous fournira le materiel dont vous pourreza avoir besoin. Rompez.

Si jamais un de vos joueurs un peu grande gueule tente de dire non, l'homme menace de le trainer devant le conseil militaire pour refus d'obéissance, s'il dit qu'il ne fait pas partie de l'armée, c'est pas grave, il sera pendu haut et court à Bridget

Town... En dernier recours, abandonnée le dans le fort, ou alors déclaré le ennemis d'une phrase : si vous n'êtes pas avec nous, vous êtes contre nous et alors on vous tus, choisissez.

Les colts sont gris et le sang c'est rouge.

Les oiseux vol dans le ciel...

Les Pj's on 10 minutes pour se préparer, parès le sergent Bill leur explique que la troupe va profiter de leur diversion pour prendre à travers les canyons. Puis il leur souhaite bonne chance...

La compagnie se trouve à environ 250 voir 300 mètres du fort. Heureusement qu'il y a des grandes herbes sur plus de la moitié.

Les machines ne sont gardés que part 3 ou 4 hommes plus ou moins vigilants, les autres étant soit en train de dormir, soit on été réquisitionnés pour les mortiers... Il sera surement très facil pour les PJ's de les neutraliser, malheureusement, au moindre coups de feu, l'alerte est donnée et en 4 ou 5 round, beaucoup de sudiste leur tomberait dessus. Dons, dans le meilleurs des cas ils ont 8 rounds pour se faire une position et la tenir. Les Chariot à vpeur sont tous équipés de gatling, de plus, ils réagissent assez mal à tous ce qui est dynamite. La meilleur solution à mon avis est de faire sauter ou de rendre inutilisable le plus de chariot possible avant d'en emprunter 3 ou 4 pour mettre la pagaille dans les rangs ennemis.

Pendant leur diversion, les hommes évacue le fort, ils en ont pour 25 rounds à atteindre l'entrée des canyons et à ce moment là couvrir leur fuite. Dès le 20^{eme} round, faites sentir au Pj's que le moment devient opportunt pour filler.

Malheureusement pour eux, ils arrivent dans les canyons derrière un groupe de sudiste qui au lieu de s'attaquer au gros de la troupes désirera tailler en pièce 3 à 5 PJ's bien dodu. Au fait, l'idée de prendre les chariots dans les canyons serait une mauvaise idée, c'est pratiquement impraticable (nid de poules, éboulis, bosse). Ces sudistes forcent les Pj's à prendre un autre chemin que le gros de l'armée.

La nuit, toutes les bêtes sont grises.

Une dernière nuit d'épouvante pour les Pj's. Après avoir mis en déroute la petite escouade qui leur courait après, les Pj's se trouvent forcé de parcourir le labyrinthe

pendant le reste de la journée qui promet d'être longue. Etonnement, les sudistes n'ont pas l'air de poursuivre les nordistes, eux ils savent ce qu'il y a dans ces canyons. Donc, dans ces canyons, il y a... Il y a... Qu'est-ce qu'il y a dans ces canyons alors ???? Des gros monstres pervers. De carac moyenne, ils ont un pouvoir spé, en se concentrant sur une cible à portée de vue, ils peuvent la faire s'endormir (c'est un pouvoir que les détectés peuvent avoir en récupérant l'ultime essence). Ce qui donne lieu à une séance d'yeux rouges qui surveille, mais inaccessible. Chaque PJ doit faire un jet de volonté (7) pour ne pas s'endormir. Après, les créatures attaquent.

The End

A la fin, vous avez 2 possibilités, soit Les PJ's retrouvent l'armée et dans ce cas là \$\$\$, sinon ils se perdent et ils l'ont dans le cul la balayette pour les thunes.. Pour finir, je reprendrais que quelques mots : **TO BE CONTINUED...**