



N13 Entertainment

N13 TRPG - Roleplay Games

Thunder Road

Contexte

Lieu	Terre
Époque	2145 environ

Contexte : L'Apocalypse a décimé plus de 90% de la population, il reste moins de 300 millions d'humains, éparpillés un peu partout sur la planète. La Terre est méconnaissable après l'assèchement des océans, si bien que la quasi-totalité de sa surface est inhabitable car trop loin d'un point d'eau ou car la couche d'ozone a été complètement détruite. Bien que des groupes se soient formés pour essayer de retrouver une vie normale, des guerres ont très vite éclaté pour le monopole de ressources essentielles : l'eau et le pétrole.

Chaque mégapole est une forteresse dirigée par son propre tyran. On ne connaît pas les alliances entre chaque leader, ni jusqu'où elles peuvent s'étendre. Le règne se fait dans le mystère et la terreur et le trafic d'eau est la principale activité commerciale.

Scénario

Act I - Back home

Act II - Convoy

Act III - Infiltration

Act IV - Pick a side

Act V - Fuel Fury

Forcené

Effectif estimé : 500

Le Soldat est un expert militaire, spécialisé dans les armes à feu et le commandement. Leader charismatique, c'est souvent lui que les civils suivent pendant les émeutes ou évacuations. Il est habitué à tous les terrains, urbains comme déserts, et a une forte capacité d'adaptation. Malheureusement, le nombre de soldats sur la planète a fortement diminué, et l'entraînement de nouvelles recrues est très polyvalent et parfois trop sommaire pour les laisser se spécialiser.

Eclaireur

Effectif estimé : 300

Comme son nom l'indique, l'Éclaireur est plutôt un personnage travaillant seul ou le plus indépendamment possible. Il excelle dans le domaine du camouflage, du repérage et du sabotage. Souvent moins interactif socialement, l'éclaireur est discret lorsqu'il est au sein d'un groupe, mais son efficacité n'en reste pas moins fulgurante sur le terrain. Il n'est pas étonnant de perdre sa trace durant des jours avant de le voir réapparaître.

Botaniste

Effectif estimé : 1150

Contrairement au Vagabond et à l'Éclaireur, le Médecin est un habitué aux populations et est très empathique. Il saura avec trois fois rien concocter les remèdes minimums nécessaires pour remettre n'importe qui sur pieds. Malgré son environnement urbain, il a une bonne connaissance de la nature, par profession, mais est très dépendant sur le terrain.

Ferrailleur

Effectif estimé : 2300

On ne s'en rend peut-être pas compte, mais le Ferrailleur a un rôle primordial dans cette nouvelle société. Il peut faire tout de rien, quoi qu'il trouve, quel qu'en soit l'état. Il a un don pour la fabrication et la réparation, le

tout dans des délais inhumainement courts. Comme le Médecin, le Ferrailleur est plus faible en milieu inconnu, mais une fois les matériaux en mains, il saura bâtir un campement pour la nuit voire un fort en cas de tempête.

Vagabond

Effectif estimé : inconnu

Le Vagabond est une sorte d'éclaireur 2.0. Il ne dépend de personne et a toujours fait son chemin seul ou avec d'autres vagabonds, loin des mégaloilles. Il a une capacité d'apprentissage très évoluée : il peut assimiler le maniement d'une arme, sa fabrication, ou étudier un terrain en un rien de temps. Cependant, sa principale faiblesse reste les territoires les plus peuplés, dans lesquels il aura plus de mal à se dissimuler. Son caractère violent et impulsif à la vue d'autres humains le rend très agressif en milieu urbain.

Scénari

Inventaire général :

Revolver

- 3 x 7 balles

Sac à dos contenant

- 1 gourde de 1,5L à moitié pleine
- 5 pansements
- 2 toniques
- 1 paire de jumelles
- Tasse en métal

Patriote/Fanatique : Se réveille après une embuscade devant deux soldats (doit les tuer). Doit retrouver la Première Dame pour prévenir Comstock/Daisy qu'il faut évacuer la ville car le système de flottaison ne fonctionnera bientôt plus.

Inventaire supplémentaire : [Patriote] Fusil automatique avec 3 chargeurs de 30 balles, 2 fusées de détresse rouge/verte, [Fanatique] 4 crochets, 1 couteau

Antiquaire : Arrive dans son laboratoire qui vient tout juste d'être bombardé par la Vox Populi. Après avoir récupéré le peu d'affaires qu'il a pu sauver, il doit se diriger vers la Première Dame pour avertir Comstock que la guerre est perdue et qu'il faut évacuer Columbia.

Inventaire supplémentaire : 4 plantes médicinales, 1 scalpel, 1 tonique "hiver d'antan"

Mercenaire : Commence avec deux collègues qui le trahissent car alliés de Fitzroy (doit les tuer). Doit trouver un moyen de fuir Columbia le plus discrètement possible.

Inventaire supplémentaire : Fusil automatique avec 3 chargeurs de 30 balles, 2 fusées de détresse rouge/verte

Ndlr : Le Mercenaire peut aussi bien se faire passer pour un milicien de Fitzroy que pour un patriote de Comstock. Aucun choix de camp ne lui est imposé

Issue : Éjecté de Columbia par Songbird et tombe à Bérézino

Scénario Sam & Alexis :

Interceptor convoi : Rahkev, Thunmar, Hua (Soldat), Toca (Ferrailleur)