

LA GUERRE DU TRACÉ — western pulp à Salvación



1875, territoire du Nouveau-Mexique. Le rail approche de Salvación — et depuis qu'il approche, la région saigne : diligences attaquées, fermes brûlées, et un seul mot sur toutes les lèvres : *les Apaches*. La moitié de la ville réclame l'armée. L'autre moitié compte ses cartouches en silence.

Guerre qui couve dans les mesas ? Prophétie de solstice ? Vieilles rancunes, gros intérêts ? À vous de démêler le vrai du faux — avant que quelqu'un d'autre ne le démêle au plomb.

Système : *Plomb & Panache* (création maison) — des poignées de d6 découpables en actions, des jetons de Panache, la gestion de la tension qui monte (*ajout emprunté à Alien* ;-).

Les règles s'apprennent en dix minutes mais permettent dec combo intéressants.

Format : 3~4 séances d'environ 3h, 4 joueurs, prêtirés fournis — un officier sudiste tourmenté, un Séminole que personne ne regarde, un trappeur aigri et son chien, et une montagne avec une plaque cachée dans la botte.

Ambiance : pulp héroïque — tout le monde a un nom, un chapeau et une réplique. Le soleil est toujours à midi quand il le faut.