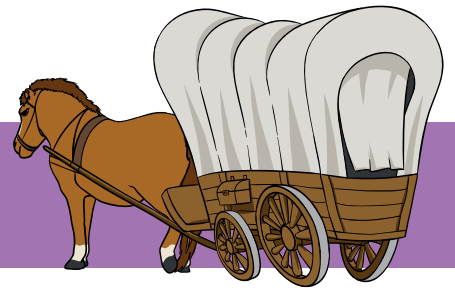


Règles du jeu de l'Étape 5



But du jeu

Tu dois arriver vivant au bout du voyage et atteindre les terres accueillantes de l'Oregon. Pour rester vivant, il faut que tes points de santé soient supérieurs ou égaux à 0.



Début du jeu

Au début du jeu, trois lancers de dé permettent de définir tes ressources de départ : Santé, Nourriture et Argent. Les points de ces ressources sont attribués selon les règles suivantes :

Santé = valeur du premier lancer de dé $\times 2$

Nourriture = valeur du deuxième lancer de dé $\times 2$

Argent = (valeur du troisième lancer de dé $\times 3$) + 4

Au départ, tu n'as pas de médicaments.

Tu peux changer ces règles dans le script 9 de la page 58 du livre.

Le magasin

Avant de partir et après chaque bivouac, tu peux refaire des provisions au magasin, à condition d'avoir suffisamment d'argent pour pouvoir acheter les différentes marchandises. Pour 3 points d'argent, tu peux acheter 2 points de nourriture ou 1 point de médicaments. Si tu n'as pas assez d'argent, tu ne peux rien acheter. Dans certaines étapes, tu peux gagner de l'argent : c'est le cas de l'étape 3, où des colons déjà installés te proposent de travailler pour eux.

Tu peux changer ces règles dans le script 5 du lutin Bouton de la page 56 du livre.

Le bivouac

Après chaque étape, tu te reposes au bivouac. Tu as le choix entre faire un repas copieux ou un repas léger. Un repas copieux coûte 2 points de nourriture et rapporte 1 point de santé, tandis qu'un repas léger coûte 1 point de nourriture mais fait perdre 1 point de santé. Si tu n'as pas de nourriture, tu perds 2 points de santé.

Ces valeurs sont définies dans le bloc Bivouac que tu crées pour le jeu. Tu peux modifier ces valeurs dans le script 12 de la page 60 du livre.

Les règles spécifiques pour chaque étape

À chaque étape, une aventure t'attend. Dans la version complète du jeu, il y a 5 étapes.

Les étapes sont les suivantes :

- **étape 1 : premiers tours de roues** (aucun événement particulier)
- **étape 2 : la traversée de la rivière North Platte.** Tu as le choix entre la traverser avec le bac ou la passer à gué. Si tu choisis le bac, cela te coûtera 10 points d'argent, mais tu es sûr de traverser sans problème. Si tu choisis de passer à gué, c'est gratuit mais risqué : tu tires un nombre aléatoire entre 1 et 6, et tu peux traverser seulement si le résultat est 4, 5 ou 6. Tu as donc une chance sur deux d'y arriver.
- **étape 3 : les colons.** Des colons déjà installés te proposent de les aider pour leur récolte. Si tu refuses, tu passes au bivouac suivant. Si tu acceptes, tu gagnes un peu d'argent. Un lancer de dé définit ton salaire : $\text{salaire} = \text{valeur du lancer de dé} \times 2$.
Mais attention, tu dépenses 2 points de nourriture en plus, à cause de l'effort fourni !
- **étape 4 : l'épidémie.** Une terrible épidémie de dysenterie (une grave maladie) se déclare dans le convoi. Si tu as acheté des médicaments, tu as des chances de survivre. Ces chances sont calculées à partir des points de santé que tu as au moment de cette étape, des points de médicaments dans ton inventaire et d'un lancer de dé, selon la formule :
 $\text{chances} = \text{points de santé} - (\text{valeur du dé} \times 2) + \text{points de médicaments}$
Si cette valeur est supérieure à 2, tu survis à l'épidémie.
- **étape 5 : enfin l'Oregon !** Si tu arrives à cette étape avec des points de santé supérieurs à 0, tu as gagné ! Tu as atteint l'Oregon et tu vas pouvoir commencer une nouvelle vie.

Les étapes 2, 3 et 4 correspondent à des blocs Étape définis pour le lutin Scène. Tu peux donc modifier comme tu veux les règles pour chacune de ces étapes en allant modifier ces blocs, comme pour l'étape 2 à la page 61 du livre. Tu peux aussi inventer de nouvelles étapes. Attaque de bandits, roue du chariot cassée, tempête de neige : à toi de jouer !