

La Route 33



II. Direction La Fosse

Introduction :

16 Février 2253

Les personnages partent de Klamath pour rejoindre la Fosse avec Wickley un technicien goule itinérant. Ils voyagent sur la route 33 et n'arriveront pas à la Fosse avant la fin de la quête.

But :

Quête principale :

- Rejoindre la Fosse avec Wickley sain et sauf.

Quête secondaire :

- Aider les locaux à résister aux pillards.

De Klamath à la Fosse :

C'est un grand désert jaune et interminable. La route est complètement défoncée. On peut voir au loin des roches et quelques maisons en taule. La végétation est présente quelques cactus et des plantes desséchées.

Le campement est plutôt grand. Il peut

accueillir près de 400 personnes. Il est majoritairement composé de tentes en toile.

La base des pillards est sous une dalle cachée par un château d'eau. C'est un endroit mal entretenu, humide et puant.

Synopsis :

1. Trajet Perturbé :

Les joueurs vont commencer leur trajet vers la Fosse quand ils vont se retrouver confronté à un gang de pillard.

2. Le Campement

Les joueurs vont arriver dans un campement de marchands et ils vont devoir le protéger d'attaques de pillards.

2.1 Les tourelles

Les joueurs auront l'occasion de mieux défendre le camp grâce à des tourelles si ils parviennent à les construire.

3. Destruction

Les joueurs rencontreront le chef des pillards.

4. La Fosse

Les joueurs arriveront enfin à La Fosse.

1. Trajet Perturbé :

« Vous venez de finir de préparer vos affaires pour partir de Klamath. Wickley est à l'avant du van et conduit tranquillement avec ses lunettes de soleil sur le nez. Le voyage vous semble agréable, la température dans le véhicule est supportable et ses vibrations vous berceraient presque. Les désert est immense, seul quelques roches cassent sa continuité. Une étendue de sable à perte de vue, comme un océan beige et gris. Tout d'un coup la sibylle de Wickley se met à grésiller et cracher des mots au hasard. Peu à peu les mots se précisent et quelqu'un essaie de communiquer avec vous. »

Vous pouvez faire communiquer les joueurs

avec la personne dans la radio et leur faire tirer des informations.

« Andrew, l'homme de la radio, vous prévient que des pillards circulent dans la région, prennent le contrôle de ressources et réduisent tous ceux qui résistent en esclavage. Ils vous conseillent d'être attentif et de ne pas voyager de nuit. »

« Vous continuez votre voyage sans croiser personne. Le soleil est de plomb et la carrosserie du van c'est mise à chauffer. Après un moment vous apercevez des personnes sur l'horizon. Des carcasses de voitures sont en plein travers de la route. Des gueules cassées émergent des chaque cotés de la route. »

[Jet de perception + vue (-10 pour ceux qui sont à l'arrière du van)]

Réussite:

« Les hommes semblent avoir dissimuler des armes de gros calibre sur la barricade et il ne serait pas des plus subtile de leur demander son chemin. »

Échec :

« Les hommes semblent armés de battes de base-ball et de machettes. Il est peut être possible de s'arranger le passage. »



« Wickley se tourne alors vers vous et dit : Qu'est-ce qu'on fait ? »

Le gang comprends 5 membres qui vont tenter

de s'emparer de van par la force.

Tactique :

Immobiliser le van en tirant sur le chauffeur. Mitrailler le véhicule pour permettre aux autres de s'approcher. Si ils perdent 3 membres de leur groupe ils se replient et tirent leur roquette. Si le chef est abattu ils partent sans tirer la roquette.

2. Le campement :

Après leur altercation avec les pillards les joueurs vont se retrouver dans un campement de marchands.

Si la voiture à été détruite lors du combat avec les pillards ils mettront près de trois heures à arriver au campement.

Les marchands sont d'abords méfiant vis-à-vis des joueurs. Si ils se présentent et expliquent d'où ils viennent, Andrew, le gars de la radio, va les appuyer et les accueillir.

Si les joueurs sont pris occupé à voler, à aggraver ou revendre de la drogue dans le campement ils se feront jeter en dehors.

Le campement est presque permanent. C'est un point de ressource et de sécurité pour les marchands. Andrew en est le gérant. Il vit là depuis près de trois ans et c'est devenu une sorte de commerce pour lui. Il a engagé des hommes de main pour protéger le campement à cause de fréquentes attaques de pillards.

Les joueurs auront l'occasion de faire des achats mais les marchands n'ont pas les meilleurs conditions de ventes donc les joueurs n'auront pas les meilleurs produits.

Le campement est composé de tentes très variées. Certaines sont de simples tentes canadiennes et d'autres sont de vraies maisons en toiles. Tout dépend depuis quand les marchands sont là.

« Après quelques temps de route vous arrivez à une sorte de campement entouré de fils barbelés

et de miradors. Les résidents vous regardent d'un air méfiant vous ne vous sentez pas très bien accueilli Le soir est tombé et vous n'avez pas trop le choix. Vous devez trouver un endroit pour dormir cette nuit. »

Vous pouvez les faire mariner quelques temps pour savoir si ils vont rentrer.

« C'est alors qu'un homme s'écrie : Je connais ces voix ! Je leur ai parler ce matin dans la radio. Ils viennent de Klamath. Vous pouvez les laissé entrer les gars. »

« Un gars aussi large qu'un bœuf avec des mains énormes et doit bien faire plus de deux mètres. C'est un mutant. Ils s'approche de vous avec un large sourire et vous dit : Vous inquiétez pas les gars je vais pas vous manger. En plus je pense qu'on aurais même bien besoin de gars comme vous pour protéger le camps, je m'appelle Andrew »



Il va faire entrer les joueurs dans sa tente et leur proposer de les loger et les nourrir si ils protègent le campement durant la nuit. Si tout ce passe correctement il les payera 1200 çaps si les joueurs refusent il peut les faire chanter en leur refusant l'accès du campement.

« C'est sympa les gars, on voit pas souvent des gens aussi sympa que vous. Enfin généralement les gens trop sympa se font descendre par les pillards. Je vous payerais 1200 çaps par nuit si le travaille est bien fait. Je vous laisse vous installer. Prenez votre temps, l'assaut arrivera plus ou moins une heure après le couché du soleil. Les pillards sont plutôt prévisible. »

Les joueurs peuvent alors faire une petit tours sur le campement pour faire des achats et/ou poser des question au campeurs.

2.1 Les tourelles :

Les joueurs peuvent remarquer des tourelles démontée près d'une maisonnette construite en taule.

[Jet de perception + armes à feu]

Réussite :

« Vous apercevez des tas de chaines de douilles et des canons rotatifs empilez près d'un dépotoir qui semble servir d'armurerie. Ce sont des morceaux de tourelles empilé. Peut être y a-t-il moyen d'en reconstituer une ou deux. »

Echec :

« Il y a un tas de taules pas loin il ne semble pas très intéressant. Ça à pas l'air d'être utile et puis on à pas que ça à faire, merde ! »

Si ils décident d'aller voir de plus près il verront un marchand près du tas de tourelles. Il peuvent le questionner sur sa marchandise.

« Pour sur qu'ça qu'est des tourelles mais j'peux rien en faire vu qu'j'ai pas la notice. Pis de tout façons j'suis pas très doué en bricolage moi. »

Les joueurs peuvent lui proposer de les monter il acceptera mais il ne les payera pas pour ça. Il pourront les acheter 20 000 çaps pour les monter sur la camionnette si ils l'ont encore. Il peuvent demander à Wickley pour essayer de les monter.

[Jet de manipulation + armes lourde (- 10 sans la notice)]

Les tourelles sont contrôlée par une personne il y en à deux complète dans le tas. Elles ne peuvent être utilisée que posée sur une surface dure et c'est une arme lourde.

Tourelle :

Munitions.....	5.56mm
Dégâts.....	11D6+15
Portée :.....	180
Chargeur.....	120
MPC.....	40
PA.....	-/R/-
F.min.....	8
Place.....	4.5
Poids.....	6

Quand vous voulez la nuit tombe. Il leur reste plus ou moins une heure avant l'assaut des pillards.

3. L'assaut :

L'assaut peut se dérouler en plusieurs vagues et/ou sur plusieurs fronts. Les pillards ne sont pas très organisés mais il cherche d'abord à entrer discrètement dans le campement.

[Jet de perception + ouïe ou vue (-20 car c'est la nuit)]

Réussite :

« Vous entendez/voyez les six pillards, ils sont plus ou moins à cent mètres du camp. Il ne semble pas encore avoir dégainé leurs armes et ils scrutent pour trouver le camp. »

Échec :

« Vous entendez quelqu'un crier : ils sont là, dépêchez vous, ils arrivent ! Ils sont dans le camp occupé à tirer sur des marchand qui se cachent derrière leur tentes, crient et pleurent. »

Caractéristiques des pillards :

FO	EN	AG	PE	IN	CH	C
7	6	7	5	5	5	5

Attributs secondaires :

Chance critiques :	5%
Classe d'armure :	10
Dégâts de mêlée :	4
Force morale :	5
Points d'actions :	8 PA
Portée :	10m
Résistance aux poisons :	30%
Résistances aux radiations :	12%

Compétences :

Armes :	40%
Combat :	43%
Perception :	35%
Physique :	43%

Connaissances :

Acrobatie :	X
Armes à feu:	X
Armes blanches :	X
Corps à corps :	X

Armement :

Armes : 1 Thompson M1928 (chef); 2 MP38 et 3 couteaux de combat

Dégâts : 2D6+11/6D6+152D6+6/5D6+9;
2D6+4D

PA : 5/R/7;5/R/7;4/-/6

Équipement :

1 Thompson M1928, 2 MP38, 3 couteaux de combat, 3 vestes de combat, 3 vestes en cuire, 9 jets, 9 stimpacks et 9000 çaps.

Les joueurs peuvent faire des prisonnier pour les interroger, les laisser aux hommes du camp ou peut être les revendre comme esclaves à La Fosse.

Si ils les interrogent il pourront savoir où est leur campement et peut être même comment le neutraliser facilement.

[Jet d'intimidation]

Réussite (critique):

« Vous allez trois kilomètre au sud, il y a un château d'eau, en dessous une grosse dalle de béton ils sont la dessous. (Si vous faites sautez le château d'eau je pense pas qu'il y aura des survivants ...) »

Échec :

« Allez vous faire foutre ! Je préfère crever plutôt que de balancer les autres. »

3.1 Destruction

Les héros vont arriver au campement des pillards. Les pillards n'ont laissé que leur chef sur place, pensant que leur cachette n'allait pas être trouvée. Le chef se rendra dès qu'ils seront dans la base. Il pourra leur en apprendre un peu plus sur La Fosse.

Si les joueurs font sauter le château d'eau le chef meurt noyé et tout ce qu'il auraient pu trouver dans la base est détruit.

Si ils rapportent le chef mort ou vif les héros toucheront 5000 çaps de plus de la part des marchands.

4. La Fosse :

« Vous arrivez enfin à La Fosse, première étape d'un long périple. Vous pourrez y faire affaire et des basses besognes. C'est un dépotoir de drogues, putes, esclavagistes et petits restoroutes. Wicley vous regerde et dit : J'ai du travaille à faire ici. Je vous laisse un peu vous amuser. »



Fin