

ROAD WARRIOR

Road Warrior est un jeu de rôle post-apocalyptique librement inspiré de la série des films Mad Max.

Ce jeu utilise une version simplifiée et adaptée des règles proposées par Wizards of the Coast sous Open Game Licence.

Pour jouer à Road Warrior, vous aurez besoin du présent livret, de dés (d4, d6, d8, d10, d12 et d20) et de quelques amis.

PROLOGUE

Un conflit planétaire a plongé le monde dans un nouvel âge de chaos et de barbarie. Il n'y a plus aucune structure sociale, politique ou religieuse. La civilisation s'est effondrée.

Les hommes sont devenus des loups et seuls les plus forts ou les mieux organisés réussissent à survivre.

Les villes ont été pillées et incendiées. Ce ne sont plus que des champs de ruines que se partagent des bandes armées.

Les routes sont devenues le terrain de chasse de gangs de pillards motorisés. On tue pour un peu d'eau, de nourriture ou de fuel.

Les joueurs de Road Warrior incarnent des survivants; ils font partie d'un de ces gangs armés qui sillonnent les Wastelands à la recherche d'un peu d'eau, de nourriture ou de fuel qui leur permettront de survivre quelques jours de plus.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Tout personnage possède un nom, ou au moins un surnom.

Ne le choisissez pas à la légère. Un pseudonyme mal approprié peut avoir des conséquences parfois désagréables pour votre personnage. Un Road Warrior affublé d'un sobriquet ridicule risque de ne jamais s'intégrer dans le gang et sera la risée des autres membres du groupe. Donc, choisissez bien.

Un personnage est décrit par six caractéristiques: la Force (For), la Dextérité (Dex), la Constitution (Con), l'Intelligence (Int), la Perception (Per) et le Charisme (Cha).

Pour déterminer leurs scores respectifs, lancez 4d6 et conservez-en trois. Additionnez les résultats. Vous obtiendrez un score compris entre 3 et 18.

Appliquez cette méthode pour chacune des six caractéristiques. Ensuite, déterminez les bonus associés aux caractéristiques en consultant le tableau ci-dessous.

Notez vos scores et les bonus sur votre fiche de personnage (vous en trouverez une à la fin de ce livret).

Score	Bonus
1	-5
2 à 3	-4
4 à 5	-3
6 à 7	-2
8 à 9	-1
10 à 11	+0
12 à 13	+1
14 à 15	+2
16 à 17	+3
18 à 19	+4
20 à 21	+5

Les Points de Vie (PdV) reflète l'état de santé du personnage. Le score initial est égal 10 + bonus de Constitution pour un personnage de sexe masculin et 8 + bonus de Constitution pour un personnage de sexe féminin.

Au cours de ses aventures, votre personnage risque d'être blessé. Chaque blessure occasionnera une perte de points de vie. Si le score de Points de Vie est égal à zéro, le personnage est hors-combat. Si le score de Points de Vie descend en dessous de 0, le personnage est mourant. A -10, il meurt.

Le score de Défense (DEF) représente l'aptitude de votre personnage à éviter les coups dans une situation de combat.

La Défense est utilisée tant dans les combats au contact (bagarre, combat à l'arme blanche) que lors d'un affrontement à distance (tir d'armes à feu, arc ou arbalète).

Le score de Défense (DEF) est égal à 10 + bonus de Dextérité.



Le score d'Initiative est égal au bonus de Dextérité.

L'Initiative donne une idée de la rapidité de réaction, des réflexes du personnage.

En situation de combat, le protagoniste ayant une Initiative élevé a toutes les chances d'agir en premier, et donc de frapper le premier, ce qui augmente sensiblement ses chances de sortir victorieux et vivant de l'affrontement.

Les compétences décrivent ce que votre personnage sait faire, les connaissances et le savoir-faire qu'il a acquis au cours de sa vie, soit par l'apprentissage, soit par l'expérience.

Vous disposez de 10 + bonus d'Intelligence points pour acheter des compétences dont la liste figure ci-après.

Chaque compétence est liée à une caractéristique.

Le score d'une compétence sera égal au nombre de points de compétence + le bonus de la caractéristique associée.

A la création vous ne pouvez pas mettre plus de 3 points dans une compétence.

Liste de compétences

Armes à distance (Dex)

Armes de mêlée (For)

Bluff (Cha)

Conduire* (Dex)

Connaissances* (Int)

Crocheter une serrure (Dex)

Déplacement silencieux (Dex)

Détection (Per)

Discrétion (Dex)

Escalade (For)

Fouille (Per)

Intimidation (Cha)

Marchandage (Cha)

Natation (For)

Oriente (Per)

Pickpocket (Dex)

Pilotage (Dex)

Persuasion (Cha)

Premiers soins (Int)

Profession (Int)

Saut (For)

Survie (Int)

Les dons sont des aptitudes spéciales que votre personnage a acquis ou possède de manière innée.

Ils donnent certains bonus lors de l'utilisation de compétences ou lors de certaines actions spécifiques.

A la création vous pouvez choisir deux dons parmi la liste ci-après.

Liste des dons

Ambidextre

Arme de prédilection

Autonome

Combat en aveugle

Course

Discret

Doigts de fée

Endurance

Esquive

Fin limier

Fort en gueule

Initiative accrue

Négociation

Pistage

Présence

Recharge rapide

Réflexes surhumains

Réputation

Robustesse

Spécialisation martiale

Talent

Tir à bout portant

Tir de loin

Tir de précision

Tir en mouvement

Tir rapide

Vigilance

Vigueur surhumaine

Il ne vous reste plus qu'à équiper votre personnage.

Pour survivre, il aura sans doute besoin d'eau et de quelques vivres mais aussi d'une arme et de munitions.

Choisissez une arme blanche et une arme à feu; vous disposez d'une dizaine de balles/cartouches pour votre arme. Eh oui, les munitions sont aussi une denrée rare dans un monde où les usines d'armement ont cessé de fonctionner. L'arc et l'arbalète sont devenus les armes de tir de ce nouvel âge barbare.

Votre personnage est prêt à partir à l'aventure.

Etoffe-le en imaginant sa vie, ses origines, pourquoi et comment il s'est retrouvé dans un gang de pillards de la route.

Quels sont ses motivations, ses espoirs?

Comment considère-t-il ses compagnons d'aventure?

Toutes ses questions, et surtout les réponses que vous donnerez vous aideront à donner plus de profondeur à votre personnage et vous permettront de l'interpréter au mieux.

Ne vous prenez pas la tête si vous n'arrivez pas à définir clairement votre personnage; les idées vous viendront en cours de jeu et votre personnage se construira une personnalité petit-à-petit.

EXEMPLE DE PERSONNAGE

Créons ensemble un personnage pour Road Warrior.

Il s'appelle Jack Maddux.

Ce n'est peut-être pas très original mais c'est juste un nom pour se mettre le pied à l'étrier et ne pas se braquer sur la recherche d'un nom, du moins pour l'instant.

Calculons ces caractéristiques.

Les six lancers de dés ont donné les résultats suivants: 10, 17, 15, 9, 12 et 10.

Ces scores ne sont pas exceptionnels mais il est possible de créer un personnage relativement contrasté avec ces chiffres.

Nous répartissons ces résultats comme suit:

Caract.	Score	Bonus
Force	17	+3
Dextérité	15	+2
Constitution	10	+0
Intelligence	10	+0
Perception	12	+1
Charisme	9	-1

Jack Maddux est un survivant aguerrri; il est fort et rapide même s'il n'y paraît pas de prime abord. Ce n'est pas un génie mais il est loin d'être ignorant. Son intelligence est plus pragmatique que théorique, ce qui est finalement assez normal dans un monde où la survie est la préoccupation majeure.

Il a le sens de l'observation et l'oreille fine, ce qui lui a déjà sauvé la vie à plusieurs reprises.

Il a quelques petits problèmes relationnelles mais son manque d'assurance en société s'explique simplement par sa vie solitaire dans les Wastelands.

Son score de Points de Vie est de $10 + 0 = 10$.

Son score de Défense est de $10 + 2 = 12$.

Son score d'Initiative est de $+2$ (bonus de Dex)

Il dispose de $10 + 0 = 10$ points pour acquérir des compétences.

Armes à distance (Dex)	$2 + 2 = +4$
Armes de mêlée (For)	$3 + 1 = +4$
Conduire une automobile (Dex)	$2 + 1 = +3$
Déplacement silencieux (Dex)	$2 + 1 = +3$
Fouille (Per)	$1 + 1 = +2$
Orientation (Per)	$1 + 1 = +2$
Premiers soins (Int)	$0 + 1 = +1$
Survie (Int)	$0 + 2 = +2$

Il choisit les dons Initiative Accrue et Robustesse.

Son Initiative passe de $+2$ à $+6$.

Son score de Points de Vie augmente de 3 points, ce qui donne un score final de 13.

Un existence solitaire dans les Wastelands a endurci Jack Maddux; il est plus résistant et plus robuste qu'il en a l'air.

La meilleure défense, c'est l'attaque; dans un combat, le plus rapide est souvent celui qui reste vivant à la fin.

Il ne reste plus qu'à équiper Jack Maddux.

Il possède un vieux pick-up qu'il a déjà rafistolé à maintes reprises. Ce véhicule lui sert de moyen de transport mais aussi de logement.

A bord, il transporte quelques bidons d'essence, des vivres et de l'eau pour plusieurs jours.

Maddux porte une salopette usée et des bottes de cuir.

Pour se protéger du vent de sable des Wastelands, il a un grand manteau fait de morceaux de toile épaisse et de cuir.

Il a un large chapeau pour le soleil.

Il est armé; il a une arme de poing (un Colt) et un pistolet mitrailleur Uzi. Il a une dizaine de balles pour son Colt et un chargeur (20 balles) pour son Uzi.

Les munitions sont une denrée rare et précieuse dans le monde de Road Warrior.

Il ne reste plus qu'à noter toutes ces informations sur une fiche de personnage et le tour est joué.

Jack Maddux est prêt à partir à l'aventure.

COMPÉTENCES

Ci-après la description de toutes les compétences proposées dans Road Warrior. Cette liste n'est pas exhaustive. Libre à vous de compléter la liste avec des compétences supplémentaires, avec l'accord du Meneur de Jeu.

Armes à distance (Dex)

Cette compétence s'applique aux armes de tir (pistolet, fusil, mitrailleuse, lance-roquette) et à distance (arc, arbalète, couteau de lancer, lance).

Armes de mêlée (For)

Cette compétence englobe toutes les armes de combat en mêlée (armes blanches comme l'épée, le couteau, la hache).

Bluff (Cha)

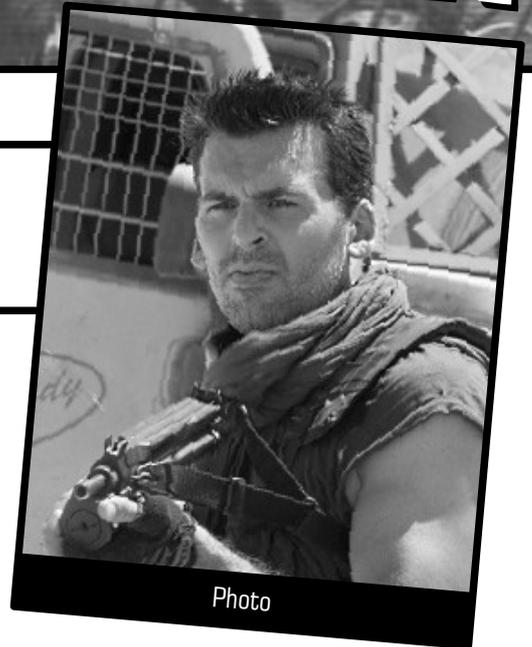
Le bluff est la capacité à tromper ses adversaires, à leur mentir sans dévoiler ses véritables sentiments ou mieux en donnant une impression différente (voire contraire). Cette compétence peut être utile pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ou tout simplement dans les jeux comme le poker ou les échecs.

ROAD WARRIOR

FICHE DE PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES

FOR Force	17	+3	Jack Maddux		
DEX Dextérité	15	+2	Nom		
CON Constitution	10	+0	NIVEAU Niveau + XP	1	0
INT Intelligence	10	+0	Init. Initiative	+6	
PER Perception	12	+1	DEF Défense	12	
CHA Charisme	9	-1	PdV Points de Vie	13	



Photo

COMPETENCES

Description		Caract.	Niv.	Mod.
Armes à distance	Dex	+4 = 2	+ 2	+
Armes de mêlée	For	+4 = 3	+ 1	+
Bluff	Cha	-1 = -1	+	+
Conduire <u>pick-up</u>	Dex	+3 = 2	+ 1	+
Connaissances	Int	=	+	+
Crocheter une serrure	Dex	+2 = 2	+	+
Déplacement silencieux	Dex	+3 = 2	+ 1	+
Discrétion	Dex	+2 = 2	+	+
Escalade	For	+3 = 3	+	+
Fouille	Per	+2 = 1	+ 1	+
Intimidation	Cha	-1 = -1	+	+
Marchandage	Cha	-1 = -1	+	+
Natation	For	+3 = 3	+	+
Orientation	Per	+2 = 1	+ 1	+
Pickpocket	Dex	+2 = 2	+	+
Pilotage	Dex	=	+	+
Persuasion	Cha	-1 = -1	+	+
Premiers soins	Int	+1 = 0	+ 1	+
Profession	Int	=	+	+
Saut	For	+3 = 3	+	+
Survie	Int	+2 = 0	+ 2	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+

DONS

Initiative accrue (Init. +4)

Robustesse (PdV+3)

EQUIPEMENT

Vieux pick-up
 Bidons d'essence
 Eau & vivres pour 4 jours
 Salopette et bottes de cuir
 Manteau
 Colt (1d8) + 10 balles
 Uzi (2d6) + 1 chargeur
 (20 balles)

Conduire (Dex)

Cette compétence regroupe les capacités de conduite d'un véhicule (à préciser). Chaque type de véhicule aura sa compétence spécifique.

Connaissances (Int)

Cette compétence reprend les connaissances théoriques et/ou pratiques dans un domaine particulier : chimie, biologie, physique, histoire, archéologie, ethnologie, physique quantique ou nucléaire, sociologie, politique, géographie, géologie, pharmacologie, médecine, chirurgie, informatique, nanotechnologie, mécanique, électronique, astronomie...

A vous de préciser le ou les domaines de connaissances (chaque domaine de connaissances correspondant à une compétence spécifique).

Crocheter une serrure (Dex)

Cette compétence permet, comme son nom l'indique, à un personnage de crocheter une serrure. La difficulté de crochetage dépendra de la nature de la serrure à forcer. Avec certains types de serrure (électronique), la compétence Connaissances en Electronique sera requise pour pouvoir déterminer comment crocheter la serrure en question.

Déplacement silencieux (Dex)

En utilisant cette compétence re, le personnage tente de se déplacer le plus silencieusement possible. Cette compétence est à mettre en opposition avec la compétence Détection d'un éventuel ennemi.

Détection (Per)

Cette compétence permet de détecter la présence d'ennemis en embuscade, de repérer un adversaire tentant de se déplacer silencieusement et/ou à couvert, ou simplement de remarquer un détail, un indice ou quelque chose d'anormal dans l'environnement proche du personnage.

Discrétion (Dex)

Cette compétence permet au personnage (d'essayer) de passer inaperçu. Pour ce faire, le personnage peut exploiter les coins sombres, les conditions favorables comme l'obscurité ou le brouillard, l'environnement (mur, recoin, renforcement ou tout autre élément de décor susceptible de lui servir de cachette). Cette compétence est souvent mise en opposition avec la compétence de Détection.

Escalade (For)

Comme son nom l'indique, cette compétence permet au personnage d'escalader un mur ou une falaise (ou toute autre surface verticale ou presque). Cette compétence est également utilisée pour les descentes en rappel.

Fouille (Per)

Cette compétence permet au personnage de fouiller une zone définie à la recherche d'indices, d'objets cachés, de compartiments secrets ou de n'importe quel détail sortant de l'ordinaire ou qui ne serait pas visible au premier coup d'oeil.

Intimidation (Cha)

L'Intimidation est une manière de forcer une personne à faire ce que l'on veut en la menaçant. Les interrogatoires musclés font également appel à l'Intimidation.

La Persuasion fait appel à la raison de la personne cible. L'Intimidation contraint la personne cible à agir d'une certaine manière sous la menace et la peur.

Marchandage (Cha)

(à compléter)

Natation (For)

Comme son nom l'indique, cette compétence reflète les aptitudes de nage du personnage. Sans cette compétence, un personnage sera se maintenir hors de l'eau mais guère plus.

Orientation (Per)

Cette compétence permet au personnage de s'orienter.

Le personnage peut utiliser une carte (ou un plan), une boussole, les étoiles, l'écorce des troncs des arbres ou n'importe quelle autre méthode d'orientation.

Si le test d'Orientation est réussi, le personnage pourra se situer sur la carte et détermine dans quelle direction il doit aller.

Pickpocket (Dex)

En usant de cette compétence, le personnage pourra tenter de voler quelque chose dans les poches d'autrui (vol à la tire). La difficulté du test de compétence dépend des circonstances du vol, de l'attention de la victime et de la nature de l'objet à voler.

Pilotage (Dex)

Cette compétence comprend le pilotage d'avions et d'autres engins volants (hélicoptère, zeppelin, autogyre, etc.) Cette compétence peut aussi s'appliquer à la conduite d'une moto ou d'une voiture de course.

Persuasion (Cha)

La Persuasion permet au personnage d'obtenir des informations, de pousser quelqu'un à agir d'une certaine manière ou de prendre position sur un sujet donné par une argumentation cohérente, faisant appel à la raison de la personne ciblée autant qu'à ses intérêts dans l'affaire en question. L'Intimidation fait appel à la peur et à la menace.

La Persuasion joue plus sur le Charisme du personnage et sa force de persuasion (arguments, intérêts des uns et des autres, sentiments, tentative de corruption, etc.)

Premiers soins (Int)

Cette compétence permet d'administrer les premiers soins à un blessure (pansement, garrot, atelle de fortune, désinfection des plaies); on peut aussi utiliser cette compétence pour réanimer une personne inconsciente ou poser un diagnostic sommaire.

Pour des soins plus importants, il fait la compétence Connaissances : Médecine ou Chirurgie et disposer du matériel adéquat.

Un test de Premiers Soins réussit stabilise l'état d'un blessé. Ce dernier regagne alors 1 Point de Vie par heure mais ne peut pas faire d'effort violent.

Dans le cas d'un échec, l'état du blessé peut s'aggraver; cela dépend surtout de la nature de la blessure et de la résistance du blessé (Constitution).

Profession (Int)

Cette compétence décrit la profession du personnage; c'est une compétence relativement générale qui englobe les aptitudes et connaissances théoriques et pratiques liées à la profession en question.

Saut (For)

Aptitude physique à franchir un obstacle (gouffre, crevasse...) d'un bond.

Survie (Int)

Cette compétence reprend les techniques de survie élémentaire: faire du feu, poser des pièges rudimentaires pour capturer du gibier, reconnaître les plantes, fruits et champignons comestibles, survie dans différents milieux (forêt, désert, pôle...)

DONS

Ci-après la description de tous les dons proposés dans Road Warrior. Cette liste n'est pas exhaustive. Libre à vous de compléter la liste avec des dons supplémentaires, avec l'accord du Meneur de Jeu.

Ambidextre

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains (sans malus).

Arme de prédilection

Le personnage choisit une arme dont il possède la compétence. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise cette arme.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Autonome

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

Combat en aveugle

Le personnage peut combattre dans l'obscurité ou presque sans subir de malus.

Course

Le personnage se déplace deux fois plus vite que la moyenne. Il bénéficie aussi d'un bonus de +2 à ses tests de Saut s'il peut prendre un élan.

Discret

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion

Doigts de fée

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Pickpocket et de Crocheter une serrure.

Endurance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de Constitution.

Esquive

Un personnage ayant une Dextérité égale ou supérieur à 13 bénéficie d'un bonus de +1 à son score de Défense. Il perd ce bonus s'il se trouve dans une situation où son modificateur de Dextérité ne s'applique pas.

Fin limier

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille ou de Perception en général.

Fort en gueule

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Initiative accrue

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Négociation

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Persuasion et de Marchage (ou les tests de Charisme).

Pistage

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il s'agit de trouver et d'identifier des empruntes ou des traces de pas (humain ou animal).

Ce bonus s'applique aussi pour suivre la dite piste.

Présence

Le personnage ayant un Charisme de 13 ou plus bénéficie d'un bonus de +1 lorsqu'il tente d'en imposer à autrui.

Recharge rapide

Le personnage peut recharger son arme à feu très rapidement (action gratuite).

Réflexes surhumains

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son score de Défense lorsqu'il est attaqué par surprise.

Réputation

Un personnage de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus de +1 tous les deux niveaux à ses tests de Charisme.

Robustesse

Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Spécialisation martiale

Le personnage de niveau 3 ou plus choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Talent

Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

Tir à bout portant

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance ou de tir, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Tir de loin

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, même si la cible se trouve à la limite de portée de l'arme.

Tir de précision

Le personnage ne subit pas de malus lorsqu'il tente de tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps.

Tir en mouvement

Le personnage peut tirer tout en se déplaçant sans subir de malus.

Tir rapide

Le personnage ayant une Dextérité de 13 ou plus et possédant déjà le don Tir à bout portant peut faire un tir supplémentaire avec un malus de -2.

Vigilance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Perception.

Vigueur surhumaine

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de résistance physique (Constitution).

MECANIQUES DE JEU

Les mécanismes de jeu de Road Warrior sont assez simples.

Pour chaque action entreprise par un personnage, le Meneur de Jeu peut demander que soit effectué un test.

Ce test est assorti d'un niveau de difficulté comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Difficulté	Niveau
Très facile	0
Facile	5
Moyenne	10
Délicat	15
Difficile	20
Formidable	25
Héroïque	30
Presque impossible	40

Les actions simples, courantes, triviales ne demandent pas de test. Les actions impossibles, voués à l'échec également.

Il existe deux types de test: le test de caractéristique et le test de compétence.

Ces deux tests répondent à la règle commune suivante:

d20 + bonus de caractéristique/score de compétence + bonus/malus à comparer à un Niveau de Difficulté

Si le résultat total est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté, l'action est réussie. Dans le cas contraire, l'action se solde par un échec.

REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE

Si le dé donne un score de 20, on parlera de réussite critique.

Une réussite critique est une action particulièrement bien réussie. Les bénéfices de l'action dépassent les attentes du personnage. En situation de combat, les dommages infligés à l'adversaire sont équivalents aux dommages maximum de l'arme, plus un éventuel bonus de Force dans le cas d'une arme blanche.

Si le dé donne un score de 1, on parlera d'échec critique.

L'action échoue lamentablement. Comme dans le cas d'une réussite critique, les conséquences d'un échec critique seront plus graves et auront un impact non négligeable sur la suite des événements, à la discrétion du Meneur de Jeu.

COMBAT

Le monde de Road Warrior est violent et barbare. Tôt ou tard les personnalités seront confrontés à des ennemis qu'il leur faudra combattre, et vaincre.

En situation de combat, le temps est divisé en rounds. Au cours d'un round, chaque combattant peut porter au moins une attaque.

Un combat se structure comme suit: initiative, attaque(s) et blessures. Cette procédure de combat est applicable aux personnages-joueurs (PJ) et à leurs adversaires (Personnages Non-Joueurs, PNJ).

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer dans quel ordre les personnages agissent en situation de combat. Au début d'un combat, chaque joueur détermine l'initiative de son personnage:

$$d20 + Initiative = score d'Initiative$$

Le score d'Initiative ne sera pas modifié en cours de combat. Il est déterminé en début de combat et restera inchangé jusqu'à la fin de l'affrontement. Les personnages agiront par ordre décroissant d'Initiative.

ATTAQUES

Porter une attaque revient à faire un test d'une compétence de combat (Arme à distance ou Arme de mêlée) ou d'une caractéristique (combat à mains nues, lutte ou bagarre).

$$d20 + score de Compétence martiale + bonus/malus \text{ à comparer au score de Défense de la cible}$$

Le Niveau de Difficulté de l'attaque est déterminée par le score de Défense de la cible. Si l'attaque est supérieure ou égale à la Défense de la cible, l'attaque est réussie. Si l'attaque est inférieure à la Défense de la cible, l'attaque échoue.

BLESSURES

Dans le cas d'attaque réussie, le joueur devra lancer les dés correspondant aux dommages causés par l'arme utilisée; dans le cas d'une arme de mêlée ou d'une arme à distance telle qu'un arc, une lance ou un couteau, les dégâts sont ajustés par le bonus de Force. Les dégâts totaux infligés par une attaque se calculent suivant la formule ci-dessous:

$$\text{Dommages de l'arme (+ bonus de Force)} \\ - \text{Armure de la cible}^* = \text{dégâts de l'attaque}^{**}$$

(*) Si la cible porte une armure quelconque (exprimée en points de protection), celle-ci absorbe une partie des dommages.

(**) Les points de dégâts réduisent le nombre de Points de Vie de la cible.

Les Points de Vie reflètent l'état de santé du personnage (ou de son adversaire).

Si le score de Points de Vie tombe à 0, le personnage est hors combat, neutralisé. Si le score de Points de Vie descend en dessous de -10, le personnage meurt.

Entre 0 et -10, le personnage est mourant. Il est inconscient. Son état se dégrade à raison d'un point de vie par round, jusqu'à l'issue fatale (à moins de recevoir des soins appropriés).

SOINS ET RECUPERATION DE POINTS DE VIE

En temps normal, un personnage récupère [bonus de Constitution] points de vie par jour de repos (pour autant que ses blessures aient été pansées et soignées correctement).

Un personnage dont le score de points de vie est compris entre 0 et -10 est mourant. Son état s'aggrave. Il perd 1 point de vie par round. On peut stabiliser son état en réussissant un test de Premiers Soins. Il ne récupère pas de points mais n'en perd plus. Son état est stable.

Suivant la nature et la gravité de la blessure, le personnage devra recevoir des soins adhoc pour remonter son score de points de vie à 1.

A partir de là, il récupèrera ses points de vie de façon naturelle.

DOMMAGES DES ARMES

C-dessous, quelques armes et les dégâts qu'elles infligent.

Couteau	1d6 + bonus de Force
Marteau	1d6 + bonus de Force
Hache	1d10 + bonus de Force
Arc	1d6 + bonus de Force
Arbalète	1d6 + 2
Tronçonneuse*	1d10
Pistolet .38	2d6
357 Magnum	2d6
Riot-gun	2d10
M16	2d8
Uzi	2d6
Batte de base-ball	1d4

(*) cette arme nécessite un test de Force au préalable. En cas d'échec, le personnage se blesse lui-même avec la tronçonneuse et perd 1d4 points de vie.

EXPERIENCE ET EVOLUTION DU PERSONNAGE

Les aventures que vivront les personnages seront l'occasion pour eux de s'améliorer; ils deviendront plus forts, plus rapides, plus résistants.

Bref, au terme d'une aventure (généralement un scénario ou une session de jeu), les personnages gagneront des Points d'Expérience (PX).

Ces points se traduiront par un passage au niveau supérieur suivant le tableau ci-dessous.

PX	Niveau
0	1
1.000	2
3.000	3
6.000	4
10.000	5
15.000	6
21.000	7
28.000	8
36.000	9
45.000	10
55.000	11
66.000	12
78.000	13
91.000	14
105.000	15
120.000	16
136.000	17
153.000	18
171.000	19
190.000	20

A chaque niveau acquis, le personnage recevra [1d6 + bonus d'Intelligence] points qui lui serviront à augmenter ses compétences ou à en acquérir de nouvelles.

Son total de Points de Vie sera augmenté de (1d10/1d8 + bonus de Constitution).

Tous les deux niveaux (niveaux 2, 4, 6, 8, etc.), le personnage peut acquérir un don supplémentaire.

Tous les trois niveaux (niveaux 3, 6, 9, 12, etc.), le personnage gagne un point à ajouter à une caractéristique au choix.

Les ajustements, scores et compétences dépendant de la caractéristique modifiée devront aussi être mis à jour.

PERIPETIES A BARTERTOWN

«Péripiéries à Bartertown» est un cadre de jeu pour Road Warrior. Outre la présentation de la Cité du Troc, plusieurs pistes de scénarios vous sont proposés.

Le monde de Road Warrior est un monde violent et barbare où l'argent n'a plus aucune valeur. Les denrées les plus précieuses sont l'eau, la nourriture et le fuel.

L'argent n'ayant plus aucune valeur, le troc et le marchandage sont redevenus des pratiques commerciales courantes.

C'est autour de ce «principe» que s'est bâtie Bartertown, la Cité du Troc.

ORIGINES DE BARTERTOWN

Bartertown est bâtie sur une ancienne route d'avant le grand cataclysme, ce qui en fait un endroit de passage obligé.

La cité est née de la volonté d'Entité, une chef de guerre qui a réussi à s'imposer et à rallier à elle plusieurs gangs locaux.

Le principe fondateur de Bartertown est d'offrir un lieu de commerce et d'échange neutre et relativement sûr. La sécurité de la ville est assurée par des hommes du gang d'Entité.

Au fil des années, la cité a grandi et les gangs ont accepté l'autorité d'Entité sur la ville.

LA JUSTICE D'ENTITE

Il règne dans la cité une ambiance proche de celle des villes de pionniers du l'Ouest Américain.

Les rixes sont courantes à Bartertown, malgré les hommes d'armes chargés de maintenir l'ordre.

Ainsi, la justice d'Entité est à l'image du monde: violente et expéditive. Les querelles se règlent dans une arène qui porte le nom de «Dôme du Tonnerre».

Entité et ses hommes exercent un pouvoir absolu à l'intérieur de la ville mais cette autorité s'arrête aux portes de la cité.

Pour garantir sa sécurité, Bartertown est entourée d'un haut mur de béton et de fer, surveillé jour et nuit par la milice d'Entité.

TROC ET MARCHANDAGE

Bartertown porte bien son nom; in y trouve tout et n'importe quoi. Le troc et le marchandage sont la règle.

Comme dans les villes du monde d'avant, il y a des «hôtels» où passer la nuit, des marchés où il est possible d'acheter de l'eau, des vivres, du fuel, des armes, etc.

Il y a aussi des débits de boissons où sont servis des breuvages plus ou moins alcoolisés.

Il y a aussi des lieux de plaisir et de débauches.

Tout peut arriver à Bartertown.

FAITES LE PLEIN !

Ce scénario a pour but de vous faire découvrir Bartertown et ses environs ainsi que les enjeux du monde de Road Warrior.

SYNOPSIS

Le vieux Sam connaît l'emplacement d'une vieille citerne contenant encore quelques litres de précieux fuel. L'endroit est à une trentaine de kilomètres de Bartertown. Il s'agit d'une station-service désaffectée le long d'une route secondaire dans les montagnes.

Le gang des Anges Noirs revendique cette zone et veut mettre la main sur le fuel. Ils ne connaissent pas l'endroit exact mais savent que le vieux Sam a griffonné un plan sur un bout de papier. Ils poursuivent le vieil infirme dans les rues de Bartertown pour lui voler le plan.

Le vieil homme va croiser le chemin des PJ qui devront faire un choix: protéger Sam ou se soumettre aux Anges Noirs et les laisser voler le vieil homme.

PREMIER CONTACT

Les PJ arpentent tranquillement une des rues de Bartertown lorsque des cris attirent leur attention. Cela semble venir de plus haut dans la rue, devant eux.

Soudain la foule s'écarte, laissant le passage à un vieil homme qui s'avance d'un pas hésitant mais pressé, boitillant du moins qu'il peut, se retournant sans cesse comme à l'affut de quelques poursuivants.

Alors que le vieil homme n'est plus qu'à quelques mètres des PJ, un groupe de quatre individus à la mine patibulaire surgit d'une ruelle adjacente. Ils ont tôt fait de repérer le vieil infirme et s'avancent vers lui en écartant sans ménagement la foule des badaux.

Le vieil homme arrive devant les PJ, trébuche sur une pierre et s'effondre lamentablement à leurs pieds.

Les quatre poursuivants s'avancent promptement et somment les PJ de déguerpir.

«Cassez-vous, bande de minables», glapit l'un d'eux en menaçant les PJ d'un couteau.

Les quatre hommes appartiennent au gang des Anges Noirs, à en juger par les tatouages sur leurs avant-bras.

Les PJ sont libres d'agir comme bon leur semble.

Ils peuvent livrer le vieil homme sans défense aux Anges Noirs et passer leur chemin. Dans ce cas, l'aventure s'arrêtera là.

S'ils refusent de s'écarter et défient les Anges Noirs, une rixe s'en suivra. Les Anges Noirs sont armés de couteaux et de matraques. L'un d'eux a un flingue mais vu la rareté des munitions, il ne l'utilisera qu'en dernier recours.

Les PJ devront faire vite car des passants ont déjà averti la milice d'Entité qu'une rixe venait d'éclater dans le quartier des marchés. Les hommes d'armes ne tarderont pas à faire irruption dans la rue.

Les Anges Noirs

For 12 (+1), Dex 11 (+0), Con 10 (+0),

Int 9 (-1), Per 12 (+1), Cha 13 (+1)

Points de Vie: 10

Défense: 11

Initiative: +1

Armes à distance +1

Armes de mêlée +2

Couteau 1d6+1

Matraque 1d4+1

Flingue 1d8 (5 balles)

Armure: veste en cuir (1)

Si le combat avec les Anges Noirs dure plus de 5 rounds, les forces de la milice feront irruption dans la rue.

Ce sera la panique générale. Les Anges Noirs tenteront de fuir; personne ne veut se faire arrêter et risquer un jugement. Entité est réputée pour être impitoyable envers ceux qui provoquent des troubles dans sa cité.

Les PJ ont eux aussi intérêt à prendre la poudre d'escampette, non sans ramasser le vieux Sam qui a réussi à se traîner à l'abri dans une ruelle.

Les PJ peuvent aussi se battre avec les hommes de la milice.

Ce sont tous des combattants aguerris et bien armés.

L'affrontement risque fort de tourner au désavantage des PJ.

Les hommes de la milice (une escouade de 10 hommes)

For 14 (+2), Dex 13 (+1), Con 12 (+1),

Int 10 (+0), Per 13 (+1), Cha 14 (+2)

Points de Vie: 11

Défense: 11

Initiative: +1

Armes à distance +2

Armes de mêlée +3

Couteau 1d6+2

Matraque 1d4+2

Arbalète 1d6+2

Armure: veste en cuir (2)

Riot-Gun 2d10 (4 cartouches)

Si les PJ sont arrêtés, ils seront conduits en prison et passeront en jugement devant Entité elle-même.

Celle-ci souhaite la paix dans sa cité, aussi menacera-t-elle les PJ d'une punition exemplaire: la mort par pendaison.

Les PJ seront reconduits dans leur cellule sans autre forme de procès ni la moindre possibilité de se défendre.

A la nuit tombée, Entité viendra leur proposer un marché.

Elle leur propose un travail en échange de leur liberté.

Elle désire s'emparer d'une réserve de fuel qui se trouve, d'après les informations dont elle dispose, dans une station-service désaffectée à une trentaine de kilomètres de Bartertown.

Les gangs locaux sont à l'affut et souhaiteraient s'approprier le fuel. Entité et ses hommes ne peuvent pas intervenir directement aux risques de plonger Bartertown dans le chaos. Aussi propose-t-elle ce marché aux PJ, qui ne peuvent qu'accepter.

Entité, dirigeante de Bartertown

For 14 (+2), Dex 16 (+3), Con 12 (+1),
Int 17 (+3), Per 15 (+2), Cha 20 (+5)
Points de Vie: 25
Défense: 13
Initiative: +3

Armes à distance +1	Armes de mêlée +2
Bluff +6	Conduire +5
Détection +5	Intimidation +7
Marchandage +7	Persuasion +6
Survie +5	

Couteau 1d6+1	Arbalète de poing (1d4+2)
---------------	---------------------------

Armure: veste en mailles de fer (5)

Si les PJ ne sont pas arrêtés par la milice, ils se retrouveront dans un endroit discret et pourront interroger le vieux Sam. Celui-ci est assez mal en point; un petit test de Premiers Soins (Diff. 15) pourra redonner un peu de vigueur au vieil homme. Celui-ci leur montre une carte routière chiffonnée sur laquelle il a entouré au crayon gras rouge l'emplacement d'une station-service désaffectée où se trouve une réserve de fuel oublié de tous. Le gang des Anges Noirs voudraient mettre la main sur le carburant, et ils ne sont pas les seuls à être sur l'affaire. Le vieux Sam est trop fatigué et malade pour entreprendre un tel périple. Il accepte de confier cette tâche aux PJ.

LA COURSE-POURSUITE

Les PJ connaissent l'emplacement (approximatif) d'une réserve de fuel. Soit ils possèdent la carte du vieux Sam, soit Entité leur a confié la mission de s'emparer du fuel en échange de leur amnistie.

La zone où se situe la station-service borde les montagnes à trente kilomètres de Bartertown.

Pour s'y rendre, il faut suivre la route du nord puis bifurquer vers l'est après une dizaine de kilomètres.

Dès les premiers kilomètres, les PJ se rendent compte qu'ils sont suivis (Détection, Diff. 10); un nuage de poussière monte derrière eux. Leurs poursuivants sont à quelques kilomètres derrière eux.

A la bifurcation vers l'est, il y a les restes d'un hangar.

Les PJ peuvent organiser une petite embuscade, suivre la route de l'est comme prévu ou prendre une autre direction en espérant semer leurs poursuivants.

Les poursuivants sont des Anges Noirs: une dizaine d'hommes montés sur deux voitures et trois motos. Bien entendu, ils sont fortement armés.

Les Anges Noirs

For 12 (+1), Dex 11 (+0), Con 10 (+0),
Int 9 (-1), Per 12 (+1), Cha 13 (+1)
Points de Vie: 10
Défense: 11
Initiative: +1

Armes à distance +1 Armes de mêlée +2

Couteau 1d6+1	Matraque 1d4+1
Flingue 1d8 (5 balles)	Arbalète 1d6+2
M16 2d8 (un chargeur d'une trentaine de balles)	

Armure: veste en cuir (1)

Les véhicules possèdent des Points de Structure. Ce sont l'équivalent des Points de Vie.

Chaque fois qu'un véhicule est endommagé, il perd des Points de Structure.

Si les Points de Structure d'un véhicule sont diminués de moitié, celui-ci tombe en panne.

Si les Points de Structure descendent à un quart du total, le véhicule n'est plus qu'une carcasse inutilisable.

Une voiture possède 20 Points de Structure (PS).

Une moto possède 10 PS.

Dans le cas de dommages importants (si il perd la moitié de ses PS d'un coup), un véhicule a 50% de chance d'exploser, avec les conséquences qu'on imagine pour les passagers.

Si les PJ ne se débarrassent pas de leurs poursuivants, ceux-ci risquent de leur tomber dessus à un moment inopportun.

A eux de décider de ce qu'il convient de faire.

Après la bifurcation, la route vers l'est mène les PJ dans les contreforts des montagnes.

La route devient sinueuse avec de part et d'autre des escarpements rocheux.

Au bout de quelques kilomètres, la route court au fond d'un canyon. De gros rochers, sans doute roulés là suite à un éboulement, bloquent la route.

Impossible de passer avec une voiture.

Il est possible de se frayer un chemin avec une moto mais même dans ce cas il y a risque de chutes (test de Conduire, Diff. 18).

Les PJ vont être obligés de continuer leur périple à pied, à moins qu'ils n'aient de quoi dégager la route (utiliser des explosifs est possible mais dangereux. Attention aux éboulements.

Si les PJ ne se sont pas débarrassés de leurs poursuivants, ceux-ci rappliqueront peu après que les PJ aient franchi l'éboulement. Si les PJ tardent trop, ils leur tomberont dessus.

EMBUCHES

Plus loin, la route est en très mauvaise état.

Un tremblement de terre a ouvert une large crevasse qu'il va falloir franchir.

Il est possible de sauter au-dessus de l'obstacle (test de Saut, Diff. 15) ou de se servir de corde pour installer un pont suspendu.

Il n'est pas possible de contourner la crevasse; de chaque côté de la route, un escarpement difficile voire impossible à escalader rend tout contournement hasardeux.

Là encore, si les PJ ont encore des poursuivants, ceux-ci leur tomberont dessus pendant qu'ils tentent de franchir la crevasse.

Si les PJ tentent de contourner l'obstacle, ils vont devoir escalader les parois du canyon d'un côté ou de l'autre. Des tests d'Escalade Diff. 15 à 20 seront requis. En cas d'échec, le grimpeur perd pied. Un second test d'Escalade Diff. 20 lui permettra de se rétablir et de continuer son ascension. En cas d'échec, c'est la chute.

Un grimpeur qui tombe perd 1d6 Points de Vie et a 30% de chance de se casser quelque chose, ce qui l'handicamera pour le reste de l'aventure (malus de -1 à -3 pour tous les tests physiques).

En cas d'échec critique, la chute se solde par la perte de 1d10 Points de Vie avec 60% de chance de se casser quelque chose. Le malus en cas de fracture sera alors de -3.

Une dizaine de kilomètres plus loin, la route débouche dans une petite vallée. La station-service est en vue alors que le soleil descend derrière les montagnes.

LA STATION-SERVICE

La station-service est déserte.

Abandonnée depuis le Grand Cataclysme, elle a été envahie par la végétation; le vent a emporté une partie de la toiture et abattu l'enseigne lumineuse.

A première vue, l'endroit ne semble pas avoir été occupé depuis plusieurs années.

Il y a un hangar de tôles à l'arrière de la station-service.

Dans le hangar, un camion-citerne couvert de poussière.

Ses pneus sont crevés et le pare-brise est cassé mais dans l'ensemble, l'engin devrait pouvoir être remis en état (tests de Connaissances: Mécanique ou Profession: Mécano, Diff. 20).

La citerne est vide.

Ce n'est donc pas là que se trouve la réserve de fuel tant convoitée.

La réserve de fuel se trouve sous la station-service, dans les cuves d'alimentation des pompes.

Pour extraire le fuel des cuves, les PJ devront remettre en marche le groupe électrogène (là encore, tests de Connaissances: Mécanique et/ou Electricité, ou Profession, Diff. 15 à 20).

Une fois celui-ci en état de marche, ils pourront utiliser les pompes pour remplir le camion-citerne et rapporter le précieux carburant à Bartertown (ou ailleurs).

Si aucun des PJ ne possède de compétences adhoc pour réparer les éléments mécaniques et électriques du camion et de la station-service, quelques tests d'Intelligence, Diff. 20, pourront faire l'affaire; les réparations prendront juste un peu plus de temps.



Pour remettre en état le camion et les pompes, les PJ vont certainement fouiller le hangar (tests de Fouille, Diff. 15 à 20).

Outre les pièces nécessaires aux réparations, ils trouveront des articles qu'ils pourront revendre à Bartertown: des pièces pour des véhicules, des ustensiles domestiques et même quelques bouteilles de whisky miraculeusement sauvées de la catastrophe et qui attendaient là depuis tout ce temps.

Si certains PJ sont blessés, c'est sans le moment de se reposer et d'administrer les soins qui s'imposent.

Les blessures superficielles peuvent être soignées par de simples tests de Premiers Soins, Diff. 15.

Les blessures par balle sont plus difficiles à soigner. Il faut extraire la balle, ce qui demande un test de Premiers Soins, Diff. 20 et des Connaissances en Médecine pour éviter l'infection ou une hémorragie. En cas d'échec critique, le patient perd 2d10 Points de Vie et risque de décéder dans les heures qui suivront l'intervention.

Pour les fractures, la pose d'une attelle sera la meilleure chose à faire; là encore un test de Premiers Soins, Diff. 15 à 20 sera requis.

ATTAQUE DE NUIT

Les PJ ne sont pas les seuls à être sur la piste de cette réserve inespérée de fuel. Outre le gang des Anges Noirs et Entité, il y a d'autres gangs en quête du précieux carburant.

Un groupe de maraudeurs a repéré la station-service et a attendu la nuit pour attaquer.

Ils ne sont qu'une dizaine et pas très bien armés mais suffisamment pour mettre les PJ en danger.

S'ils n'ont pas pensé à mettre des gardes, il faudra réussir un test de Détection Diff. 25 pour entendre les assaillants s'approcher de la station-service.

Une sentinelle éventuelle devra par contre réussir un test de Détection vs. Discrétion des assaillants pour repérer les intrus.

Les Maraudeurs

For 10 (+0), Dex 12 (+1), Con 10 (+0),

Int 10 (+0), Per 11 (+0), Cha 9 (-1)

Points de Vie: 8

Défense: 11

Initiative: +1

Armes à distance +1

Armes de mêlée +1

Discrétion +2

Couteau 1d6

Bâton 1d4

Arbalète 1d6+2

Armure: veste en cuir (1)

Si plus de la moitié des maraudeurs sont tués, les autres prendront la fuite.

Au matin, tout semble calme. Les PJ peuvent envisager de quitter la station-service.

PLAN DES ROUTES

La route directe vers Bartertown est coupée par une crevasse et un éboulement. Il est impossible de passer par là avec le camion. Il va falloir trouver un autre itinéraire.

Les PJ ne connaissent pas bien les routes vers l'est mais cela semble être la seule issue pour sortir des montagnes.

Un des PJ a trouvé en fouillant dans la station-service une vieille carte routière.

Celle-ci indique que la route vers l'est continue pendant une dizaine de kilomètres jusqu'à un croisement où il est possible de descendre vers le nord. La route du nord tourne au bout d'une vingtaine de kilomètres et la carte indique un ancien passage ferroviaire; la voie ferrée coupe les montagnes d'est en ouest.

A maints endroits, les rails empruntent des tunnels pour franchir les reliefs. Il est peut-être possible d'utiliser ces tunnels pour revenir vers l'ouest et atteindre la plaine un peu au nord de Bartertown, si bien entendu les PJ désirent retourner par là.

Ils peuvent aussi opter pour la fuite vers l'est. Là encore, la carte indique que la route traverse les montagnes vers la région côtière, à plus de 2000 kilomètres...

LA VOIE FERREE ET LE TUNNEL

Si les PJ choisissent de respecter leurs engagements vis-à-vis d'Entité et de ramener le fuel à Bartertown, ils emprunteront la route du nord puis suivront la voie ferrée jusqu'au tunnel.

Rouler en suivant les rails n'est pas aisée. Un test de Conduire, Diff. 15 à 20 s'impose. En cas d'échec critique, un pneu éclate. Il faut réparer si on veut continuer.

Quelques tests de Connaissances: Mécanique ou Profession: Mécano, Diff. 15, et le camion reprend la route.

Le tunnel est obscur et sinistre.

Le camion est muni de phares. Le convoi s'enfonce donc dans les entrailles de la montagnes.

A mi-chemin, une bande de sauvages troglodytes assaillent les PJ. Ce ne sont que de pauvres gens revenus à un mode de vie primitif suite au Grand Cataclysme mais il faudra néanmoins s'en débarrasser.

Les Troglodytes

For 9 (-1), Dex 10 (+0), Con 8 (-1),

Int 7 (-2), Per 13 (+1), Cha 6 (-2)

Points de Vie: 8

Défense: 10

Initiative: +0

Arme de mêlée +2

Massue 1d6-1

Morsure 1d4 Griffes 1d3

En cas de blessures par morsure ou griffes, les plaies risquent de s'infecter. Les Troglodytes sont porteurs de toutes sortes de maladies et une blessure infectée pour avoir des conséquences handicapantes pour les PJ. Des maladies peuvent se développer. Il faudra donc désinfecter et soigner correctement ce genre de blessures par quelques tests de Premiers Soins, Diff. 15.

En cas d'échec critique, une des plaies s'est infectée.

Le PJ ne se sent pas très bien et aura de la fièvre six heures après avoir été blessé.

La maladie ne semble pas contagieuse mais il est difficile de se prononcer à ce stade et avec le piètre matériel médical que possède le groupe.

Le PJ fiévreux subira un malus de -2 à toutes ses actions physiques ou mentales et devra être soigné dans les plus brefs délais.

Après 24 heures, le malus montera à -5 et la fièvre sera telle que le PJ sera obligé de se reposer.

S'il n'est pas soigné correctement, la fièvre le fera délirer et il perdra 1 Point de Vie toutes les heures.

Dans le cas où le malade ne reçoit aucun soin, il y a risque (50%) de décès dans les 72 heures...

RETOUR A BARTERTOWN

La ligne de chemin de fer franchit les montagnes d'est en ouest et aboutit quelque part au nord de Bartertown.

Après deux heures de route, les PJ retrouvent une route filant vers le sud, vraisemblablement la route menant à Bartertown.

La fin du périple est proche.

Un test d'Orientation, Diff. 20, permet aux PJ d'estimer leur position à une cinquantaine de kilomètres de la ville, soit une petite heure de route.

Les routes de Bartertown sont surveillées.

D'une part, le gang des Anges Noirs espère voir réapparaître les PJ et le fuel. Ils ont donc décidé de se mettre à l'affut sur toutes les routes menant à Bartertown.

Après 15 kilomètres, le convoi des PJ est assailli par des véhicules menés par les Anges Noirs.

D'autre part, Entité a mis également les routes sous surveillance, espérant elle aussi voir réapparaître les PJ et leur précieuse cargaison. Ses hommes vont donc intervenir pour aider les PJ à échapper aux Anges Noirs et à atteindre les portes de la cité.

Cette dernière ligne droite sera donc l'occasion d'une violence confrontation entre les Anges Noirs d'un côté, et les PJ épaulés par la milice d'Entité de l'autre.

Les PJ foncent à toute allure sur la route en direction de Bartertown.

Les Anges Noirs surgissent derrière eux et les remontent rapidement; le camion des PJ n'est pas très rapide.

Les PJ devront donc faire leur possible pour empêcher les Anges Noirs de grimper à bord du camion.

Les Anges Noirs auront aussi placer des barrages sur la route.

Là encore, il faudra les forcer sans trop endommager le camion.

Un camion semi-remorque possède 30 Points de Structure.

Si les PJ ont placé des panneaux d'acier et d'autres blindages pour améliorer la résistance du véhicule, on peut estimer une augmentation de 10 Points de Structure, soit un total de 40.

Chaque cascade, chaque choc, chaque barrage forcé fera diminuer le nombre de Points de Structure du camion.

Il conviendra donc que les PJ soient attentifs à ne pas trop endommager leur véhicule, au risque de se retrouver en panne au bord de la route, à la merci de leurs poursuivants.

Après une course-poursuite apocalyptique, le convoi arrive enfin en vue de Bartertown.

Les portes de la cité s'ouvrent pour laisser le passage au camion et à son précieux chargement.

Les gardes ouvrent le feu sans sommation sur les poursuivants qui font rapidement demi-tour.

EPILOGUE

Les PJ ont rempli leur part du contrat. Ils sont allés dans les montagnes et ont ramené à Bartertown le précieux fuel.

De son côté, Entity a tenu parole. Elle a grâcié les PJ et leur a même proposer une place dans ses milices.

Les PJ sont libres d'accepter ou de refuser cette offre.

Quelle que soit leur réponse, ils obtiennent tout de même une récompense supplémentaire de la part de la maîtresse de la cité: le plein de leur(s) véhicule(s) ainsi qu'une petite réserve d'une centaine de litres (une vraie fortune mais une petite part de la quantité qu'ils ont ramené à Bartertown).

Les PJ sont donc plus ou moins revenus à la case «départ», à la différence qu'ils ont maintenant assez de fuel pour quitter la ville et aller où bon leur semble.

A eux de décider de ce qu'ils feront de leur vie.



EPILOGUE BIS

Les PJ ont choisi de fuir vers l'est et la région côtière.

Ils n'ont pas à s'inquiéter pour le carburant puisqu'ils ont une citerne de plusieurs milliers de litres de fuel à leur disposition. Cela fait également d'eux la cible privilégiée des bandes armées qui hantent les montagnes et les zones au-delà.

Ne voyant pas revenir les PJ, Entité devinera très vite qu'ils ont pris la poudre d'escampette. Elle enverra à leurs trousses une équipe de ses meilleurs assassins.

De leur côté, les Anges Noirs partagent le même ressentiment qu'Entité. Eux aussi enverront un groupe vers l'est à la recherche des PJ et du fuel.

Vous l'aurez compris: les PJ ne sont pas tirés d'affaire.

REGLES OPTIONNELLES

Ci-après, une série de règles optionnelles pour pimenter vos parties de ROAD WARRIOR.

POURSUITE DE VEHICULES

Dans le scénario «Faites le plein», les PJ sont à plusieurs reprises pris en chasse par leurs ennemis.

Comment gérer une poursuite de véhicules?

Vous pouvez vous contenter de demander quelques tests de Conduite et d'enrober le tout avec un peu de narration.

C'est parfait si vous ne désirez pas vous attarder sur les poursuites de véhicules.

Vous pouvez aussi opter pour une gestion plus complexe.

Chaque véhicule possède des caractéristiques qui entreront en ligne de compte pour la gestion des poursuites.

Chaque véhicule possède un score de Points de Structure qui reflète son état général.

Si le total des Points de Structure est diminué de moitié, le véhicule tombe en panne. La poursuite est terminée.

Si le véhicule encaisse d'un coup un total de dommages supérieur ou égal à 20% de ses PS, les performances du véhicule s'en trouveront diminuées.

Comment estimer les performances d'un véhicule?

Outre ses Points de Structure, un véhicule possède un score de Maniabilité et un score de Vitesse.

La Maniabilité est un bonus/malus qui doit être appliqué à chaque test de Conduite.

Le score de Vitesse donne une idée de la vitesse moyenne du véhicule et permet de savoir si un véhicule sera ou non rattrapé par un autre au terme d'une course-poursuite.

Si un camion a un score de Vitesse de 2 et une voiture un score de 4, on peut estimer que la voiture se déplace deux fois plus vite que le camion. Cette indication peut aider à estimer le temps en rounds que mettra un véhicule pour en rattraper un autre. Le score de Vitesse peut être représenté visuellement par un nombre de cases que parcourerait en un round un véhicule. Vous pouvez donc gérer l'espace entre les poursuivants sur une simple feuille quadrillée.

Bien entendu, un test de Conduite manqué se soldera par un demi déplacement ou par pas de déplacement du tout.

Un échec critique requiera un nouveau test. En cas d'échec de ce second test, c'est l'embarquée et l'accident.

Quelques exemples de véhicules:

Véhicule	PS	Maniabilité	Vitesse
Camion	30	-2	2
Voiture	20	+1	5
Moto	10	+5	10
Quad	15	-1	8
Buggy	15	+2	15
Autogyre	10	+3	10

LOCALISATION DES DOMMAGES

La gestion standard des dommages utilise un score de Points de Vie global. Vous pouvez vouloir gérer plus finement l'état de santé des Personnages en usant d'une localisation précise des dommages qu'ils subissent au cours de leurs aventures.

Lorsque votre personnage est blessé, lancez 1d10 et consultez le tableau ci-dessous pour savoir où il a été touché.

Sur 1d10	Zone touchée	Malus
1	Jambe droite	-1
2	Jambe gauche	-1
3-5	Abdomen	-2
6-7	Poitrine	-3
8	Bras droit	-1
9	Bras gauche	-1
10	Tête	-5

En cas de blessure à la tête, faites un test de Constitution Diff. 20. En cas d'échec, votre personnage perd connaissance.

Un échec critique signifie le coma pour une durée de 1d6 jours.

En cas de coma, lancez 1d10. Si vous faites 1, le coma est irréversible. Votre personnage n'est plus qu'un légume.

ARMURES ENDOMMAGEES

Le Personnage peut porter des protections; il peut s'agir d'une simple veste en cuir épais ou d'un gilet pare-balle, ou encore d'un vêtement hybride fait de morceaux de cuir durci et de plaques de métal.

Cette «armure» absorbe une partie de dommages que le Personnage peut subir au cours d'un combat.

Si vous jouez suivant les règles standards, une armure absorbe un certain nombre de points de dégâts mais ne s'abîme jamais.

Vous pouvez corser les choses en estimant que pour chaque tranche de 5 points de dommages, une armure perd 1 point de protection, simulant ainsi l'endommagement progressif d'une armure encaissant un grand nombre de dommages.

Si l'armure descend à 0 points de protection ou moins, elle ne protège plus efficacement le Personnage. Celui-ci devra réparer ou remplacer son «armure», ou se passer de protection.

POINTS DE DESTIN

Les Personnages sont des survivants. Ils ont donc un destin hors du commun par rapport aux milliards d'individus anonymes qui ont péri dans la Grande Catastrophe. Le simple fait d'avoir survécu est une chose notable.

Vous pouvez donner 1d3 Points de Destin à chacun de vos joueurs. Ces points leur permettront de relancer un jet de dé malencontreux ou d'inverser une situation désespérée à leur avantage, ou encore de sauver in extremis un personnage d'une mort certaine. N'oublions pas que les PJ sont des survivants !

PERSO PRET A JOUER

Pour vous permettre de démarrer rapidement une partie, voici ci-dessous un personnage prêt à jouer pour ROAD WARRIOR.

Il s'appelle Tressy «Mecanik» Morton

Peu de femmes ont survécu au Grand Cataclysme. Celles qui vivent encore sont des êtres robustes et indépendants qui ont appris à survivre dans un monde dominé par les hommes.

Calculons ces caractéristiques.

Les six lancers de dés ont donné les résultats suivants: 11, 18, 16, 8, 11 et 10.

Nous répartissons ces résultats comme suit:

Caract.	Score	Bonus
Force	10	+0
Dextérité	18	+4
Constitution	8	-1
Intelligence	16	+3
Perception	10	+0
Charisme	11	+0

Tressy n'est pas musclée mais très agile et souple.

Elle est assez futée et plutôt jolie.

Elle a réussi à survivre jusqu'ici grâce à son adresse et à sa vivacité d'esprit. Avant le Grand Cataclysme, elle bossait comme technicienne industrielle. Elle a des connaissances en mécanique, électronique et électricité.

Elle vend ses dons pour la mécanique au plus offrant en réparant les véhicules. Son plus gros souci: se fournir en pièces détachées.

Son score de Points de Vie est de $10 - 1 = 9$.

Son score de Défense est de $10 + 4 = 14$.

Son score d'Initiative est de $+4$ (bonus de Dex)

Il dispose de $10 + 3 = 13$ points pour acquérir des compétences.

Armes à distance (Dex)	$4 + 2 = +6$
Armes de mêlée (For)	$0 + 1 = +1$
Conduire une automobile (Dex)	$4 + 1 = +4$
Connaissances: Mécanique (Int)	$3 + 2 = +5$
Connaissances: Electronique (Int)	$3 + 1 = +4$
Connaissances: Electricité (Int)	$3 + 1 = +4$
Crocheter une serrure (Dex)	$4 + 1 = +5$
Profession: Technicien industriel (Int)	$3 + 2 = +5$
Premiers soins (Int)	$3 + 1 = +4$
Survie (Int)	$3 + 1 = +4$

Elle opte pour les dons Négociation et Talent.

Elle bénéficie d'un bonus de $+2$ à tous ses tests de Charisme ou Persuasion, Marchandage et Intimidation. Ca lui sera très utile pour obtenir des pièces détachées et des articles nécessaires aux réparations de véhicules.

Le don Talent lui donnera un bonus de $+3$ lors de l'utilisation de ses connaissances en Mécanique, faisant de Tressy la meilleure mécano de Bartertown.

Tressy «Mecanik» Morton porte bien son surnom. Ses talents de mécano lui ont permis de se faire une place dans la société de ROAD WARRIOR et de survivre dans ce monde barbare.

Elle compense son endurance relativement faible par une habileté aux armes de distance, et notamment l'arbalète (qu'elle a fabriqué elle-même et qui dispose d'une puissance et d'une précision étonnante).

Elle est jolie et assez futée.

Il ne reste plus qu'à équiper Tressy.

Elle se déplace dans un VAN où elle entasse tout ce qu'elle possède. Le véhicule lui sert également de logement (ce qui est assez courant dans le monde de ROAD WARRIOR).



Elle porte un pantalon en toile épaisse, un veste courte sur un T-shirt sale et une casquette.

Elle est armée: une arbalète de sa fabrication (plus puissante et plus précise que les arbalètes communes) et un couteau commando à lame dentelée. Elle porte également un vieux Smith & Wesson pour lequel elle ne possède que 5 balles.

Il ne reste plus qu'à noter toutes ces informations sur une fiche de personnage et le tour est joué.

Tressy «Mecanik» Morton est prête à partir à l'aventure.

ROAD WARRIOR

FICHE DE PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES

FOR Force	10	+0	Tressy «Mecanik» Morton		
DEX Dextérité	18	+4	Nom		
CON Constitution	8	-1	NIVEAU Niveau + XP	1	0
INT Intelligence	16	+3	Init. Initiative	+4	
PER Perception	10	+0	DEF Défense	14	
CHA Charisme	11	+0	PdV Points de Vie	9	



COMPETENCES

Description			Caract.		Niv.		Mod.
Armes à distance	Dex	+6	=	4	+	2	+
Armes de mêlée	For	+1	=	0	+	1	+
Bluff	Cha	+2	=	0	+		+ 2
Conduire <u>VAN</u>	Dex	+5	=	4	+	1	+
Conn. <u>Mecanique</u>	Int	+8	=	3	+	2	+ 3
Crocheter une serrure	Dex	+5	=	4	+	1	+
Déplacement silencieux	Dex	+4	=	4	+		+
Discrétion	Dex	+4	=	4	+		+
Escalade	For	+0	=	0	+		+
Fouille	Per	+0	=	0	+		+
Intimidation	Cha	+2	=	0	+		+ 2
Marchandage	Cha	+2	=	0	+		+ 2
Natation	For	+0	=	0	+		+
Orientation	Per	+0	=	0	+		+
Pickpocket	Dex	+4	=	4	+		+
Pilotage	Dex	+4	=	4	+		+
Persuasion	Cha	+2	=	0	+		+ 2
Premiers soins	Int	+4	=	3	+	1	+
Profession <u>Technicien</u>	Int	+5	=	3	+	2	+
Saut	For	+0	=	0	+		+
Survie	Int	+4	=	3	+	1	+
Conn. <u>Electronique</u>		+4	=	3	+	1	+
Conn. <u>Electricite</u>		+4	=	3	+	1	+
			=		+		+

DONS

Negotiation	
Talent (Conn. Mecanique)	

EQUIPEMENT

Pantalon de toile
 Veste courte + T-Shirt
 Casquette
 Bottes de Cuir
 Arbalette (1d6+2) + 20 carreaux
 Couteau (1d4+1)
 S&W (1d8) + 5 balles
 VAN + pieces detachees



OGL

Ce livret est édité sous Open Game Licence (OGL) version 1.0a avec la permission de Wizards of the Coast, Inc.
Le contenu Open du présent manuel est issu du DRS (Document de Référence du Système), copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

DESIGNATION DU CONTENU OPEN:

Les caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme), leurs abréviations et leurs définitions; les compétences (Armes à distance, Armes de mêlée, Bluff, Conduire, Connaissances, Crocheter une serrure, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Fouille, Intimidation, Marchandage, Natation, Orientation, Pickpocket, Pilotage, Persuasion, Premiers soins, Profession, Saut, Survie); les dons (Ambidextre, Arme de prédilection, Autonome, Combat en aveugle, Course, Discret, Doigts de fée, Endurance, Esquive, Fin limier, Fort en gueule, Initiative accrue, Négociation, Pistage, Présence, Recharge rapide, Réflexes surhumains, Réputation, Robustesse, Spécialisation martiale, Talent, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance, Vigueur surhumaine); les définitions des Classe de personnage et les termes Dé de Vie, Ajustement; les règles de jeu et de combat; les termes Attaque, Défense, Points de Vie, Initiative, Points d'Expérience (XP) et Niveau.

DESIGNATION DE L'IDENTITE DU PRODUIT:

Road Warrior

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE