



La Route 33

I. Départ de Klamath

Introduction :

14 Février 2253

Les personnages se trouvent dans Klamath une petite ville à 500 Km au Nord de San-Francisco. Quelques petits jobs y sont disponibles. Mais le plus intéressant dans cette ville est qu'elle est le point de départ de la route 33. Cette route est apparue lors de l'augmentation des marchands itinérants et leurs permis de lier plusieurs petit village à San Fransisco et Los Angeles.

Les joueurs vont faire la rencontre de Wickley, un marchand goule qui va leur faire traverser tout la côte des États-Unis si ils l'acceptent.

But :

Quête principale :

- Régler le conflit entre les puissances de Klamath.
- Aider Malcolm à prendre le contrôle de Klamath.
- Aider Andrea à stopper le despotisme de Malcolm.

Quêtes secondaire :

- Faire rencontrer Wickley au joueurs et qu'ils partent avec lui pour démarrer la campagne.
- Retrouver Calin, l'ourson de Jeena.
- Éliminer les deux gardes gênant de Malcolm

Klamath :

Le village ressemble à un bidonville légèrement améliorée. La poussière se mélange à une légère brise et flotte au niveau des chevilles des passants. La drogue n'a pas trop d'emprise sur les habitants mais l'alcool fait ses ravages. Après l'éradication des rats la ville devint plus agréable et quelques habitants de la fosse remontèrent jusque là. Ce qui y fit venir aussi le sens des affaires. Les commerces s'enrichirent mais les habitants et les trappeurs devinrent de plus en plus pauvre. Les trappeurs désertèrent Klamath pour trouver d'autres lieux de chasse.

Il y a trois commerces principaux : le Golden Gecko, un bar qui sert aussi de lieu de troc. Pour pouvoir vendre des objets ou des services vous devez payer un permis de 100 çaps au gérant du Golden Gecko, Malcolm Wayn. Avec l'argent, gagné au fur et à mesure des années, il fit assassiner la maquerelle des Bains de Klamath et racheta ses filles. Le seule commerce n'appartenant pas au Golden Gecko est un ancien hôtel qui accueil les commerçants depuis plus d'une dizaine d'années et géré par Andréa Garth.

Crimes :

Si les joueurs se font prendre quand ils vendent par les gardes de Malcolm ils se feront jeter dehors et leurs marchandises seront confisquées. Si ils vendent de la drogue il se feront tabasser par les gardes et la drogue sera prise.

Si ils s'en prennent aux hommes de Malcolm, il enverra 4 autres hommes.

Si ils tuent un clochard ou un marchand de chez

Andréa, les clochards et les marchands les agresseront mais Malcolm envoie 4 gardes pour les aider et les engager.

Synopsis :

1. L'entrée dans Klamath

Les joueurs découvrent Klamath et les bâtiments les plus importants.

1.2 Tempête

Les joueurs sont pris dans une tempête et doivent s'abriter.

2. L'Hôtel

Les joueurs rentrent dans l'hôtel d'Andréa et découvrent les lieux

2.2 La Gérante

Les joueurs rencontrent Andréa et découvrent plus Klamath

2.3 La Petite Fille

Les joueurs rencontrent la fille d'Andréa qui leur demande de retrouver sa peluche.

3. Le Golden Gecko

Les joueurs découvrent le Golden Gecko Bar de Malcolm.

3.2 Malcolm

Les joueurs rencontrent Malcolm, en apprennent plus sur son commerce et peuvent se faire engager par celui-ci.

4. Les Bains de Klamath

Les joueurs découvrent les Bains de Klamath et ses tarifs

5. Les Rues de Klamath

La tempête se calme et les joueurs circulent librement dans les rues de Klamath.

5.2 La Rencontre

Les joueurs font la rencontre de Wickley (et lui sauvent la vie).

5.3 Démolition

Les joueurs se voient confier la mission d'éliminer Andréa, par Malcolm.

5.4 Vider les Rues

Les joueurs se voient confier la mission d'éliminer Malcolm ou ses gardes, et de retrouver la peluche de Jeena, par Andréa.

6. La Ville est à Nous

L'accomplissement de la mission donnée par Malcolm. La ville finit par appartenir à celui-ci.

7. Le Soulèvement des clodos

L'accomplissement de la mission donnée par Andréa. Les clochards, les citoyens et les marchands reprennent le contrôle de la ville.

Fin. En Route pour la Fosse

La quête se termine et Wickley leur propose de partir avec lui pour traverser les États-Unis.

1. L'entrée dans Klamath

« La première chose que vous remarquez dans Klamath est l'hôtel de 5 étages à moitié écroulé qui trône au milieu de la ville. Quelques clochards avec leur caddy s'y dirigent. D'autres bâtiments attirent votre attention tels que le Golden Gecko Bar et les Bains de Klamath. C'est deux lieux sont gardés par deux énormes gardes à chaque porte mais l'entrée semble libre. Après une fouille au corps rudimentaire, bien sûr. »

Les gardes : Ils trouvent facilement les armes à feu mais pas les petites armes bien cachées. Ceux des Bains sont corruptibles pour 50 çaps et ceux du Golden Gecko le sont pour 100 çaps.
[Jet de perception]

Réussite :

« Les gardes sont armés avec des Colt 6520 mais ils ne semblent pas être chargés, ils sont juste là pour intimider. Et ils portent aussi des vestes en cuirs légèrement renforcées. »

Échec :

« Ils portent des vestes en cuire légèrement renforcées et des Colts »

1.2 Tempête :

« Le vent se lève et charrie de plus en plus de sable. »

[Jet de perception -10 ou de survie]

Réussite :

« Le temps ne va pas s'améliorer et si vous restez là vous allez finir par vous retrouver perdu dans les vagues de sable. Il vaut mieux vous mettre à l'abri. »

Les joueurs ont le choix de leur destination. Si ils ne se rendent pas dans un immeuble avant ½ heure il se retrouveront dans la tempête de sable (voir **Échec**)

Échec :

Les joueurs ne se doutent de rien et après ½ heure le sable les aveugle.

« Le vent redouble de force et le sable vous aveugle. Vous ne voyez même plus à un mètre autour de vous. »

Ils doivent se mettre à l'abri mais doivent pour ça réussir un teste de perception avec un malus de -25 pour trouver une porte.

Si ils ne réussissent pas ils perdent une heure à chercher dans la tempête et leur matériel se retrouve endommagé (légèrement), les rations ne sont plus comestibles, les armes doivent être nettoyer pour fonctionner correctement,...

Si les joueurs ont une direction prévue ils devront faire un jet de chance.

Si ils ratent ou n'ont pas de direction précise ils lancent 1d6 le résultat donnera le lieu où les joueurs vont se retrouver.



1-2 : **2. L'Hôtel**

3-4 : **3. Le Golden Gecko**

5-6 : **4. Les Bains de Klamath**

2. L'hôtel :

« Vous êtes dans le hall de l'Hôtel. Toutes sortes de personnes s'y bousculent, des clodos, des marchands et des citoyens de la ville. La tempête fait rage à l'extérieure et il vous est impossible de ressortir pour le moment. »

On peut laisser les joueurs faire un peu d'achats chez les marchands, mais ceux voudront leur vendre quelque chose à cause de l'interdiction de Malcolm. Ils auront d'autres occasions mais tout dépend de la suite des événements.

« Après quelques instants vous vous habituez au bruit et vous entendez les pleurs d'une petite fille dans un des coins de la pièce. La gérante s'affaire entre clodos et marchand. En plus d'hôtel le bâtiment semble aussi servir de soupe populaire. »

2.2 La Gérante :

La gérante, Andréa, est très occupée et ne répond pas vraiment au question sauf si elle parlent de la petite fille qui pleure, de Malcolm ou du Golden Gecko.

Malcolm :

« C'est un enfoiré, il fait payer les gens pour n'importe quoi simplement parce qu'il a ses gros bras avec lui. D'ailleurs j'ai peut être du boulot pour vous si vous en cherchez. Mais il faudra attendre la fin de la tempête parce qu'avec le monde qu'il y a je suis trop occupée. »

Golden Gecko :

« C'est un endroit mal famé. Vous pouvez y trouver beaucoup de choses mais si il y avait pas cette histoire de permis de vente il y aurais aussi plein de truc à vendre ici ! »

Les Bains de Klamath :

« C'est un tripot infâme. Ça appartient à Malcolm. Avant elles étaient sympa et la maquerelle était mon amie mais depuis ça a changé. La plupart des putes viennent de la fosse et je ne les connais pas. »

La petite fille (Jeena) :

« C'est ma fille. Elle pleurniche tout le temps. Je crois qu'elle a perdu sa peluche, encore une fois. »

(Rendez-vous dans la partie **5. Les Rues de Klamath** pour la fin de la tempête.)

Si les joueurs ont parlé avec Jeena de l'éleveur et qu'ils posent la question :

« Encore ! Vous voudriez bien aller la chercher pour moi ? Je n'ai pas le temps et puis il y a encore d'énormes rats dans cette cave. Si vous le faite je vous donne 100 çaps.»

Si ils acceptent elle leur donne la clé de sa cave.

(La suite de la quête dans **5.4 Vider les Rues; la cave aux rats**)

2.3 La petite fille :

Elle peut aussi être rencontrée dans la rue après la discussion avec Wicley (**5.2 Rencontre**), ce qui peut diriger les joueurs vers l'Hôtel.



Il est dur de discerner ce qu'elle veut dire entre ses pleurs.

« J'ai perdu mon-on nounours, Calin, dans l'évélator. Monsieur tu peux m'aider ? Ma

maman elle travaille de trop et les gros rats ils vont manger mon nounours ! »

Si les joueurs veulent continuer la sous-quête il doivent aller parler à Andréa, la gérante, pour avoir la clé de la cave.

3. Le Golden Gecko :

« L'endroit est agréable, le sable ne s'infiltré pas sous les portes et par les fenêtres. Il y a quelques marchands qui discutent autours des tables, une bouteille de Nuka Cola, une bière ou un verre de Whisky à la main. Le barman semble aussi vendre toutes sortes de fournitures. Il est marqué sur une plaque, accrochée au bar : Malcolm. »

Si les joueurs veulent faire des achats ils seront envoyé chez Malcolm. Malcolm vend son matériel à 150% du prix. Ils peuvent négocier mais il faudra lui rendre service pour avoir un rabais.

3.2 Malcolm :

Il est venu il y a douze ans de la fosse et a racheté le Golden Gecko peu après que Klamath se fasse dératiser. Avec l'arrivée des marchands son affaire à prospéré et il a voulu étendre son pouvoir. Il prit plus tard possession des Bains de Klamath en liquidant sa maquerelle.

Maintenant il cherche à faire tomber sa rivale, Andréa de l'Hôtel. Il va essayer de les engager pour éliminer Andréa.

Malcolm peu répondre à la plupart des questions des joueurs mais il y glissera ses intérêts.

Andréa :

« Elle est complètement tarée. Elle croit qu'elle pourra aider les clochards de cette ville. Et elle aide les marchands à vendre sans mon autorisation. (Si vous voulez j'ai un petit travaille pour vous à se sujet.)* »

L'Hôtel :

« C'est un trou de crasseux, il n'y a que des

*clodos et des marchands qui ne veulent pas me payer. N'y allez pas vous risqueriez de choper des maladies. (Si vous voulez j'ai un petit travail pour vous à se sujet. *) »*

(*Le travaille se trouvera dans le chapitre **5.3 Démolition.**)

Les Bains de Klamath :

« C'est un endroit agréable, de jolies filles vous lavent, et plus si affinités. Vous en ressortirez détendu et sereins pour seulement 100 çaps. »

Wickley :

Si les joueurs sont déjà retourné dans la rue après la tempête ils ont rencontré Wickley (**5.2 La Rencontre**).

« Il n'a pas voulu payer et c'est pour ça que j'ai envoyer mes gardes »

Si les joueurs on éliminé les gardes :

« C'était des minables ils se seraient fait descendre par un gosse de trois ans. Si ça vous intéresse vous pouvez les remplacer. »

Vous pouvez faire faire à vos joueurs les hommes de mains quelques moments mais ce n'est pas le but principal de cette quête. Il peuvent se faire 50 çaps par marchands qui payent l'autorisation.

Si les gardes n'ont pas été éliminé :

« J'aurais besoin de vous. Je crois que ces deux gars essayent de me doubler. Si quelqu'un pouvait aller chez eux, vérifier et voir si il faut s'occuper d'eux... Ça pourrait rapporter pas mal... Genre 400 çaps. »

(Rendez-vous dans la partie **5. Les Rues de Klamath** pour la fin de la tempête.)

4. Les Bains de Klamath :

« La salle est décorée dans le style orientale. Des effluves de parfums et de vapeurs sont transportée dans l'air. De charmantes

femmes aux atouts percutants vous accueillent. Quelques marchands se dirigent vers les bains en compagnie d'employées. Une hôtesse vous souris derrière un bureau et vous invite à regarder les prix. »

Prix :		
- Simple bain (seul)		20ç
- Massage désincrutant	40ç	
- Jakuzi (+CB)	60ç	
- Complète		100ç

4.1 Rita :

Rita est la prostituée qui va s'occuper des joueurs si ils payent quelque chose. Elle parlera seulement de Malcolm.

« Ce gars est un porc. Il prend quasiment toutes nos tunes. Mais bon c'est moins pire qu'à la fosse. Sans ses gardes il ne serait rien ! »

5. Les Rues de Klamath :

« Le vent commence à se calmer et vous voyez de moins en moins de sable par les fenêtres. Les habitants commencent à sortir peu à peu de leurs abris. Vous pouvez maintenant circuler dans les rues de Klamath. »

Les joueurs peuvent maintenant circuler entre tous les bâtiments de Klamath. Bien sûr la tempête de sable n'est plus prise en compte dans les dialogues et les annotations.

5.2 La Rencontre :

Ce point me permet de faire découvrir Wickley. Le personnage clé de la campagne. Il va, à la fin, leur proposer de travailler avec lui pour le protéger lors de ses voyages.

« Les rayons de soleil dardent le sable étalé dans les rues de Klamath et vous voyez l'air onduler à cause de la chaleur. Vous entendez des exclamations dans une petite rue adjacente à la votre. »

Si les joueurs attendent et écoutent il font un jet de perception. Si ils réussissent enlevez les

descriptions mais si ils attaquent ils gagnent un effet de surprise contre les gardes.

« (Un homme à la peau verte pale portant un chapeau, une veste déchirée et une cravate est coincé dans un cul de sac face à deux énormes Garde.) Il leur dit qu'il ne veut plus payer Malcolm. Et que le cogner ne le ferait pas changer d'avis »

Si il partent l'aider il leur conseillera de démonter le pouvoir de Malcolm et leur expliquera quelque point faible de celui-ci.

« Merci les gars ! Je sais pas comment j'aurais fini sans vous. Il faudrait que ce Malcolm ai un bon retour de flamme. Si vous entrer dans sa milice et que vous gagné sa confiance il y a moyen de l'éliminer, lui ou ses garde, facilement. »

5.3 Démolition :

Cette quête amène à la destruction de l'Hôtel et donc Malcolm devient la seule puissance de la ville. Il y a deux manière d'accéder à cette quête :

Dans la rue après la rixe avec les gardes une personne peu venir les chercher et les amener à Malcolm.

« Deux autres gardes arrivent face à vous mais ils ne de semblent pas hostiles. Ils vous disent que Malcolm veut vous voir et qu'il vous attend au bar du Golden Gecko. »

Début de la discussions avec Malcolm si ils on descendu les gars.

« J'aime les gars de votre trempe. Si vous avez eu le courage de descendre deux de mes gars vos aurez le courage de faire ce petit boulot pour moi. »

Si ils accompagnent les gardes ou qu'ils posent la question à Malcolm au Golden Gecko il va leur expliquer son plan pour éliminer Andréa.

« Ils vous accueil dans un petit bureau dans son arrière boutique. Il verrouille la porte derrière lui. »

« Voilà, Andréa est devenue une rivale trop gênante et je voudrai que vous l'éliminiez. J'ai déjà mon idée sur la manière de procéder. Vous allez placer ces explosifs dans la cave de son Hôtel. Vous allez lancer le minuteur et puis... plus d'Andréa et cette ville sera à moi. Bien sûr, si vous réussissez je vous payerais 1000\$. »

Si ils acceptent Malcolm leur donne les explosifs.

Plastic :	
Dégâts :	10D6+75
Rayon :	25m
PA :	Total
Poids et place :	½

5.4 Vider les Rues :

Cette quête est donnée par Andréa et permet de virer Malcolm de la ville et l'autre est une chasse aux rats dans la cave pour retrouver l'ourson de Jeena.

Elles peuvent être amener de deux manières. Les joueurs vont parler avec Andréa après la tempête ou la petite fille vient leur parler dans la rue et les amène à sa mère, Andréa.

Virer Malcolm :

« Je vais pas y aller par quatre chemins, il faut se débarrasser de Malcolm. Je vous laisse choisir la manière de procéder mais je sais que si vous vous débarrassé de lui ses gardes ne seront pas un problème très long. Et si vous vous débarrassé des ses gardes il ne vaudra plus rien. Pour faire ça je vous donne 600\$ et je pense que la plus part des commerçants seront généreux avec vous. »

La cave au rats :

Pour parvenir à atteindre l'ourson ils devront se procurer une corde pour descendre dans un puits où ils trouveront un ancien bus enfuis sous terre avec quelques armes et l'ourson.

« Vous entrez dans la cave. Il y fait très sombre et vous entendez des couinement dans les coins sombres. Vous voyez les restes d'un petit élévateur qui forme un trou plutôt large dans le sol. »

Description après qu'ils soient arrivé par l'élévateur.

« Il fait encore plus sombre en bas et le bruit des rats en plus fort. »

Tableau 4.13 – Caractéristiques des Radrats :

HP	CA	FM	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
50	8	5	15%	5%	5%	5%	5%	30%	60%	2
Attaques 90%, 3D6+5										

« Après moins d'une heure de combat et de marche vous tombez sur un minivan à moitié coincé sous terre. Dedans vous trouver un peu de matériel militaire et un ourson en peluche. »

6. La ville est à Nous :

Si les joueurs on accomplit la mission de Malcolm ils aboutiront à cette fin.

« Le grand Hôtel est en flamme et Malcolm rit au éclats. Il vous regarde avec des yeux lubrique et vous dit : Je crois que nous pourrions faire de grande choses ensemble. Vous pourriez devenir mes hommes de mains et gérer mes affaires avec moi ! »

7. Le Soulèvement des Clodos :

Si les joueurs on accomplit la mission de Andréa ils aboutiront à cette fin.

« Des centaines de clochards et de marchand se dirigent vers le Golden Gecko avec en tête de file Andréa. Ils finissent par investir le bar et vident les bouteilles d'alcool en chantant. »

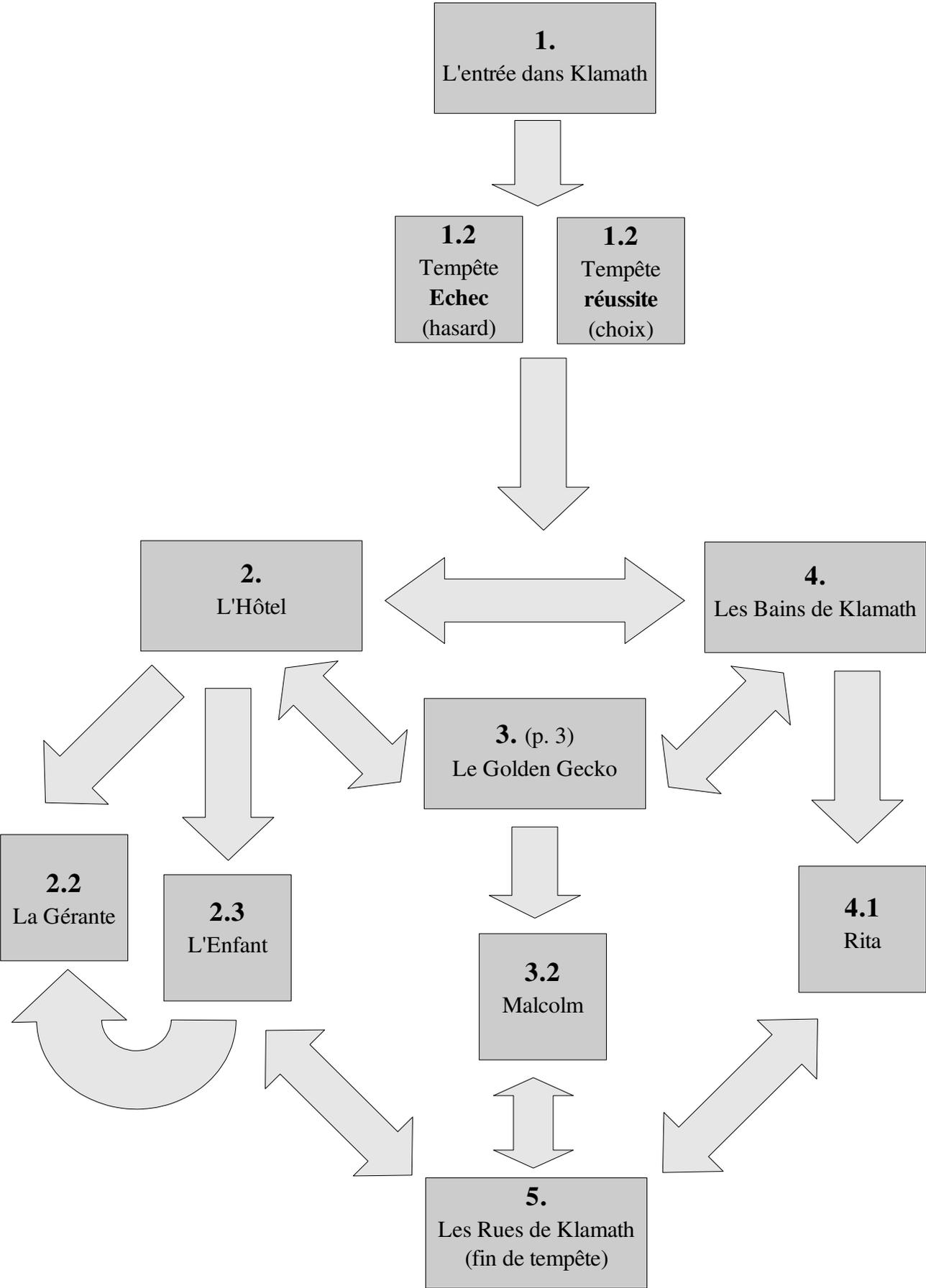
Fin. En Route pour la Fosse :

Wickley va essayer d'engager les joueurs pour démarrer la campagne.

« Hey les gars ! J'ai vu ce que vous avez fait. Je crois que vous êtes mes hommes. J'ai prévu de traverser les États-Unis et de passer pas toutes les petites villes. Vous pourriez m'accompagner pour défendre ma caravane des pillards. Ça vous tente ? »



Organigramme



Organigramme

