

Un macabre problème



Un macabre problème est un module d'aventure non officiel compatible avec le système Fallout 2d20.

L'aventure devrait durer environ 5 heures et a été conçue pour 4 personnages de niveau 1.

Le maître de jeu doit lire la quête entièrement avant de lancer le jeu et se familiariser avec les règles sous-jacentes.

Le MJ devrait commencer avec 2 PA par PJ.

Traduit de l'anglais, VO « [A Ghoulish Problem](#) » par Evidenc3.

Situation et chronologie

Cette aventure a été inspirée par la région entourant Boston, Massachusetts, mais conçue pour être indépendante de l'emplacement et pour servir facilement de point de départ à une nouvelle campagne ou se glisser dans une campagne en cours.

Il peut être utilisé tel quel ou adapté pour mieux s'adapter à votre environnement.

Copyright ©2022. All rights reserved. This content is available free of charge for personal use. Please do not distribute, including derivative works, without prior consent.

Neither the author nor the content within is endorsed, sponsored, or affiliated with Bethesda, ZeniMax Media, Modiphius Entertainment, or any Fallout franchise. The FALLOUT® franchise and related logos are owned and are a registered trademark of ZeniMax Media Inc.



APERÇU DU SCENARIO

Une journée ordinaire dans le désert est bouleversée lorsqu'un habitant du quartier se transforme spontanément en goule.

Cet événement macabre met les PJ sur un chemin retraçant les pas de la victime pour découvrir un sombre complot.

Découvriront-ils le terrible passé du village et, si oui, mettront-ils un terme aux plans d'une goule lésée visant à transformer toute la ville ?

BUTS DU SCENARIO

Tout au long du scénario, les PJs auront l'opportunité de:

- Démontrer leur bravoure pour sauver les citoyens de la ville d'un assaut macabre.
- Accepter une requête pour découvrir la cause d'un événement tragique
- Découvrez une intrigue pour changer radicalement la composition même de la ville.
- Décidez si un plan terrible est justifié.

ACTE UN : LAKESIDE

Avant que les bombes ne tombent, Lakeside était une destination de vacances populaire pour les riches en raison de sa situation sur les rives de ce qui était autrefois un lac vierge.

Le lac n'est plus qu'une flaque de boues toxiques, néanmoins, l'héritage de Lakeside reste dans l'esprit des habitants qui marchent encore avec le faste de ceux qui croient que le monde leur appartient. Les PNJ refuseront de servir ou de parler à une Goule.

SCENE UNE: UN VERRE TRANQUILLE

L'aventure commence avec les PJ s'occupant de leurs propres affaires à

l'intérieur de la Frontier Public House de Lakeside ainsi que plusieurs autres mécènes, dont le maire de Lakeside, Murray Campbell.

PROLOGUE

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Bienvenue à Lakeside. Autrefois un lieu où les privilégiés pouvaient jouer dans le calme, ses eaux bleu saphir laisse place désormais à une flaque d'eau brune toxique.

La vie est dure dans les Terres désolées, mais des poches de civilisation comme Lakeside offrent encore un peu de répit à la lande monotone.

Vous regardez autour de vous la petite salle en briques du Frontier Public House, le meilleur seul établissement de Lakeside pour l'alcool et les divertissements.

Vous voyez plusieurs autres clients dans divers états de vêtements en lambeaux occupés à converser alors que l'odeur du vieux papier et de l'alcool en fermentation remplit votre nez. Henry Baker (le barman) siffle doucement en séchant la vaisselle avec une serviette.

Après le prologue, demandez aux joueurs de présenter leurs personnages. S'ils sont bloqués, utilisez les questions suivantes pour les y inciter :

- À quoi ressemblez-vous ?
- Quelle est votre personnalité ?
- Pourquoi êtes-vous à Lakeside ?
- Vous connaissez-vous et si oui, comment ?
- Que faites-vous en ce moment ?

SEYMOUR

Une fois que les joueurs ont fini de se décrire, Seymour Barrett, un résident local, entre dans le bar. Seymour vit seul et travaille comme éclairieur pour la milice locale.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Au bout d'un moment ou deux, les portes du bar s'ouvrent avec fracas et un résident de Lakeside trébuche à l'intérieur frappant le montant de la porte de son épaule. Il se stabilise et tente d'attraper une chaise, rate et s'effondre au sol.

« T'es pas bien, Seymour ? » Vous entendez la de Murray derrière le bar.

"Je... je pense que ce satané cafard a dû me mordre plus dur que je ne le pensais », rôle

Seymour alors qu'il gratte une sale morsure que vous pensez voir briller.

Il vient à peine de s'asseoir que son cri d'agonie emplît la pièce. Seymour se lève d'un éclair avant de convulser violemment. Sa peau fond et des cloques apparaissent alors que des touffes de cheveux tombent sans vie au sol.

En quelques instants, là où Seymour était autrefois assis, les yeux noirs d'une goule sauvage vous fixent maintenant avec faim.

À moins que les PJ n'attaquent en premier, la goule saute sur la personne la plus proche et attaque. N'hésitez pas à placer un PNJ sur le chemin pour plus de drame. Il continuera d'attaquer tous ce qui bouge jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

LE MAIRE

Une fois que les PJ ont résolu l'attaque et réunis leurs esprits, ils sont approchés par le maire Campbell qui demande à l'équipe d'enquêter et d'éliminer la cause de cette mutation spontanée.

Il ne sait rien de plus que Seymour était à l'extérieur des murs à plusieurs kilomètres à l'ouest de Lakeside pour une reconnaissance de routine pour la milice locale.

Seymour n'a rien signalé d'étrange dans son rapport, sauf qu'il est entré dans un nid de cafards et a été mordu, sur le chemin du retour.

Continuez à lier ou à paraphrasez ce qui suit :

Vous êtes abordé par un homme d'âge moyen vêtu d'un costume beige tachés et d'un fédora.

« Bon travail que vous avez fait pour gérer ce petit désagrément là-bas. » - Pointe vers le cadavre sur le sol - "Écoutez, je m'appelle Campbell, je suis le maire ici à Lakeside et ont

auraient bien besoin de votre aide. S'il y a quelque chose là-bas qui transforme les gens en goules, je dois m'en occuper avant que cela ne provoque la panique. »

Si les PJ poussent pour une récompense, faites-leur faire un test [CHR] + (Discours ou Troc) de difficulté 2.

Le maire Campbell mentionnera qu'être dans les petits papiers du maire de Lakeside est une bonne récompense mais si le test est réussi il offrira une récompense de 50 capsules par personne.

Si les PJ acceptent la quête, le Maire Campbell mentionne ce qui suit :

« Faites attention, nous avons entendu des rumeurs d'attaques d'esclavagistes dans la région. J'attendrai ici votre retour. »

SCENE DEUX : EN VILLE

Les PJ sortent de la Frontier vers les rues de Lakeside. Il y a plusieurs emplacements dans la ville que les joueurs peuvent visiter pour obtenir plus d'informations sur les activités de Seymour les jours précédents ou ils peuvent simplement sortir de la ville.

Lorsque les joueurs sont prêts, passez à l'Acte 2.

MAGASIN GENERAL

Le magasin général Lakeside est dirigé par M. et Mme Albrecht. Ils ne vendent pas d'armes ou armures, mais la plupart des objets de rareté 0 sont disponibles.

Le magasin est aussi somptueusement décoré que vous pourriez vous attendre compte tenu des circonstances, mais à quiconque n'est pas de Lakeside, ça apparaît comme prétentieux.

Le couple se pavane dans le magasin avec leur nez fermement pointé vers le plafond qui

semble les aider à flairer les capsules car ils vous ignoreront jusqu'à ce qu'ils sentent votre portefeuille.

Les Albrecht n'offriront que 20% du coût lors de l'achat d'articles des PJs (45 % avec un test de difficulté 3 réussi en [CHR] +Troc).

CARAVANE DE SEYMOUR

Seymour vivait dans une caravane en tôle rouillée.

Située dans le camping près du lac, quartier résidentiel, qui abrite généralement la classe ouvrière de Lakeside.

La porte est verrouillée avec un cadenas de base pouvant être ouvert avec un test de difficulté 2 en [PER] + Crochetage réussi.

A l'intérieur de la caravane, la poussière flotte dans les faisceaux de lumière filtrant à travers les interstices des murs métalliques. Le lit n'est pas fait et des vêtements sales jonchent le sol.

Sur une petite table se trouve une machette qui semble être couverte de sang de cafard, mais il y a quelque chose qui cloche à son sujet.

Un test de difficulté 1 en [PER] + Survie réussi, permettra aux PJ de trouver une boîte de haricots, un sac de chips, une bière et 1 DC d'une drogue de rareté 2.

QG DE LA MILICE

Le chef de la milice locale est un homme bourru et terre à terre sorti des années 60 qui se surnomme lui-même « le colonel ».

S'il est interrogé par les PJ, le Colonel partage le rapport soumis par Seymour le jour d'avant. Le rapport comprend les directions vers le nid de cafards dans lequel Seymour est tombé, mais ne mentionne pas autrement quoique ce soit qui sort de l'ordinaire.

Si poussé, après un test de difficulté 1 en [CHR] + Discours révélera que le colonel a

entendu parler de plusieurs habitants qui ont disparus lors d'attaques de pillards.

DISPENSARE

Chaque ville a besoin d'un médecin et Lakeside n'est pas différente. Le Dr Kagan a une bonne offre de chems de rareté 2 ou moins et de fournitures médicales si vous avez les caps pour payer pour eux.

(Le coût de base des produits chimiques est augmenté de 25% ici)

PORTES DE LA VILLE

Lakeside n'a pas vraiment de "porte" à proprement parler. Juste un panneau délabré accueillant les visiteurs datant d'avant-guerre.

ACTE DEUX : EN PISTE

Au cours de cet acte, les joueurs retraceront les pas de Seymour pour découvrir la source de sa goulification.

Si les joueurs décident de quitter Lakeside sans obtenir de directives précises du chef de la Milice locale, faites lancer aux PJ un test de difficulté 3 [PER] + Survie pour localiser le chemin emprunté par Seymour.

En cas d'échec du test les PJs tomberont dans une embuscade contre 3 pillards.

Une fois que les PJ ont trouvé le chemin vers l'ouest, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La poussière tourbillonne dans la brise légère alors que vous vous dirigez vers l'ouest depuis Lakeside. Des voitures incendiées et les débris de béton de ce qui était autrefois une autoroute jonchent la voie à suivre.

SCENE UNE : LA ROUTE DE L'OUEST

Les événements de cette section sont facultatifs et peuvent être utilisés pour prolonger l'aventure.

ATTENTION AUX MINES

Faites lancer aux PJ un test de difficulté 2 en [PER] + Survie.

En cas de succès, le groupe remarque une Mine à Fragmentation à moitié enterrée dans la route et les cadavres de deux pillards à proximité.

En cas d'échec, la mine explose, infligeant des dégâts à tous les PJ à proximité de la mine.

VIVRE ET LAISSER MOURRIR

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous voyez un homme assis au bord de la route. Sa tête est baissée et ses mains sont dans les poches d'un long manteau marron. Quand vous vous rapprochez, il tire un pistolet et vous met en joue. D'une voix tremblante, vous demande de lui remettre tout produit chimique ou équipement médical que vous avez sur vous.

Le nom de l'homme est Murphey McCready. Sa femme Anna est malade et il n'a pas pu payer un traitement médical à Lakeside. Il est désespéré et à court d'options.

Murphey se défendra s'il est attaqué, mais si les PJ engagent la conversation, il les informera de sa situation et après test de difficulté 1 en [CHR] + Discours réussi les laissera passer sain et sauf.

Il acceptera toute aide offerte par les PJ, y compris laisser les PJ soigner sa femme.

KIDNAPPING

Les PJ entendent des cris étouffés appelant à l'aide juste hors de vue. Si les PJ décident d'enquêter, ils tombent sur 4 pillards tentant de kidnapper une fille du coin.

En voyant les PJ, les pillards assomme la fille et engage le combat.

L'un des pillards a une note dans sa poche :

J'en ai besoin de plus. Obtenez-m'en autant que vous pouvez sans éveiller les soupçons. J'y suis presque.

-Franck

Le nom de la fille est Esther et si elle est sauvée par les PJ, elle offrira 10 caps (tout ce qu'elle a) en récompense. Elle n'a aucune idée pourquoi les pillards la voulaient.

SCENE DEUX : NID DE CAFARDS

Après avoir organisé des événements routiers facultatifs, les joueurs tombent sur le nid de cafards où Seymour a été mordu.

ENTREE DE LA CAVERNE

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Après quelques heures de randonnée vers l'ouest, vous tombez sur une ouverture dans la roche menant vers une grotte et remarquez que plusieurs cafards disparaissent à l'intérieur, l'un d'eux brille.

Si les joueurs entrent dans la grotte, ils sont immédiatement attaqués par deux groupes de trois cafards et un cafard lumineux. Si le cafard lumineux est vaincu, les autres battent en retraite.

Cafard lumineux

Niveau 1, Insecte muté

Créature notable (20 PE)

| Corps | Esprit | CÀC | Dist. | Autre |
|---|---------|------------|----------|---------|
| 6 | 5 | 2 | - | 2 |
| PV | | INITIATIVE | | DEFENSE |
| 14 | | 11 | | 2 |
| RD BAL. | RD ENER | RD RAD. | RD POIS. | |
| 0 | 0 | Immun. | Immun. | |
| ATTAQUES | | | | |
| Morsure : Corps + CÀC (SR 8), 4 DC de dégâts balistique Radioactifs | | | | |
| CAPACITES SPECIALES | | | | |
| Comme un Radcarfard, cf. p. 347 | | | | |

RESERVOIR FUYANT

Une fois le combat résolu continuez et lire ou paraphraser ce qui suit :

Alors que le dernier cafard cesse de trembler, vous remarquez immédiatement un réservoir au fond de la grotte relié à un grand réseau de canalisations. Le réservoir laisse clairement fuir un liquide vert brillant sur le sol de la grotte.

Les joueurs devraient se rendre compte que la vase incandescente a muté le cafard lumineux, qui a probablement mordu Seymour, l'infectant à son tour. La meilleure chance de trouver la source du problème est de suivre les tuyaux et de voir où ils mènent.

Si un joueur touche la vase, faites-lui effectuer un test de difficulté 2 [END] + Survie. Un échec entraîne l'infection du PJ par la même toxine de goulification qui a affecté Seymour. Les tests de END et FOR subissent une difficulté de +1, mais le PJ est désormais immunisé contre les dommages causés par les radiations.

Demandez au PJ de tenter un test de difficulté 2 [END] + Survie lorsque cela est dramatiquement approprié. En cas d'échec, le PC est transformé en goule et reçoit le trait post-humain nécrotique, sinon ils ne sont pas affectés négativement. L'état peut être traité comme s'il s'agissait d'une maladie avec le matériel médical adéquat.

Alternativement, vous pouvez utiliser la condition comme une épée de Damoclès pour augmenter la pression sur les PJ avec un échec entraînant des effets négatifs incrémental jusqu'à ce qu'ils se transforment en une goule sauvage lorsque cela est dramatiquement approprié. Dans ce cas, un antidote doit être placé sur Franck plus tard dans le scénario.

Si les joueurs ne sont pas entrés dans la grotte, faites-leur remarquer le tuyau et sa direction à l'extérieur.

SCENE TROIS : HANGAR ROUILLÉ

Continuant à suivre le tuyau, les PJ arrivent à une installation militaire d'avant-guerre.

Seul le niveau de surface est visible, mais une trappe cachée actionnée par le terminal permet d'accéder aux niveaux inférieurs de l'installation.

L'entrée dans les niveaux inférieurs déclenche l'acte 3.

Vous arrivez à ce qui ressemble à une installation militaire abandonnée. Une clôture en barbelés presque entièrement détruite entoure un bâtiment en forme de hangar construit en tôle ondulée rouillée.

Rien n'empêche vraiment les PJ d'entrer dans le bâtiment. Le grillage est plein de trous et la porte du bâtiment est déverrouillée.

GARDIEN

À l'intérieur du bâtiment à demi-cigares, un Protectron (p. 361) a reçu l'ordre de monter la garde et de ne laisser passer personne dans aucune circonstance.

La porte rouillée grince en s'ouvrant. La pièce unique est clairsemée à l'exception de la saleté, de vieux bureaux, d'un terminal d'ordinateur et d'un Protectron avec ses laser de bras pointés dans votre direction.

Si les PJ tentent de s'avancer plus loin dans la pièce, le Protectron attaquera. Si les PJ se reculent à l'extérieur, il interrompra le combat.

TERMINAL

Le terminal informatique contient une entrée de journal personnel vieille de 200 ans et possibilité d'ouvrir la trappe.

Le terminal prend vie dans un clignotement et remplissant la pièce de lumière verte. 3 options apparaissent à l'écran :

1. *Journal personnel (200 ans)*
2. *Pirater les systèmes de sécurité (obtenir une carte, accéder aux caméras)*
3. *Ouvrez la trappe.*

Si les joueurs lisent le journal personnel :

Je ne sais pas ce qui m'arrive. Ma peau est verdâtre et couverte de furoncles. Mon nez et mes cheveux ont disparu. J'ai l'air d'être mort.

Signé Franck.

Si les joueurs ouvrent la trappe :

Avec un faible grondement et une bouffée de poussière, le sol s'écarte pour révéler un escalier raide qui se dirige vers le bas.

ACTE TROIS : FRANCK

Cette installation est la demeure d'une goule nommée Franck.

Avant la guerre, Franck travaillait dans cette installation, faisant de la recherche médicale et était un résident de Lakeside jusqu'à que le maire Campbell fut élu en 2282. Le maire Campbell s'est présenté avec un programme d'expulsion de toutes les goules de Lakeside, une promesse qu'il a tenue peu de temps après l'élection.

Franck a vécu dans son ancien lieu de travail depuis.

Franck s'est associé à un groupe de pillards leur offrant un abri et de la nourriture en échange de cobaye humains. Il essaie de perfectionner la formule d'une toxine qu'il veut lâcher sur la population de Lakeside pour les transformer en goules.

Il pense que c'est une rétribution appropriée pour leur sectarisme envers les goules comme lui.

Sa formule est instable et par conséquent 75% du temps, la transformation résultante finit par créer une goule sauvage. Franck est rationnel et n'est pas par nature une personne cruelle ou violente. Il n'est pas au

courant de la fuite de ses tuyaux et ne priverait pas quelqu'un de sa personnalité exprès. Il croit que sa ligne de conduite actuelle est justifiée en raison de la façon dont il a été traité par les résidents de Lakeside.

SCENE UNE : BUNKER

Le bunker contient 15 pièces décrites ci-dessous et numéroté sur la carte :

1 - ENTREE

Une petite pièce en brique avec une explosion ouverte porte à une extrémité menant à l'installation.

2- SALLE COMMUNE

La salle commune des pillards. Plusieurs canapés en lambeaux, une radio et une table de billard jonchent la salle commune, le tout actuellement est occupés par 6 pillards qui attaqueront les PJ à vue. La fouille de la pièce révèle 6 canettes de bière, un cola et un bol de nouilles.

3 - CASERNE

Attenant à la salle commune se trouve une caserne contenant plusieurs paires de lits superposés alignés contre des murs opposés avec un casier au pied de chaque couchette.

Dans les casiers, les PJ trouveront un jeu complet d'armure de pillard (poitrine, bras et jambes) et 3 lancés sur la table des Curiosités.

Si les PJ fouillent davantage la pièce, ils trouvent une grille de ventilation menant à la zone 4.

4- ZONE DE DETENTION

La zone de détention est l'endroit où Franck garde ses sujets de test dans deux cellules, directement connectés (emplacements 5 et 6).

Dans la chambre se trouve un bureau avec un terminal qui peut être piraté avec un test de difficulté 2 [INT] + Science pour accéder à un plan de l'installation (si les PJ ne l'ont pas déjà) et le système de caméra de sécurité.

Cela permet aux PC de voir ce qui se passe dans toutes les pièces de l'installation, à l'exception des emplacements 7, 8, 9, 13, 14 et 15.

Les cellules sont verrouillées mais les clés peuvent être trouvées dans le bureau.

5 – CELLULE A

La première cellule contient 2 goules sauvages. Les résultats des expériences ratées de Franck.

6 – CELLULE B

La deuxième cellule contient deux habitants qui ont été récemment kidnappés et n'ont pas encore été soumis aux tests de Franck. Ils ne se connaissent pas et ne savent rien sur ce qu'ils allaient devenir.

7 – SALLE DE BAIN

Une salle de bain crasseuse contenant une baignoire, des toilettes et un lavabo. Au-dessus de l'évier se trouve une armoire miroir contenant 1 DC rareté 2 ou moins de drogues.

8 - DÉBARAS

Un rangement contenant un balai, quelques sauts, 2 DC de drogues de rareté 2 ou moins, et 2 DC bric et broc. Accessible soit via la porte verrouillée de la zone 9 ou depuis la zone 11.

9 – BUREAU MAINTENANCE

Un bureau de maintenance contenant un établi et pas grand-chose d'autre. Il y a une porte verrouillée menant à la zone 8.

10 - ARMURERIE

L'armurerie est verrouillée mais si les PJ réussissent à rentrer, ils trouveront les objets suivant :

- Lance-flammes et munitions 1d20
- Mousquet laser et munitions 1d20
- Fusil de combat et munitions 2d20
- Une épée
- 2 cocktails Molotov

11 - BUREAUX

Des bureaux abandonnés depuis longtemps s'aligne le long du mur faisant face à la porte. Il y a 3 entrées : une de la zone 8, une de la zone 12 et une du couloir principal de la zone 1.

Gardant la porte de la zone 12, se trouve un Protectron qui attaque à vue.

12 – BUREAU DE LA SECURITE

Le bureau de la sécurité est inondé de la lumière verte des moniteurs de caméra de

surveillance. 2 pillards sont assis et discutent mais attaqueront immédiatement à vue.

Le système de caméra de surveillance permet aux PC pour voir ce qui se passe dans chaque pièce l'installation sauf pour les pièces 7, 8, 9, 13, 14 et 15.

13 – ORDINATEUR CENTRAL

Le mainframe de sécurité est accessible uniquement de la zone 12. L'ordinateur qui mesure toute la hauteur de la pièce ronronne doucement alors que ses lumières clignotent.

Un petit terminal permet d'interagir avec le mainframe et permet aux PJ de déverrouiller l'accès à la zone 15.

14 – CHAMBRE DE FRANCK

La chambre de Franck est en ruine mais dans un état beaucoup plus propre que le reste de l'installation. Il a un bureau avec un terminal qui peut être piraté avec un test de difficulté 1 [INT] + Science, pour lire le journal personnel de Franck :

Ces imbéciles ignorants ! Ils sont allés au bout de leurs démagogies tordues. Ils nous ont chassés de Lakeside.

- Franck

Fouillé le reste de la pièce révélera 1 stimpack.

15 – LABORATOIRE DE FRANCK

La porte du laboratoire de Franck est verrouillée avec une serrure électronique. Elle peut être ouverte en réussissant un test de difficulté 4 [INT] + Science, ou il peut être ouvert à partir de l'ordinateur central dans la zone 13. Une fois déverrouillé, la porte s'ouvre avec un vrombissement mécanique.

Franck est sur une plate-forme surélevée ayant enfin perfectionné sa formule. Il se prépare à disperser le composé via son réseau de canalisations directement dans l'approvisionnement en eau de Lakeside. Il est flanqué de 2 chiens mutants dans des cages qui peuvent être ouvertes à distance.

Dès que les PJ entrent, Franck tourne son attention sur eux et demande, "Qu'est-ce que vous faites ici ?"

Si les PJ l'engagent la conversation, il dira ce qui suit :

Vous ne savez pas ce qu'ils ont fait ? Ils nous ont chassés de nos maisons. Nous ont chassés de Lakeside comme de la vermine dans les égouts. Ne voyez-vous pas ? C'est le seul moyen de leur faire comprendre.

Si les PJ mentionnent Seymour, il s'excusera et dire qu'il ne voulait pas que ça arrive. Il veut seulement que la ville comprenne ce que c'est que de vivre comme une goule et que maintenant qu'il a perfectionné la formule personne ne deviendra sauvage.

Si les PJ tentent d'arrêter Franck par la force, il relâchera les chiens mutants sur eux et tirera avec son pistolet laser du haut de la plate-forme. Il se battra jusqu'à sa défaite.

Si les PJ réussissent un test de difficulté 2 [CHR] + Discours, Franck permettra aux PJ d'essayer de convaincre la ville de le laisser revenir.

Si les PJ acceptent de laisser Franck continuer, il les laissera partir paisiblement.

Franck

Goule, niveau 1

Personnage notable (20 PE)

| F | P | E | CHR | I | A | CHA |
|--|---------|------------|-----------------|---------------|---|-----|
| 4 | 8 | 5 | 5 | 8 | 8 | 4 |
| COMPETENCES | | | | | | |
| Arme énerg. * | | 3 | Science * | | 3 | |
| Réparation | | 2 | Médecine * | | 3 | |
| Discours | | Main nues | | 1 | | |
| 2 | | | | | | |
| Athlétisme | | 1 | (* atout perso) | | | |
| PV | | INITIATIVE | | DEFENCE | | |
| 13 | | 18 | | 1 | | |
| CHARGE MAX | | BONUS CÂC | | PTS DE CHANCE | | |
| 190 | | - | | 2 | | |
| RD BAL. | RD ENER | RD RAD. | RD POIS. | | | |
| 0 | 0 | Immun. | Immun. | | | |
| ATTAQUES | | | | | | |
| A main nues : FOR + main nue (SR 5) 2 DC de dégâts balistiques. | | | | | | |
| Fusil laser : PER + Arme Energ. (SR 11), 4 DC de dégâts énergétique, perçant 1, portée M, cadence de tir 2, deux mains | | | | | | |
| CAPACITES SPECIALES | | | | | | |
| Immunisé aux radiations | | | | | | |
| Immunisé aux poisons | | | | | | |
| Goule : une goule est soignée par les radiations, 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation. | | | | | | |
| Blouse blanche : Entre utilité et design, et bien sûr de se sentir plus intelligent quand on la porte, un blouse blanche permet de relancer 1D20 sur les tests basé sur l'INT une fois chaque scène. | | | | | | |
| INVENTAIRE | | | | | | |
| Blouse blanche, Fusil laser (Pistol. laser + crosse standard), 2D20 cellules à fusion, richesse 1, antidote à la goulification. | | | | | | |

PLAN DU BUNKER



SCENE 2 : RETOUR A LAKESIDE

Si les PJ ont convaincu Franck de les laisser partir et tentent de convaincre le maire Campbell de permettre aux goules de revenir à Lakeside, vous pouvez continuer avec la scène deux, sinon passez à la conclusion.

Une fois que les PJ auront confronté le maire Campbell à propos de la situation avec les goules, il se mettra visiblement en colère.

Le maire Campbell considère l'idée d'autoriser les goules à Lakeside répugnante et l'échec des PJ à arrêter Franck comme une trahison absolue.

Il attaquera immédiatement les PJ soutenus par 3 de ses sbires.

Utilisez les statistiques d'un Commerçant/marchand niveau 4, notable, pour le maire.

Et mercenaire niveau 6, normal pour ses acolytes.

Si les PJ battent les sbires et réduisent les PV du maire Campbell à moins de $\frac{1}{4}$, il se rendra, acceptera de permettre aux goules de revenir et démissionnera de son poste de maire.

Si le maire Campbell est tué, personne ne s'opposera aux demandes des PJ.

CONCLUSION

Si les PJ ont arrêté Franck, le maire Campbell sera content de les voir. Si une récompense a été promise, il la paiera à contrecœur et fera savoir aux PJ qu'il leur en doit une. La vie à Lakeside continue comme avant.

Si les PJ ont chassé le maire Campbell du pouvoir, Franck et quelques autres goules retournent à Lakeside.

Au début il y a un peu de tension mais au fil du temps une nouvelle normalité s'établit et la vie à Lakeside devient un peu plus juste pour tout le monde.

Si les PJ autorisent la goulification de Lakeside d'arriver à terme, ils sont bannis de la ville et ne peuvent plus jamais mettre les pieds dans la ville. Les habitants de Lakeside ne se considèrent pas comme de «vraies» goules et, au contraire, détestent encore plus les autres goules, les blâmant pour leur situation actuelle.



