

Un peu de baston et poursuite pour une équipe de 3-5 joueurs (ceux qui lisent de temps à autre mes scénarios doivent remarquer que je mets toujours 3-5 joueurs mais j'ai de 3 à 5 joueurs en général :-) ayant des véhicules (ça aide à Bitume).

1 Tables des matières :

1	Tables des matières :	1
2	Résumé :	2
3	Scénario :	3
3.1	Le départ :	3
3.2	En route vers l'Ardèche :	3
3.3	Des voix dans la nuit :	3
3.4	L'ermite :	4
3.5	La petite route sinueuse :	5
3.6	Le village :	6
4	Annexes :	7
4.1	L'église de Garcimore :	7
4.2	Protagonistes :	7
4.2.1	Membres de l'église de Garcimore :	7
4.2.1.1	Mother Sarah :	7
4.2.1.2	Padre Bernardo :	7
4.2.1.3	Frère Cyprien :	7
4.2.1.4	Sœur Daria :	8
4.2.1.5	Frère Truck :	8
4.2.1.6	Sœur Loana :	8
4.2.1.7	Sœur Babette :	8
4.2.1.8	Frère Culasse :	9
4.2.1.9	Frère Paolo :	9
4.2.1.10	Sœur Géraldine :	9
4.2.2	Les autres :	9
4.2.2.1	Les pillards de la route :	9
4.2.2.2	L'ermite :	10
4.2.2.3	Les nudistes :	10
4.2.2.4	Les motards :	10
4.2.2.5	Les faux villageois :	10
4.3	Les véhicules :	11
4.3.1	Les véhicules de l'église de Garcimore :	11
4.3.1.1	Le car impérial :	11
4.3.1.2	Les 2 campings car :	11
4.3.2	Les autres véhicules :	12
4.3.2.1	Les canoës :	12
4.3.2.2	Véhicules des pillards :	12
4.3.2.3	Véhicules des motards :	13
4.4	Cartes et Plans :	14
4.4.1	Région de l'Ardèche :	14

2 Résumé :

Une mission religieuse décide d'engager les joueurs comme escorte dans leur mission d'évangélisation et de pacification de l'Ardèche (mais pourquoi l'Ardèche me demanderez vous, bhein, parce que je connais un peu, il y a de jolie petite route sinueuse dans les montagnes et des rivières, ainsi que plein de petits villages, donc, un beau décor de campagne).

Les missionnaires sont dirigés par une nonne, Mother Sarah (oui, le nom, c'est en référence à un Manga de chez Delcourt) et l'équipe est composé d'une dizaine de personnes.

Il possède un vieux car impérial à 2 étages qui sert d'église ainsi que 2 campings car qui logent les croyants.

Ils se sont fixé comme but de rallier tous les gens à la foi du grand Garcimore (ils ont retrouvé des bandes enregistrées du prophète ou il faisait apparaître des objets (ils ont de la chance, il aurait pu tomber sur une cassette de Copperfield).

Ils ont pas mal d'argent (comme souvent les églises en fait) et, vu qu'ils sont contre la violence, ils ont engagé les joueurs pour veiller sur leur sécurité.

Cette mission réserve bien des rencontres et des aventures imprévues aux joueurs, cela va aller de la fanatique religieuse qui tentera de les convertir par tous les moyens, aux villageois hostiles qui veulent massacrer et violer toute la troupe (par forcément dans cet ordre là) et passant par les pillards de la route, un ermite en canoë et un dresseur d'ours qui nourris son animal uniquement de chair humaine(et bien sûr, vu que c'est quand même un long voyage, libre à vous de rajouter n'importe quoi là au milieu, franchement, cela pourrait même devenir une campagne tellement il y a de possibilité pour le maître de jeu de créer des histoires avec cette base).

Les protagonistes du groupe, les véhicules ainsi que tout ce qui pourrait vous être utile va être dans les annexes.

Je n'ai pas mis les caractéristiques de toutes les personnes, je laisse ce soin au MJ.

3 Scénario :

3.1 Le départ :

Vous recevez un message vous donnant rendez-vous dans un bar de Lyon, là, vous devez demander à parler à Mother Sarah, votre contact, d'ailleurs, le message à été signé de ce nom.

Le bar n'est pas comme les bars habituels, il n'y a aucune boisson alcoolisée en vue (oh, mais c'est honteux, un bar sans bibine) et une étrange atmosphère de recueillement y règne.

Assis à une table, on fond du bar, une grande femme noire d'une cinquantaine d'année vous attend.

Elle vous accueille chaleureusement avant de vous expliquer la situation :

Bonjour, je m'appelle Sarah, je suis membre de l'église de Garcimore et nous recherchons une escorte pour nous conduire de ville en ville pour prêcher la bonne parole.

Ce coup-ci, nous allons nous rendre en Ardèche afin de convertir le maximum de fidèle à notre belle foi.

Je sais très bien que vous êtes des êtres sans fois ni lois et je ne vais donc même pas essayer de vous ramener dans le droit chemin, j'espère juste, que notre présence vous fera comprendre la futilité de vos existences.

Mais bon, pour l'heure, ils nous faut des gens comme vous pour assurer notre sécurité, c'est une région dangereuse et nous refusons de nous battre, donc, je suis prêt à vous offrir 10'000 francs pour que vous nous serviez d'escorte durant les 2 semaines à venir, bien entendu, vous serez nourris et l'essence vous sera fournit par nous.

Le départ aura lieu demain matin, à 7h précise, je compte sur vous.

3.2 En route vers l'Ardèche :

Le 12 mai, à 7 heures, le convoi se mets en route en direction de l'Ardèche, il doit d'abord se rendre dans le petit village de Satillieu pour commencer à y répandre la bonne parole.

Mais pour commencer, il y a 200 kilomètres d'autoroute à faire avec tous les risques que cela comporte.

En route, plusieurs petites attaques de pillards solitaires pourraient pimenter un peu le voyage (rien de tel que des courses poursuite à 180 km/h sur une autoroute à moitié détruite pour se mettre en train, et les joueurs aiment bien se détendre en commençant la partie par un peu de sport motorisé à grande vitesse).

Pour les caractéristiques des assaillants, je laisse le soin au MJ de se débrouiller, créer quelques caisses pourris en vitesse pour l'assaut et reprendre des archétypes qui correspondent aux besoins.

3.3 Des voix dans la nuit :

Parfois, durant les nuits les joueurs entendront des bruits très faibles en dehors de leur tente, une voix assez douce murmurant des choses étranges.

Garcimore est amour, cédé à la foi, le monde est tellement plus beau quand on aime son prochain, etc.... Chaque fois que les joueurs tenteront de sortir pour voir ce qu'il se passe, ils ne verront qu'une forme fuyant au loin.

Et à force, cela commence à perturber sérieusement les nuits des joueurs (mettez des malus cumulatifs en fonction du nombre de nuit qu'il leur faudra pour résoudre le problème).

En fait, il s'agit de sœur Loana désireuse de ramener toutes ces brebis égarées sur la bonne voie. Vu que Mother Sarah leur a formellement interdit de venir essayer de vous convertir, elle s'est dit que peut-être en distillant les bonnes paroles durant le sommeil du groupe, elle pourra leur permettre d'apercevoir la lumière (je sais, elle n'est pas super futée Loana).

Si les joueurs arrivent à l'attraper (mais pour cela, il faudra lui tendre une embuscade) et qu'il l'amène devant Sarah, Loana se repentira et laissera le groupe tranquille (enfin, elle ne s'y prendra plus de cette manière en tout cas, elle essaiera peut-être le charme sur un des joueurs pour au moins, en sauver un).

Si par hasard les joueurs l'abattent (si si, ne niez pas, j'ai les noms) mieux vaut qu'ils s'arrangent pour faire passer cela pour une fugue ou une attaque extérieure, les membres de l'église n'apprécieraient pas énormément ce geste.

3.4 L'ermite :

Lors de votre arrêt dans le village de Vallon Pont d'Arc, les villageois expliquent qu'ils accepteront de se convertir uniquement à une seule condition, que Mother Sarah arrive à convaincre l'ermite qui vit quelque part sur la rivière.

Ils expliquent que ce vieil homme est pour eux une sorte de leader spirituel et que, ils suivront la même voie que lui, si il se convertit, les 200 habitants du village accepteront de se convertir aussi.

Mother Sarah décide donc de partir avec votre équipe en canoë pour descendre la rivière à la recherche de ce mystérieux personnage.

Se sont des canoës 2 place, tout simple, il y aura quelques rapides à descendre avant de retrouver l'ermite (et donc, quelques jets de dés pour savoir si, nos valeureux joueurs se retrouveront la tête dans l'eau (ainsi que leur équipement qui n'est pas forcément étanche (ou pour ceux qui ont 10 kilos de ferraille sur eux, voir si cela les aide à nager).

L'ermite n'est pas du genre facile, en plus, le bougre est armé (voir les caractéristiques des personnages ainsi que leur équipement).

Il s'engagera une folle poursuite dans les rapides afin de le rattraper (jets de pilotage en opposition avec ceux de l'ermite, il faut 3 jets réussis de suite pour pouvoir le remonter assez).

Lorsque l'ermite se sentira acculé, il essaiera de débarquer et s'enfuir dans la forêt alentour.

Il faudra voir si les joueurs seront assez rapides pour le rattraper et l'immobiliser.

Beaucoup de persuasion sera nécessaire pour convaincre le vieil homme de rejoindre le mouvement et ensuite, il faudra le ramener jusqu'à Saint Martin où vous attendent les véhicules afin de le ramener dans le village et pouvoir annoncer à la foule enthousiaste sa fraîche reconversion (mais est-ce qu'il s'est vraiment converti ou est-ce qu'il va demander à la foule de lyncher les joueurs :-).

En plus, lors de la descente, vous allez devoir passer devant un drôle d'endroit, un camp d'amoureux de la nature détestant toute technologie (d'ailleurs, pour mieux



communier avec mère nature, ils vivent nus sous le soleil) qui vous accueilleront à coup d'arcs et de flèches.

Il suffit de tenir 5 tours et vous voilà hors de portée de ces oliviers.

Règles de pilotage d'un canoë dans les rapides :

Vu que je suppose que vos joueurs n'ont pas le Talent navigation, on va donc, dans le doute, utiliser le talent conduite à -20.

Les rapides en jaune :

Ce sont des rapides relativement faciles, il suffit de réussir 2 jets de suite pour réussir. Les joueurs peuvent augmenter la difficulté de 10 pour remonter l'ermite de 1 mètre, et cela, autant de fois qu'ils le veulent, si ils se ratent et bien, plouf et il perdent 100 mètres sur leur proie.

Le canoë a aussi 10% de chance de perdre un point de coque dans la chute.

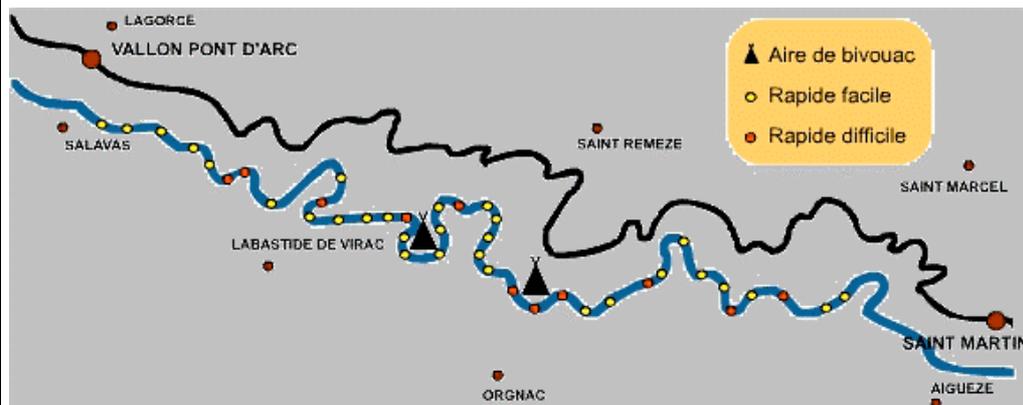
Les rapides en rouge :

Ce sont des passages difficiles, il y a 4 jets à faire pour les passer, 1 à difficulté nul, le deuxième à -20, le troisième à -40 et le dernier de nouveau à zéro, les joueurs peuvent là aussi décider d'augmenter la difficulté pour passer plus vite les rapides.

Si le canoë se plante au début ou à la fin, 10% de chance de perdre 1 point de coque, pour le milieu du passage, 45% de chance.

Je laisse le soin au mj de déterminer la distance de base, et aussi la possibilité de les faire remonter plus vite à plat.

Les Joueurs peuvent s'arrêter au points de camping pour essayer de réparer leurs coque, mais cela, bien entendu, leur fera perdre du temps.



3.5 La petite route sinueuse :

Après avoir quitté Vallon Pont d'Arc, le convoi se dirige en direction de Ruoms, soudain, lorsque vous êtes dans une petite route sinueuse, vous voyez apparaître dans vos rétroviseurs, une dizaine de motos qui foncent à toute berzingue.

A voir, les Punks qui les pilotent n'ont pas l'air d'être là pour une promenade de santé, cette impression se confirme lorsque les premiers tirs commencent à résonner dans les gorges que vous surplombés. Ces motards ne désirent qu'une seule chose, c'est de provoquer un accident au sein du convoi afin de pouvoir aller tranquillement achever les blessés, piller ce qui est pillable et violer ce qui est violable (faut dire qu'ils sont jouasse ces motards).

3.6 Le village :

Lorsque vous arrivez dans le village de Orgnac, tout de suite, une étrange atmosphère s'en dégage, la plupart des maisons semblent désertes et les volets sont clos.

Les gens du dernier village visité vous avaient bien prévenu de vous méfier des gens qui habitaient là, qu'ils étaient un peu étranges et qu'ils n'aimaient pas trop les visites, d'ailleurs, ils vous avaient même dis qu'ils n'y étaient plus allés depuis au moins 2 ans

Pourtant, lorsque vous vous approcher du centre du village (c'est généralement là que, l'église s'installe pour prêcher et partager la bonne parole de Garcimore) vous voyez que le village est quand même habité. Des potagers par-ci, du linge pendu par-là, plein de petits indices qui indiquent l'occupation, du moins partiel du village de ce village.

Lorsque finalement, l'église se déploie au cœur du village, quelques personnes semblent apparaître, ce ne sont que des hommes et la plupart dégagent vraiment un air patibulaire, pourtant, lorsqu'ils approchent vers vous, ils sont tous sourire et se montrent très cordial.

Ils diront qu'ils ne sont pas du tout intéresser par votre église et vous conseillent de ne pas rester dans le coin en prétextant des loups qui vivent dans la région.

Comme Mother Sarah n'est pas trop du genre à se laisser abattre, elle décide de rester dans ce village jusqu'à ce qu'elle réussisse à convaincre au moins une personne (je sais, elle est chiante).

Les villageois se montreront poils mais distants, si les joueurs se montrent trop curieux sur leurs activités (genre, vous faites quoi pour vivre dans la région, vous cultivez quoi, etc..) ils tenteront d'éluder les questions.

Si les joueurs fouillent un peu, ils découvriront le terrible vérité, que tout les villageois ont été tués et que ce lieu sert de planque à une bande de tueurs sans vergogne.

Si les villageois découvrent que leur secret est découvert, ils essayeront de tuer toute la troupe, d'abord en attaquant les gens séparément dans le village, puis, si le besoin s'en fait sentir, en se lançant à leur poursuite à l'aide de leur parc de véhicule caché dans une grotte de la région.

S'ils ne se rendent compte de rien, cela dépendra de la réaction des joueurs, vont-ils les dénoncer aux autorités, essayer de les arrêter eux même, ne rien dire et convaincre Sarah de partir.

4 Annexes :

4.1 *L'église de Garcimore :*

C'est un mouvement religieux englobant environ 600 personnes à travers la France, elle est basée sur le culte d'un artefact ancien, une cassette vidéo de Garcimore. La plupart de ces croyants se rencontrent dans des petits villages, le lieu de culte principal, est un ancien bus impérial converti en église, dans lequel trône un vieux magnétoscope et c'est là que les fidèles se retrouvent pour communier et écouter la bonne parole de leur prophète

L'église à été fondé par Mother Sarah il y a de cela 25 ans et depuis, elle ne cesse de croître.

4.2 *Protagonistes :*

4.2.1 Membres de l'église de Garcimore :

4.2.1.1 **Mother Sarah :**

C'est une femme d'une cinquantaine d'année, de grande taille, elle a une allure assez athlétique et une certaine prestance, néanmoins ces yeux et son comportement laisse entrevoir un certain fanatisme teinté de folie illuminée. Elle est la fondatrice de ce mouvement religieux. Elle a découvert la voie de Garcimore le jour de ses 23 ans, en faisant des fouilles dans une tour de Paris à la recherche de nourriture, elle y trouva plein d'étrange objet électronique. Ainsi qu'une cassette portant le nom de Garcimore, elle la visionna à l'aide d'un magnétoscope trouvé sur place et eu la révélation des pouvoirs surnaturels de cet homme.

Depuis, elle essaye de convertir un maximum de personne à ce mouvement en parcourant la France pour y amener la bonne parole.

4.2.1.2 **Padre Bernardo :**

C'est l'époux de Sarah, c'est aussi son plus ancien et plus fervent fidèle, il ferait tout pour l'église et sa femme, il est aussi, par la même le chauffeur du car et c'est lui aussi qui annonce dans le micro à la foule enthousiaste l'heure du début de la messe.

C'est un petit homme rondouillard de 46 ans, il est chauve, myope et a les dents en avant, d'ailleurs, les autres membres du groupe l'appellent affectueusement la taupe, vu son gabarit.

Mais son physique ingrat cache une grande intelligence et un sens des affaires très développé. C'est depuis son mariage avec Sarah que l'église a vraiment pris son essor et rapporte énormément d'argent.

4.2.1.3 **Frère Cyprien :**

C'est le premier fils de Bernardo et Sarah, mais, honnêtement, lorsqu'on le voit, on se demande si Bernardo y a contribué pour quelque chose, c'est un géant de 2m10 faisant plus de 150 kilos, pourtant, malgré ce gabarit monstrueux, il est doux comme un agneau (*bon, si vous vous êtes déjà fait sauvagement attaquer par un agneau, prenez un autre animal comme exemple*).

Il est le garçon de messe de l'église, il chante de tout son cœur durant les cérémonies religieuses et on voit qu'il y croit vraiment.

4.2.1.4 Sœur Daria :

Deuxième enfant du couple, elle est tout le contraire de son aîné, autant lui est grand, fort et croyant, autant elle est petite, gracile et athée. Elle suit le mouvement car, pour le moment, elle réfléchit comment profiter au mieux de toute cette manne financière que suscite la religion.

De plus, elle est d'une très grande beauté et elle le sait (ça, en général, les jolies femmes-) et elle n'hésite pas à se servir de ces charmes pour obtenir ce qu'elle désire.

4.2.1.5 Frère Truck :

Frère Truck est un ancien Viking qui a été touché par la foi (ou peut-être par un coup de batte qui lui a un peu dérégler le cerveau mais les voix de Garcimore sont impénétrables, non ?). Depuis cet incident qui s'est produit 4 ans plus tôt, il veille soigneusement sur Mother Sarah, il conduit le premier camping car et s'occupe de nourrir toute l'équipe (et, bien qu'il soit rempli de bonne intention, c'est un cuisinier épouvantable, mais vu son gabarit, personne n'a encore osé lui faire la remarque et tout le monde mange courageusement en se disant que c'est pour éprouver leur foi (et c'est n'est pas une faute d'orthographe).

Il faut dire que son gabarit s'apparente un peu à celui de frère Cyprien mais Truck, lui, est un peu moins sociable, il a une technique pour convertir les fidèles tout à lui, et bien qu'elle obtienne de bon résultat, Mother Sarah doute un peu de la sincérité des nouveaux membres venant de chez frère Truck (comme exemple, il s'amuse avec sa batte tout en demandant au pauvre paysan en face s'il accepte de rejoindre l'église de Garcimore, efficace mais litigieux).

Il a aussi un petit faible pour sœur Loana mais vu qu'il est assez timide, il ne sait pas comment lui déclarer sa flamme.

4.2.1.6 Sœur Loana :

Jeune fille blonde et assez bien foutu de 20 ans, sœur Loana est la parfaite nunuche, bête comme ces pieds, elle se fait avoir par tout le monde mais vu qu'elle ne s'en rend même pas compte, cela ne la gêne guère.

Cela fait à peine quelques semaines qu'elle est avec l'église, elle cherche encore sa voie et crois qu'elle a enfin trouvé sa vocation, répandre la bonne parole autour d'elle et sauver les âmes en peine.

Elle fera tout son possible pour tenter de convertir des membres du groupe à la cause et utilisera tous les moyens à sa disposition (et non, pas forcément le cul, elle est autant du genre à essayer de lire des retranscriptions de la sainte cassette durant la nuit devant la tente des joueurs que cela (mais cela, vous l'avez lu dans le scénario sûrement).

4.2.1.7 Sœur Babette :

Sœur babette est la mère de Bernardo, elle approche doucement la septantaine et veille amoureusement sur son fils, elle n'apprécie pas du tout Sarah et son église qui lui a volé son fils unique mais elle a décidé de les suivre afin de ramener son « petit » dans le droit chemin.

En attendant, elle fait semblant de beaucoup apprécier tout ce petit monde tandis qu'en fait, elle le déteste sincèrement.

Elle n'attend qu'une bonne occasion pour récupérer son fils et retourner vivre dans sa Bretagne natale.

4.2.1.8 Frère Culasse :

Frère Culasse est une sorte de créature difforme, originaire de la région de Tchernobyl, ces parents ont immigrés en France afin que leurs enfants ne soient pas atteints des difformités qui étaient courante dans la région, pourtant, cette fuite ne leur aura pas porté chance leur unique fils Jean (qui deviendra frère Culasse par la suite) avait hérité des terribles difformités de leur région natale.

Jean est bossu et très trapu, il n'a qu'un œil et bave en permanence, en plus, il faut reconnaître que son cerveau a aussi un peu subit, il est gentil mais franchement débile.

Jean s'occupe de la sono de l'église, enfermé en permanence durant les messes dans un coffre du car afin de s'occuper des changements de cassettes et de choses du genre.

Mais bizarrement Jean est un génie de la mécanique, tout ce qu'il touche marche mieux (ou ne fonctionne plus du tout, mais bon, c'est les risques du métier).

4.2.1.9 Frère Paolo :

Paolo est un ancien mercenaire, mais, las de ces combats incessants (et aussi, le fait, qu'il était vraiment pitoyable comme mercenaire et que s'il avait continué dans cette voie, il serait sans nul doute mort de faim), il a décidé de consacrer sa vie à son nouveau dieu.

Il est depuis un fidèle très dévot et ne rate jamais une occasion pour donner des conseils aux gens dans le but de les remettre dans le droit chemin, ce qui, en général, ne manque pas d'énerver ses interlocuteurs.

4.2.1.10 Sœur Géraldine :

Que dire d'elle, à part que franchement, c'est un cas. Petite blonde de 19 ans, cheveux court, piercing au nombril, assez mignonne mais complètement à la masse (c'est vrai, je vous jure, je la connais, un cas cette Géraldine). Elle est originaire d'une famille bourgeoise de la région de Morges en Suisse voisine.

Elle ne sait pas vraiment ce qu'elle veut dans la vie et pour le moment elle suit cette voie car elle ne sait pas quoi faire d'autre (il faut aussi dire que la plupart des autres groupes n'ont pas voulu d'elle).

Elle déteste toute forme d'autorité et est la seule personne rebelle dans cette communauté, mais Mother Sarah, prise de pitié, a décidé de la garder sous son aile protectrice en espérant que cette expérience pourra la faire mûrir, ce qui, franchement, est loin d'être gagné).

4.2.2 Les autres :

4.2.2.1 Les pillards de la route :

Ce sont des petits groupe ou des individus isolés qui sillonnent les autoroutes en quête de victimes à dépouiller, en général, ce sont des vrais fous, capable d'essayer de sauter d'un véhicule à un autre à pleine vitesse ou tentant de faire du stock car avec leur smart modifié contre un autocar.

Ils ne craignent pas la mort et son prêt à tout pour se faire un grand frisson au détriment de leurs victimes.

Prendre pour ces personnages les archétypes des fils du métal.

4.2.2.2 L'ermite :

L'ermite est un vieillard hirsute qui vit au bord de la rivière Ardèche, il est considéré par beaucoup de villageois comme un saint homme et ceux si y sont très attaché.

Le vieillard est en fait un vieux poivrot asocial qui passe son temps à distiller de la bibine clandestine dans la forêt et qui se sert de son canoë pour aller mendier au village quelques petites choses à manger (c'est vrai, l'alcool, c'est bien bon, mais faut quand même parfois manger un truc).

Ses paroles sont hachées et sans queue ni tête (sans doute pour cela que les gens le prennent parfois pour une sorte de voyant énigmatique).

Mais ce vieux grigou est armé, et n'hésitera pas à se servir de sa vieille pétoire toute pourrie afin de protéger son précieux trésor (son alambic en clair), heureusement, il tire très mal, mais cet idiot à une chance de tous les diables (genre, il vise les joueurs mais choppe la branche au-dessus d'eux qui leurs tombera sur la tête ou il tire trop bas, projetant des gerbes de flotte dans les yeux d'un des joueurs au moment ou il négocie un rapide, etc...).

4.2.2.3 Les nudistes :

C'est un groupe de fanatiques un peu benêts qui croient que la vraie vie c'est de vivre au milieu de la nature en mangeant des racines.

Vu leur refus absolu de tout ce qui semble un peu trop moderne, ils ont décidé, en tout cas en été, de ne rien porter sur eux (en hiver, ils font des efforts, ils se munissent d'une couverture).

Vu leur style de vie et leur excellente alimentation, au bout de quelques générations, ce mouvement n'est plus composé que de résidus d'humains lobotomisés par le soleil.

Ils sont armés d'arcs et détestent tout ce qui peut leur rappeler leur pitoyable style de vie, c'est pour cela qu'il attaque systématiquement les gens qui passent par la rivière (cette zone n'est d'ailleurs accessible que de cette manière).

La tribu est constituée d'une cinquantaine de membre mais la plupart sont occupée à fouiller la forêt afin d'y trouver leur subsistance.

4.2.2.4 Les motards :

C'est une bande d'une dizaine de punk qui ont comme occupation principale d'essayer de foutre les gens dans les ravins en les poursuivant en moto dans les petites routes et en leur tirant dessus, après, ils n'ont plus qu'à aller récupérer ce qui l'est et achever les blesser (ils sont mignons ces jeunes, non ?)

Prendre un archétype de Punk

4.2.2.5 Les faux villageois :

En fait, ce village occupe bien du monde, mais pas ceux qu'on pourrait croire, la population a été massacrer il y a de cela quelques années par un groupe de criminel pourchassé par la police et ceux-ci ont décidé de voler un village, pour cela, ils ont tué tous les habitants et pris leur place.

Ils essayent de maintenir une aura d'étrangeté et de peur autour du village afin que nul ne vienne les déranger et qu'ils puissent se livrer à leurs petits commerces en toute quiétude.

Ils partent faire des raids de pillage dans les régions voisine (il évite l'Ardèche pour pas que quelqu'un puisse faire le lien) ou ils se livrent à des pillages, kidnapping, traite des blanches, trafic de drogue, etc....

Au premier abord ils semblent accueillants mais s'ils sentent que les gens se montrent trop curieux, ils n'hésiteront pas une seconde à tenter d'assassiner les importuns.

Prendre les Archétypes des mercenaires ou des yankees.

4.3 Les véhicules :

4.3.1 Les véhicules de l'église de Garcimore :

4.3.1.1 Le car impérial :



Ancien car impérial reconverti en église dédiée à Garcimore, il est particulièrement voyant, il a été repeint tout en violet avec des paillettes de couleurs (les couleurs du Messie Garcimore si ma mémoire est bonne) et, une grande croix à été monté sur son toit.

Des haut-parleurs situés tout autour du car sur le balcon résonne de « Je vais vous faire un tour de machie, Hi, Hi, Hi » en permanence pour annoncer l'arrivé du convoi de

la foi.

Caractéristique du bus impérial :

Vitesse : 80

Accélération : 15

Espace : 120

Pneus : 15/4

Manœuvrabilité : -20

Mot. 20

Rés. 5

Av g 15

Ar g 15

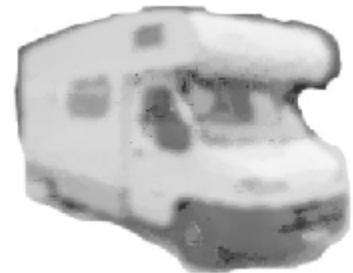
Av d 15

Ar d 15

Il dispose de 40 places assises et aucun armement.

4.3.1.2 Les 2 campings car :

Ils servent de logement ainsi que de véhicule utilitaire à toute la troupe, le premier abrite, Mother Sarah et toute sa famille et sert aussi de cuisine et de réfectoire à tout le groupe lors des repas. Le second, lui est réservé au reste de la communauté. Il est composé de dortoir à étage assez sommaire et particulièrement inconfortable.



Caractéristique des campings car :

Vitesse : 90

Espace : 50

Pneus : 12/4

Manœuvrabilité : -10

Mot. 20

Rés. 5

Av g 12

Ar g 12

Av d 12

Ar d 12

Ce sont des véhicules purement utilitaires, ils ne disposent d'aucune modification particulière (à moins que vous vouliez faire une attaque à l'aide de casserole ou booster le moteur avec des tracts religieux mais ça, c'est vos oignons.

4.3.2 Les autres véhicules :

4.3.2.1 Les canoës :

Caractéristiques du canoë de l'ermite :

Vitesse : variable

Espace : 8

Coque : 6

Manœuvrabilité : +20

Le canoë dispose en outre d'un réservoir rempli d'alcool qui risque d'exploser si on tir dessus.

Tir sur le canoë (1D10) :

1-6 coque, 7-8, pilote, 9-10 réservoir de gnole.

L'ermite a 65 en navigation, 20 en tir, 12 points de vie et un seuil d'inconscience à 3

Caractéristiques de vos canoës :

Vitesse : variable

Espace : 8

Coque : 4

Manœuvrabilité : +15

4.3.2.2 Véhicules des pillards :

Je n'ai mis que quelques véhicules, libre au MJ d'en rajouter plus ou de les modifier.

Voiture de sport :

Vitesse : 230

Accélération :25

Espace : 12

Pneus : 10/4

Manœuvrabilité : +10

Siège passager (1), cargo (1), fusée (1), réservoir supplémentaire (1), suppléments moteur (8)

Mot. 60

Rés. 10

Av g 10

Ar g 10

Av d 10

Ar d 10

Grande voiture :

Vitesse : 109

Accélération :5

Espace : 18

Pneus : 10/4

Manœuvrabilité : -5

Siège passager (1), cargo (1), réservoir supplémentaire (1), mitrailleuse légère (préc : -5, dom : D6+2R, M :100, CDF : 1)(2)

Mot. 20	
Rés. 10	
Av g 10	Ar g 10
Av d 10	Ar d 10
Jeep :	
<i>Vitesse : 103</i>	
<i>Accélération :5</i>	
<i>Espace : 20</i>	
<i>Pneus : 12/4</i>	
<i>Manœuvrabilité : -10</i>	
Siège passager (2), cargo (1), Réservoir supplémentaire (2), pare-chocs de combat (2), pointes d'éventration (2) (gauche), turbo (5), suppléments moteur (5)	
Mot. 45	
Rés. 15	
Av g 12	Ar g 12
Av d 12	Ar d 12

4.3.2.3 Véhicules des motards :

Caractéristiques des motos punk :	
<i>Vitesse : 205</i>	
<i>Accélération : 35</i>	
<i>Espace : 8</i>	
<i>Pneus : 6/2</i>	
<i>Manœuvrabilité : +20</i>	
Mitrailleuse légère (préc : -5, dom : D6+2R, M :100, CDF : 1)(2), supplément moteur(6)	
Mot. 50	
Rés. 5	
Av 6	Ar 6

4.4 Cartes et Plans

4.4.1 Région de l'Ardèche

