

Introduction :

Vous êtes un groupe de survivant des terres désolées venant d'origine diverses. Mais votre route vous a amené dans le territoire de la république de nouvel Californie, un des états les plus puissants des états unis d'après guerre. Vous êtes des mercenaires qui ont pour mission de garder une caravane qui a pour destination sable ombragées, la capitale de la RNC. Votre chef de caravane se nomme Carrion un homme âgé mais bien conservée qui a une cinquantaine d'années. Vous êtes durant l'année 2261 soit 194 ans après que les bombes soit tombés.

Durant votre marche, Carrion qui était situé devant ou marche sur une mine et perd sa jambe gauche, il cri de douleur et il a besoin d'aide immédiatement. (test de perception pour tout les joueurs perception+survie et initiative pour tous perception+agilité)

Il y a 4 pillards qui vous attaques, c'est le fléau des terres dévastés. Ils attaquent en groupe et cherchent toujours a pillés tous les voyageurs qu'ils peuvent rencontrer. (combat)

Vous venez de finir le combat, vous récupérer le butin des pillards : une arme a verrou de fortune, 3 pistolet de fortune, 2 plastron de pillard, 2 bras de pillards un droit et un gauche et 1 jambe droite de pillard. Chacune de ses armures ont 1 de rd balistiques et énergétique.

Carrion a perdu connaissance a cause de tout le sang qu'il a perdu, mais il reste vivant. Il faut arriver a stabiliser son état et stopper son hémorragie test intelligence+médecine.
(si les joueurs se loupent Carrion arrive a se réveiller et indique au joueur un objet leur permettant de stopper son hémorragie)

L'état de Carrion est stabilisé, mais il est en piteuse état et a besoin d'un vrai médecin rapidement. Heureusement vous tombés sur un petit village du non de Deeptown. Ce village est composé d'une allée avec environ une dizaine de bâtiments. Les villageois vous ont déjà remarqué un médecin s'approche et propose ses services pour soigner Carrion. Il y a un marchand dans le coin ou les joueurs pourront acheter des choses. Après ça le médecin propose aux joueurs de les logés et de les nourrir étant donné qu'il n'y a pas d'hôtel dans ce village. Les joueurs acceptent ou non de si rendre. Nous sommes le soir et la famille de Silx le médecin qui vous héberge a déjà préparé le dîner. Il y a 4 personnes dans cette famille: Silx le Père, Judy la mère et leurs 2 enfants un garçon et une fille. La famille a préparé a repas savoureux a base de steak de brahmine et accompagnée d'épis de maïs.

Mais la goule du groupe de joueur remarque quelque chose. Durant ses dizaines et dizaines d'années a errer dans les terres désolées elle a du se substanter par tous les moyens possibles, y compris par de la viande humaine. Cette viande a le goût d'humain. La goule trouve alors une excuse pour explorer la maison en détail. Ils y a plusieurs possibilité : la cave, le grenier et toutes les chambres de la maison. C'est dans le grenier que la Goule entend un homme agonisé, elle pousse une armoire qui et trouve Carrion mourant avec les deux jambes en mois. Il parle avec le peu de force qu'y lui reste : « aidez moi ».

La Goule choqué de cette information décide de descendre en bas rapidement et raconte ses découverte a tous ceux qui souper. Silx s'exprime et raconte que les terres du villages sont stériles et qu'il est impossible de faire pousser la moindre chose ici. Les villageois sont trop pauvre pour tout importait toute leur nourriture d'eux même. Il fallait trouver d'autre solution pour sauver le village...

Pendant que Silx parle son fils qui ne doit avoir moins de 10ans se lève et se précipite doucement vers la porte de sortie. Il y a 3 possibilités principales a ce moment la pour les joueurs : tuer l'enfant , le stopper ou ne rien faire.

Dans les trois cas le reste du village est alertés et Silx attaque le joueur le plus proche de lui et sa femme fait de même.(combat)

Les joueurs peuvent alors décider de sortir de la maison ou rester à l'intérieur mais risque de se faire piéger par le reste du village.

Dans tout les cas il devront affronter 6 villageois qui sont a deux case de la maison ou il se trouvent. (3 villageois armées de démonte pneu niveau 1, 2 villageois avec des pistolets de fortune niveau 1, et un villageois niveau 1 équipé d'une carabine de combat et d'une armure de combat)

Si les joueurs arrivent a tuer leur opposants, ils peuvent choisir leur prochaine et dernière action et leur aventure se termine ici.