

# L'Abri 85 : En route pour Mars

## Survol des événements :

L'aventure débute lorsque les PJ, attirés par des rumeurs et un signal mystérieux, découvrent l'entrée oubliée de l'Abri 85 sous les ruines d'ArcJet Systems. Une fois à l'intérieur, ils sont piégés à leur insu dans une simulation de voyage spatial vers Mars, d'un réalisme saisissant. Dans cet environnement virtuel, un Abri immaculé et technologiquement avancé, ils font la connaissance de Neil Aldrin, un astronaute charismatique dont le rêve ultime est de fouler le sol martien. Sous sa houlette, les PJ sont propulsés dans une épopée spatiale complète : de l'entraînement rigoureux des astronautes au décollage assourdissant d'une fusée, du voyage périlleux à travers l'espace jusqu'à une confrontation avec d'étranges "Martiens" dignes des films de science-fiction des années 50. Au sein de la simulation, ils devront aussi faire face à d'autres "participants" au comportement erratique et hostile, les "Autres". Cependant, alors que la simulation devient de plus en plus instable, truffée de bugs et d'hallucinations, les PJ finissent par être confrontés à un réveil brutal. Ils découvrent alors la terrible vérité : l'Abri 85 n'est qu'une façade délabrée pour un programme expérimental cruel, géré par des Cérébrobots. Au moment même où ils émergent, une "Purge Radioactive" cyclique menace de rendre l'Abri mortel. Commence alors une course désespérée pour s'échapper, les forçant à affronter les Cérébrobots devenus gardiens de leur prison, les goules – véritables vestiges des occupants précédents – et, comme ultime obstacle gardant la sortie, la terrifiante "Bête des Purgés".

# Les objectifs de la quête

Au cours d'En route vers Mars, les PJ auront l'occasion de :

- Visiter un Abri inconnu et mystérieux.
- Percer le mystère de leur étrange situation et démasquer l'illusion qui les emprisonne.
- Incarner des astronautes en mission pour Mars, de l'entraînement intensif à l'exploration spatiale simulée..
- Affronter des dangers d'un autre monde !
- Échapper aux horreurs de l'Abri 85 lors d'une Purge Radioactive dévastatrice.

**Note au MJ :** Ce scénario se caractérise par sa longueur et une certaine linéarité ; il est possible que les joueurs préférant une plus grande liberté d'action s'y sentent moins à l'aise. Il est conseillé de les en informer au préalable et de leur demander s'ils sont partants pour ce type d'aventure.

Vous avez également la possibilité de raccourcir le scénario. Par exemple, à partir de la fin de la scène 1 de l'Acte 3, une fois que les PJ ont réussi le décollage et atteint l'orbite, rien ne les empêche de choisir d'utiliser la fusée pour tenter un atterrissage sur Terre, au lieu de s'arrimer au vaisseau mère "Nuka Cola Red Horizon". La simulation, n'étant pas conçue pour une telle éventualité, entrerait alors en surchauffe et s'arrêterait, conduisant directement les PJ à l'Acte 5 : Réveil brutal.

De manière générale, la simulation est conçue pour être instable et sa tendance à la surchauffe s'accroîtra au fil de la progression du scénario. Cela se manifestera par des glitches et des bugs de plus en plus fréquents, jusqu'à son extinction programmée à la fin de l'Acte 4. N'hésitez pas à imaginer des facteurs qui pourraient accélérer cette surchauffe (par exemple, l'affichage simultané de nombreuses entités, la dispersion des PJ en plusieurs lieux distincts, une profusion d'effets spéciaux, ou encore la décision des joueurs de dévier de la trame narrative pour explorer la galaxie, etc.). Il vous appartient d'estimer à

quel moment la simulation cessera de fonctionner, vous permettant ainsi d'écourter le scénario à votre convenance.

## Prologue

Les PJ trouvent la quête sur le cadavre d'un homme attaqué par un radscorpion lors d'une rencontre aléatoire, par exemple. Celui-ci possède un **Journal déchiré et taché de sang**.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Entrée 37 (la dernière) :

*"Ça y est. Les lectures confirment ce que les vieux disaient : le 'souffle empoisonné' d'Arcjet s'est calmé. Temporairement, comme toujours. Mais c'est la fenêtre la plus large que j'ai vue depuis des lunes. Et cette fois, il y a plus que les rumeurs habituelles.*

*Les histoires d'un Abri Vault-Tec caché sous les ruines, ou même d'un vaisseau spatial intact, ça fait des années que ça circule. De la pure légende pour la plupart, un appât à charognards pour attirer les désespérés. On sait tous que personne ne revient jamais d'ArcJet. Les radiations finissent toujours par remonter en flèche, ou autre chose vous coince. Même les bandes de goules qui y ont tenté leur chance... plus jamais revues.*

*Mais il y a deux jours, j'ai capté un truc nouveau sur ma vieille radio. Un faible signal répétitif, presque enterré sous les parasites, qui parlait d'une 'chambre forte technologique d'ArcJet' dont les 'systèmes de préservation seraient encore actifs'. Le message mentionnait des 'trésors d'avant-guerre' et une 'protection contre les tempêtes du dehors'. Ça sentait bon la vieille propagande Vault-Tec, ou une balise automatisée.*

*Piège ou pas, avec les radiations au plus bas et ce nouveau 'chant des sirènes', je ne peux plus ignorer cet endroit. Si une fraction de ces*

*histoires est vraie... la technologie, les ressources... De quoi changer une vie dans ce désert maudit. D'autres avant moi ont pensé pareil, j'en suis sûr. Mais peut-être qu'ils n'avaient pas le bon timing, ou qu'ils n'ont pas écouté le bon 'secret'.*

*C'est maintenant ou jamais. Je suis prêt à parier ma carcasse. L'inconnu d'ArcJet m'appelle, et cette fois, j'ai l'impression que la porte est vraiment entrouverte. Pourvu que ce ne soit pas celle d'un four crématoire."*

## **Acte 1 : L'Abri 85**

### **Scène 1 : Les ruines d'Arcjet Systems**

Les personnages joueurs (PJ) partent explorer les ruines du bâtiment appartenant à l'entreprise ArcJet Systems. Quand ils arrivent, lisez le texte suivant : "Le bâtiment d'ArcJet Systems est une imposante ruine industrielle, autrefois symbole de l'innovation aérospatiale.

Extérieurement, il présente des façades en béton armé, des fenêtres brisées et des structures métalliques exposées. Une statue à l'effigie d'un avion supersonique couvert de végétation est visible devant le bâtiment. L'entrée principale, aux portes éclatées, mène à un vaste hall d'accueil jonché de débris et de terminaux inutilisables. Quelques maquettes de fusées et de planètes sont encore accrochées et pendent au plafond, alors que la plupart se sont écrasées sur le sol."

[Image 1 :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/b/bf/F04\\_Arc\\_Jet\\_TV\\_1.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20200731045105](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/b/bf/F04_Arc_Jet_TV_1.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20200731045105)]

[Image 2 :

<https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/b/ba/StingrayDeluxe-ArcJet-Fallout4.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20161129020545>]

En fouillant le rez-de-chaussée, les PJ ne trouveront pas grand-chose (Industriel, grand, rareté 1). Les accès aux étages supérieurs sont bloqués car les escaliers se sont effondrés.

### **Le sous-sol**

Les escaliers menant au sous-sol sont encore praticables. Ils sont en fer, descendent de plusieurs mètres et mènent à une salle très haute de plafond, aux murs de béton recouverts de suie.

[Image 3 :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/3/37/XMB\\_booster\\_engine.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20160609182548](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/3/37/XMB_booster_engine.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20160609182548)]

Au plafond se trouve un énorme réacteur de fusée. Cette pièce est en fait une salle de test de réacteurs.

[Image 4 :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/0/03/F04\\_Arc\\_Jet\\_TV\\_8.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20200731045125](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/0/03/F04_Arc_Jet_TV_8.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20200731045125)]

Derrière des portes de métal épaisses se trouve une série de couloirs menant, entre autres, à la salle de commande du réacteur. En fouillant cette zone, les PJ trouvent un Junk Jet ainsi qu'une holobande à côté : Holobande Junk-Jet : "Les moqueries. Les rires. Les provocations. Le mépris... 'Oh, il a bien eu son diplôme à la fin du lycée.' 'Ça va aller, je suis sûr qu'il a suivi un apprentissage.' 'Oh, regardez, il lit des revues scientifiques. C'est mignon.' Ah, ah, ah. Un apprentissage. Ils ne produisent pas de telles merveilles dans les ateliers d'apprentissage ! Mon chef-d'œuvre, l'arme à déchets ultime. Mon Junk Jet. Ils vont voir. Tous ces ingénieurs, avec leurs costumes et leurs beaux diplômes. Lundi matin, ils vont tous voir."

[Image 5 :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/1/10/F04\\_Technician%27s\\_personal\\_log\\_holotape.png/revision/latest?cb=20170120135126](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/1/10/F04_Technician%27s_personal_log_holotape.png/revision/latest?cb=20170120135126)]

En continuant dans le couloir, les PJ finissent par découvrir l'entrée d'un Abri inconnu : l'Abri 85. Celui-ci est totalement ouvert et semble avoir été abandonné depuis longtemps. Les premières salles montrent des signes évidents de pillage et sont vides (Abri, moyen, rareté 1).

## Scène 2 : La porte de l'Abri 85

Alors qu'ils progressent plus profondément dans l'Abri 85, les PJ remarquent que les couloirs et les pièces deviennent de plus en plus intacts et moins pillés (Abri, moyen, rareté 3). Cependant, alors qu'ils s'aventurent dans un couloir plus sombre et étroit, une série de pièges se déclenchent. Un gaz anesthésiant très puissant envahit l'air, et une impulsion électromagnétique (IEM) frappe, rendant inconscients aussi bien les humains, les goules, les super mutants que les robots parmi les PJ.

## Acte 2 : La simulation

(Une ellipse se produit. Les PJ endormis sont récupérés par des cérébrobots et emmenés dans des caissons de simulation.)

### Scène 1 : Réveil étrange

Lorsque les PJ se réveillent, ils se retrouvent, sans le savoir, dans la simulation. Ils sont dans un dortoir de type militaire/scientifique, avec un uniforme de l'Abri 85 arborant le logo d'ArcJet Systems.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Vous vous retrouvez dans un lieu qui vous paraît d'un blanc surnaturel, très bien éclairé par des ampoules alimentées en électricité. Les lits superposés qui composent la pièce sont faits, et les matelas et couvertures sont propres et sentent bon. Le lieu vous paraît totalement immaculé et vous n'avez jamais rien vu de tel dans les Terres Désolées. Dans le coin de la pièce, un homme se tient là, vous observant fixement. Il paraît tout droit sorti d'un numéro d'Astoundingly Awesome Tales – une mâchoire carrée impeccable, une petite moustache soignée, des cheveux courts laqués avec une petite mèche rebelle tombant sur le front. Son regard, cependant, est perçant, suspicieux, et il semble évaluer chacun de vos mouvements. Il est clairement sur ses gardes et semble préoccupé par des bruits sourds et des raclements provenant de la pièce voisine.

Alors que vous reprenez vos esprits, il porte un doigt à ses lèvres, vous intimant le silence d'un geste vif. Il ne quitte pas des yeux la porte de la pièce voisine.

L'homme se nomme Neil Aldrin, décrivez-le physiquement comme le cliché du héros américain : parfait, musclé, mâchoire carrée, petite moustache, cheveux courts laqués avec une petite mèche qui retombe sur le front (à la Clark Kent). Quand les PJ tentent d'établir un contact visuel ou de s'approcher prudemment, Neil parle à voix basse, sans cesser de surveiller l'autre pièce : « Qui êtes-vous ? Comment diable êtes-vous arrivés ici ? » Sa voix est empreinte de méfiance. Il observe attentivement leurs réactions, leurs uniformes de l'Abri 85. « Vous... vous n'êtes pas comme eux, n'est-ce pas ? Vous avez l'air... conscients. » Il désigne d'un bref coup de menton la pièce d'où proviennent les bruits.

**Note au MJ :** Laissez ici les PJ répondre. Selon leurs réponses – s'ils sont rassurants, curieux, ou montrent qu'ils ne sont pas agressifs – Neil pourra commencer à baisser sa garde. Un test de Charisme + Discours pour montrer qu'ils ne sont pas une menace pourrait être approprié, avec une difficulté faible (0 ou 1), ou simplement un bon roleplay peut suffire à le convaincre.

Si les PJ parviennent à le rassurer ou à piquer sa curiosité de manière positive, le visage de Neil s'éclaircit légèrement, bien que la tension demeure. « Bien... Bien. C'est la première fois depuis... longtemps, que je vois des visages qui ne sont pas... vides. » Il hésite un instant, puis semble prendre une décision. « Écoutez, ces... 'Autres', dans la pièce d'à côté, » il tend discrètement un doigt vers la source des bruits, « ils sont un problème. Un gros problème. D'habitude, comme je suis seul, je me contente de les éviter. Mais avec vous... peut-être qu'on a une chance. Une vraie chance de nettoyer un peu cet endroit pour la suite. »

Il leur montre alors plus clairement des personnes qui déambulent dans la salle d'à côté sans but précis, portant la même combinaison Abri 85 qu'eux, mais leurs mouvements sont erratiques, presque bestiaux. « Ils sont comme nous, enfin, ils portent nos couleurs, mais... ils sont différents. Bizarres. Je ne sais pas exactement ce qui leur est arrivé. Ils n'étaient pas comme ça avant... il y a très, très longtemps. »

Il poursuit, un peu plus confiant maintenant : « Si on veut avoir une chance de comprendre ce qui se passe ici, et peut-être de... progresser, il faut s'occuper d'eux. Vous pouvez essayer de vous faufiler (Test AGI + Discrétion, diff 2), ou alors on y va franchement. Regardez dans les coffres près des lits, il y a de quoi se défendre.» (tous les types d'armes au choix : Fusil laser, Revolver, Épée, ..., ou alors leur propre équipement, tout simplement). Il ne répondra pas à plus de questions sur le "pourquoi du comment" tant que la menace immédiate des « Autres » ne sera pas neutralisée ou qu'ils ne s'en seront pas suffisamment éloignés. Son objectif premier est clair : sécuriser la zone avec l'aide potentielle des nouveaux venus.

### **Rencontre 1**

Si les PJ choisissent l'affrontement ou si au moins 1 PJ se fait repérer, lisez le paragraphe suivant : "Lorsqu'ils vous voient, les Autres se mettent à hurler de manière inhumaine et à foncer sur vous comme des enragés." Résolez le combat contre N+3 Autres (N étant le nombre de joueurs). Si les PJ décident de fouiller les corps, ils ne trouveront rien sur ceux-ci.

« Autres » Stats : Goules

Neil Aldrin Stats : Habitant de l'Abri

Résolez le combat

### **Scène 2 : Visite guidée**

Après avoir neutralisé ou contourné les "Autres", Neil Aldrin engage la conversation avec les PJ. « Je suis tellement heureux de voir du sang neuf ! Cela fait des années qu'il n'y a pas eu de nouvelles recrues. Avec vous, cette fois-ci c'est peut-être la bonne. Je m'appelle Neil Aldrin. » Laissez les PJ poser toutes les questions qui leur passent par la tête. Voici les informations qu'ils pourraient apprendre :

- Ils sont dans un centre d'entraînement pour une mission spatiale vers Mars.



- Les « Autres » sont d'anciens coéquipiers de Neil. Il ne sait pas comment ni pourquoi ils sont devenus comme ça. Certains de ses coéquipiers ont simplement disparu, et les autres sont devenus ainsi.
- Aller sur Mars est son rêve d'enfant. Depuis qu'il est là, il n'a jamais réussi à aller au bout du programme, en grande partie car il est seul. Mais avec l'expérience qu'il a engrangée toutes ces années et les PJ, il sent que cette fois-ci son rêve est à portée de main.
- Il n'existe pas de moyen de partir d'ici ; il a passé des années à essayer sans succès. La seule façon est de suivre l'entraînement, puis d'aller à la fusée. La fusée est la seule issue.

**Note au MJ :** Les "Autres" sont en fait certains des anciens habitants de l'Abri qui se sont transformés en goules à cause des fortes radiations intermittentes de l'Abri, et qui sont devenues férales mais sont toujours bloqués dans leurs caissons de simulation. Certains habitants sont morts et ont disparu de la simulation ; d'autres se sont transformés en goules férales et sont devenus les "Autres". Neil, quant à lui, s'est transformé en goule mais a gardé toute sa tête. Dans la simulation, les goules gardent leur apparence humaine. Neil et les "Autres" sont bloqués dans la simulation depuis plus de 200 ans !

Neil se propose de montrer aux PJ les différentes parties de la base d'entraînement. Les locaux arborent le logo Vault-Tec et l'architecture typique des Abris, à la différence que l'on retrouve aussi beaucoup le logo ArcJet Systems et, de la même manière qu'à la surface, des maquettes de fusées et de la planète rouge sont accrochées aux plafonds des salles les plus grandes.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Alors que vous faites la visite de l'Abri, une voix robotique préenregistrée résonne dans l'enceinte, diffusant des directives claires et concises pour indiquer la marche à suivre :

*"Bienvenue dans l'Abri 85, où vos rêves de devenir astronautes prennent leur envol ! Préparez-vous à conquérir Mars grâce à notre programme*

*intensif et innovant. Suivez toutes les consignes de sécurité et participez pleinement à chaque session d'entraînement pour maximiser vos performances. Ensemble, nous atteindrons les étoiles ! Et n'oubliez pas, pour une hydratation parfaite, savourez un délicieux Nuka Cola, la boisson officielle de notre aventure spatiale ! Rafraîchissez-vous et brillez parmi les étoiles avec Nuka Cola ! Crick glou glou glou, Aaahhhh..." Neil sourit en entendant le message de bienvenue et dit : "C'est notre guide quotidien ici. Ces instructions m'ont été d'une aide précieuse quand j'ai commencé. Suivez-les, et nous serons prêts pour Mars en un rien de temps."*

À l'occasion du passage près de casiers, il les incite à enfiler une combinaison spatiale de la marque ArcJet Systems, sponsorisée par Nuka Cola (celle-ci est comme une seconde peau).

[Image pour femme :

<https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/4/48/NukaGirlSpaceSuit.png/revision/latest?cb=20160906002457>

[Image pour homme :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/d/dd/Nuka-Girl\\_rocket\\_suit\\_male.jpg/revision/latest?cb=20231121223605](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/d/dd/Nuka-Girl_rocket_suit_male.jpg/revision/latest?cb=20231121223605)

## Plan

- **Réfectoire :**

- **Description :** Une grande salle avec des tables en métal et des bancs, un distributeur de nourriture automatisé et un comptoir pour les repas. Les murs sont ornés de posters motivants sur la mission martienne.
- **Indices de fouille :** Conversations enregistrées entre les anciens participants pendant leurs repas, révélant leurs espoirs et leurs frustrations. Notamment certains qui parlent de leur impression de déjà-vu, ou des rêves de la mission qu'ils ont eus la nuit passée.
- **Objets :** Rations de nourriture de haute qualité, NukaCola.

- **Laboratoires :**

- **Description :** Des laboratoires high-tech équipés de stations de recherche et de terminaux informatiques. Des tubes à

essai et des équipements scientifiques sont alignés sur des étagères.

- **Indices de fouille :** Notes de scientifiques expliquant la nature de l'entraînement et ses objectifs, à savoir le but ultime étant de coloniser Mars, vue comme le dernier espoir de survie de l'humanité au vu du climat actuel. Dossiers de patients montrant des signes de paranoïa, voire de démence. Suspicion d'être drogué à leur insu avec des hallucinogènes. Rêves récurrents paraissant plus réels que la réalité, notamment de mort ou d'accident.
- **Objets :** Stimpacks et autres drogues et stimulants, Nuka Cola Quantum.
- **Salle de repos :**
  - **Description :** Une salle confortable avec des fauteuils en cuir, des tables basses, et des écrans cathodiques affichant des images relaxantes de paysages terrestres.
  - **Indices de fouille :** Journaux intimes laissés par les anciens participants, qui parlent de leurs expériences et de leurs doutes croissants sur la réelle nature du programme, signes de paranoïa croissante.
  - **Objets :** Argent d'avant-guerre, magazines, Nuka Cola.
- **Espaces d'entraînement :**
  - **Description :** Des salles avec des simulateurs de vol, des modules d'exercice en gravité zéro, des stations de réparation de vaisseaux, des stands de tir et une station de gestion de l'énergie d'un vaisseau. Des écrans cathodiques affichent des données et des instructions pour les exercices.
  - **Indices de fouille :** Journaux de bord des sessions d'entraînement, expliquant comment les participants sont testés et évalués.
  - **Objets :** Drogues et stimulants, Nuka Cola.

Pendant la visite, improvisez des rencontres avec quelques « Autres », mais très peu nombreux. Dans la salle d'entraînement se trouve un « Autre » particulièrement fort. Neil incite les PJ à s'entraîner en leur disant qu'ils en auront besoin pour ce qui les attend, mais qu'il va

d'abord falloir nettoyer la salle d'entraînement : l'ancien entraîneur, devenu fou, est particulièrement costaud.

## Rencontre 2

L'ancien entraîneur « Autre » Stats : Goule luminescente (sans les radiations).

Résolvez le combat.

## Scène 3 : Salle d'entraînement

Les PJ se retrouvent dans la salle d'entraînement, reprenant leur souffle après un combat intense avec l'ancien entraîneur. Neil Aldrin les encourage à se concentrer et à profiter des installations disponibles pour se préparer davantage aux défis à venir. Voici les différents entraînements possibles, chacun comportant trois étapes de difficulté croissante.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

*Voix robotique préenregistrée : "Bienvenue dans l'aire d'entraînement de l'Abri 85, votre ticket pour Mars ! Pour devenir des astronautes de légende, suivez les étapes, et savourez un Nuka Cola à chaque instant. Vous trouverez ici un stand de tir, un espace de gravité zéro, un simulateur de vol, un poste de réparation et une central de gestion de l'énergie pour vous entraîner à toutes les situations. Avec Nuka Cola, chaque étape est une réussite. Préparez-vous, rafraîchissez-vous, et ensemble, atteignons les étoiles ! Nuka Cola, le carburant des héros de l'espace !"*

**Note au MJ :** L'entraînement servira par la suite à réduire le niveau de difficulté des tests dans l'Acte 3. À vous de voir comment vous voulez l'appliquer (baisse de difficulté pour réussite totale ou pour

participation). Chaque PJ peut participer à un maximum de 2 entraînements.

1. Stand de tir *"Devenez un as du tir. Restez précis, restez rapide, et gardez votre sang-froid avec un Nuka Cola bien frais !"*

- **Objectif** : Améliorer la précision et la rapidité de réaction des PJ avec différentes armes. Chaque PJ utilise sa propre arme.
- **Étape 1** : Test d'AGI + Armes Légères / PER + Armes à énergie / ... (Difficulté 0)
  - Description : Les PJ doivent tirer sur des cibles fixes à courte distance. Neil explique les bases de la visée et de la respiration.
- **Étape 2** : Test d'AGI + Armes Légères / PER + Armes à énergie / ... (Difficulté 1)
  - Description : Les cibles commencent à se déplacer lentement. Neil donne des conseils sur la prise en compte du mouvement des cibles.
- **Étape 3** : Test d'AGI + Armes Légères / PER + Armes à énergie / ... (Difficulté 3)
  - Description : Les cibles bougent rapidement et apparaissent de manière aléatoire. Neil encourage les PJ à rester concentrés et à réagir rapidement.

2. Espace de gravité zéro *"Volez sans gravité, testez votre équilibre et votre coordination. Un moment de flottement ? Prenez une Nuka Cola Quantum pour un boost d'énergie !"*

- **Objectif** : S'habituer aux mouvements et à la navigation en impesanteur et aux systèmes de la combinaison spatiale.
- **Étape 1** : Test de FOR + Athlétisme ou AGI + Athlétisme ou autre (Difficulté 0)
  - Description : Les PJ flottent librement et doivent se déplacer d'un point A à un point B. Neil explique comment utiliser les impulsions légères pour se propulser.

- **Étape 2 :** Test de FOR + Athlétisme ou AGI + Athlétisme ou autre (Difficulté 1)
  - Description : Les PJ doivent naviguer autour d'obstacles simples. Neil les guide sur l'anticipation des mouvements et la gestion de l'inertie.
- **Étape 3 :** Test de FOR + Athlétisme ou AGI + Athlétisme ou autre (Difficulté 3)
  - Description : Les PJ doivent passer à travers un parcours complexe avec des obstacles en mouvement. Neil leur donne des astuces pour améliorer leur contrôle.

### 3. Simulateur de vol *"Prenez les commandes et simulez des manœuvres spatiales critiques. Pilotez avec précision, et pour un décollage parfait, sirotez un délicieux Nuka Cola Dark au bon goût de rhum et avec seulement 35% d'alcool !"*

- **Objectif :** Simuler des conditions de vol spatial réalistes et s'entraîner à manœuvrer un vaisseau.
- **Étape 1 :** Test de PER + Pilotage ou INT + Science ou autre (Difficulté 0)
  - Description : Les PJ pilotent un vaisseau dans un environnement simulé sans danger immédiat. Neil leur montre comment utiliser les commandes de base (décollage, atterrissage, etc.).
- **Étape 2 :** Test de PER + Pilotage ou INT + Science ou autre (Difficulté 1)
  - Description : Les PJ doivent naviguer autour de quelques obstacles et réaliser des manœuvres simples. Neil les aide à anticiper et réagir rapidement.
- **Étape 3 :** Test de PER + Pilotage ou INT + Science ou autre (Difficulté 3)
  - Description : Les PJ sont confrontés à des conditions simulées de vol spatial difficiles, avec des obstacles mouvants et des manœuvres complexes. Neil les pousse à donner le meilleur d'eux-mêmes (atterrissage en urgence).

4. Poste de réparation *"Diagnostic et réparation de votre vaisseau. Assurez son bon fonctionnement, et pour rester concentré, une gorgée de Nuka Cola Quartz est votre meilleur allié !"*

- **Objectif** : Apprendre les bases de la réparation et de l'entretien des équipements spatiaux.
- **Étape 1** : Test d'INT + Réparation (Difficulté 0)
  - Description : Les PJ apprennent à utiliser les outils de base pour des réparations simples. Neil leur montre comment identifier et fixer les pannes courantes.
- **Étape 2** : Test d'INT + Réparation (Difficulté 1)
  - Description : Les PJ réparent des systèmes légèrement plus complexes sous la supervision de Neil.
- **Étape 3** : Test d'INT + Réparation (Difficulté 3)
  - Description : Les PJ doivent réparer des systèmes critiques sous pression, avec une limite de temps et des pannes simultanées. Neil les guide tout en les laissant gérer le stress.

5. Central de gestion de l'énergie *"Maîtrisez la répartition des ressources énergétiques. Optimisez les performances du vaisseau, et pour une gestion sans faille, faites-vous plaisir avec un Nuka Cola Victory !"*

- **Objectif** : Comprendre le fonctionnement et la gestion des systèmes énergétiques d'un vaisseau spatial.
- **Étape 1** : Test d'INT + Science (Difficulté 0)
  - Description : Les PJ apprennent les bases du routage énergétique et des systèmes du vaisseau. Neil explique les principes fondamentaux.
- **Étape 2** : Test d'INT + Science (Difficulté 1)
  - Description : Les PJ doivent gérer l'énergie sous une réserve énergétique moindre et réagir aux demandes changeantes.
- **Étape 3** : Test d'INT + Science (Difficulté 3)

- Description : Les PJ doivent gérer une situation de crise avec des systèmes énergétiques défaillants. Neil les aide à garder leur calme et à jongler et prioriser les systèmes critiques.

## Temps libre

Après une séance d'entraînement intense, Neil félicite les PJ pour leurs efforts et les encourage à aller se reposer. Il souligne que chaque heure les rapproche un peu plus de l'objectif ultime : poser le pied sur Mars, et partir de ce complexe, bien évidemment. Neil : *"Et pensez-y, chaque erreur que vous faites ici est une leçon apprise pour l'espace.*

*Souvenez-vous de ce que vous avez appris ici aujourd'hui et nous réussirons."* Les PJ peuvent aller se reposer dans le dortoir, manger ou explorer l'Abri. Neil leur dit de bien dormir car demain est un grand jour. Il les laisse en évoquant l'irrépressible envie de siroter un Nuka bien frais.

**Note au MJ :** Il est très important ici de laisser aux PJ la liberté d'explorer, pour qu'ils aient moins la sensation de suivre des rails, mais surtout pour qu'ils puissent trouver des indices sur ce qu'il se passe ici. Ne les amenez pas dès maintenant sur la voie de la simulation, mais plutôt sur la voie des hallucinations. Les anciens participants (devenus les « Autres » pour certains d'entre eux) pensaient être drogués à leur insu, soit par la nourriture, soit par l'air, peut-être même par les bouteilles de Nuka Cola. Cela expliquait leurs rêves hyper-réalistes, leur sensation de déjà-vu, leurs visions étranges (vue à la troisième personne/décorporation, gravité zéro en dehors du module d'entraînement en gravité zéro, etc.). La paranoïa de certains habitants de l'Abri est montée en flèche et certains sont devenus fous (ce qui pourrait expliquer le comportement des "Autres" aux yeux des PJ).



## Acte 3 : Vers l'infini et au-delà !

Les PJ ont eu l'occasion de bien manger et de bien dormir. Ils sont en excellente forme malgré des rêves un peu bizarres pour certains : lumière vive, voix de robots, sensation de sortie hors du corps, rêves d'entraînement très réalistes, comme si les PJ s'étaient entraînés plusieurs jours. Certains PJ (les moins intelligents et les robots) n'ont pas le souvenir d'avoir rêvé.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

*Voix robotique préenregistrée : "Salutations, habitants de l'Abri 85 ! L'heure tant attendue est arrivée : les incroyables vaisseaux Nuka Cola Starburst s'apprêtent à décoller vers les confins de l'espace ! Rejoignez sans plus attendre les zones d'embarquement pour une expérience interstellaire inoubliable. N'oubliez pas de vous munir d'un Nuka Cola Ice Fusion pour un rafraîchissement céleste pendant le décollage ! Préparez-vous à vivre une aventure aussi pétillante que riche en calories, avec Nuka Cola, la boisson qui vous propulse vers l'infini du cosmos !"*

Neil rejoint les PJ. S'ils lui parlent de leurs rêves, celui-ci reste vague en disant qu'il avait ce genre de rêves aussi les premiers temps, mais que maintenant il ne rêve plus tant que ça. S'il y a bel et bien de la drogue dans la nourriture ou dans l'air qui produit ce genre de rêves (si les PJ ont eu vent de ces rumeurs), il a dû s'y accoutumer depuis le temps. Les cadavres des « Autres » ont disparu dans la nuit et il n'y a plus aucune trace de sang, comme si quelqu'un était venu dans la nuit et avait tout nettoyé.

Neil n'est pas plus surpris ; c'est tout le temps comme ça et il ne s'en étonne plus, même s'il n'a pas d'explication. Il demande aux PJ s'ils sont prêts pour la grande aventure : voir et piloter la fusée qui les mènera dans l'espace dans un premier temps, puis au vaisseau en orbite et enfin sur Mars !

Neil prend le temps de répondre aux questions des PJ, de les rassurer, de leur assurer qu'il n'y a pas vraiment d'autre option car ils sont bloqués ici de toute façon. S'ils lui demandent depuis combien de temps

il est là, il répond "plusieurs années", mais il ne sait pas exactement ; il ne se souvient pas non plus de sa vie d'avant. Quand les PJ sont prêts, il les conduit au grand hangar qui mène au silo de lancement des fusées.

**Note au MJ :** Si les PJ décident de tuer Neil, c'est à vous de voir ce que vous voulez faire. Pour la suite, Neil est d'une grande utilité pour les PJ, vu qu'il va les guider sur toutes les étapes en plus de les aider dans leurs actions. Mais il n'est pas essentiel. En fait, Neil ne peut pas vraiment mourir, vu qu'il est dans la simulation avec eux. Vu qu'il est plus intelligent qu'une goule féral, il peut tout à fait choisir de "respawn" à la manière d'un jeu vidéo, mais il oubliera ce qui vient de se passer et n'aura pas conscience qu'il vient de mourir. Son corps aura disparu et quand les PJ le confronteront, il niera être mort ; pour preuve, il est bien là devant eux. Il pourra dire aux joueurs qu'ils commencent à montrer les mêmes premiers symptômes que certains des anciens habitants de l'Abri avant qu'ils ne disparaissent ou ne se transforment. Si les PJ tuent de nouveau Neil, ne le faites pas réapparaître. Ils le reverront dans tous les cas sous sa forme de goule lors de l'Acte 5.

## Scène 1 : La fusée

Le hangar est immense, une prouesse d'ingénierie avec des murs en acier renforcé en forme de coupole et des éclairages brillants suspendus au plafond. Au centre, trois petites fusées se dressent, prêtes pour le lancement. Les PJ peuvent sentir l'adrénaline monter en eux.

[Image 6 :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/e/e9/Repconn\\_rocket\\_facility.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20121105020354](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/e/e9/Repconn_rocket_facility.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20121105020354)]

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Neil : *"Voilà notre ticket pour Mars ! Elles sont magnifiques, n'est-ce pas ? J'ai rêvé de ce moment depuis des années. Une seule suffira pour notre petit groupe. Êtes-vous prêts à embarquer et à réaliser ce rêve avec moi ?"*

## Préparation

Les PJ sont invités à entrer dans la fusée et à prendre leurs positions. Neil explique les procédures de sécurité et les différents rôles de chacun. Les PJ doivent effectuer des tests de vérification :

- Systèmes de navigation : INT + Sciences (Diff. 1)
- Systèmes de communication : CHR + Discours (Diff. 1)
- Systèmes de propulsion : AGI + Projectiles (Diff. 1) Échecs : En cas d'échec, Neil rassure les PJ en disant que tout est sous contrôle et s'assure que tout va bien. La fusée est bien préparée malgré tout.

## Décollage

Un PJ fait un test d'INT + Pilotage ou Sciences de diff 0-1 (les difficultés sous forme diff x-y représentent les deux niveaux de difficulté possibles selon le résultat de l'entraînement) pour appuyer sur le bon bouton.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Le compte à rebours retentit dans le cockpit, chaque chiffre résonnant comme un coup de tonnerre dans vos oreilles. Vous sentez l'adrénaline monter alors que la fusée se prépare à quitter la Terre. 5... 4... 3... Les mains serrées sur les accoudoirs, vous ressentez la puissance des moteurs rugissants sous vos pieds. La fusée tremble de plus en plus, chaque fibre de métal gémissant sous la pression. 2... 1... Décollage !

La fusée décolle avec succès, vibrant sous la puissance des propulseurs. Les PJ ressentent la poussée alors qu'ils s'élèvent vers l'espace. Le bruit assourdissant des moteurs, les frottements de l'air contre la fusée et le grincement du métal soumis à une accélération brutale envahissent le cockpit dans un vacarme assourdissant.

[Image 7 :

<https://www.pcgamesn.com/wp-content/sites/pcgamesn/2017/10/falout-new-vegas-come-fly-with-me-550x309.jpg>]

Test END + Survie diff 2 pour savoir si les PJ restent conscients.

Tout s'accélère. Neil crie des ordres par-ci par-là à ceux qui sont restés conscients. Il faut qu'au moins un PJ reste éveillé pour appuyer sur des boutons précis à certains moments à la demande de Neil : activation des RCS, ajustement de la trajectoire, largage des réservoirs vides, mise en place du filtre anti-radiations solaires du cockpit, déploiement des panneaux solaires, activation des rétrofusées. Chacun avec son test personnalisé de diff 1.

Si tous les PJ sont inconscients, alors Neil finit par en réveiller un au hasard, mais ils perdent tous 1 PV et gagnent +2 RAD à cause des radiations solaires. Des PJ peuvent tenter de réveiller ceux tombés inconscients avec un test FOR + CaC ou INT + Médecine de diff 1, ou en utilisant des drogues. Une fois que la fusée atteint enfin l'orbite, tout se calme, le silence se fait. Les vibrations et le rugissement des moteurs s'estompent, laissant place à un silence presque assourdissant. Les PJ flottent légèrement dans leurs sièges, ressentant la douce légèreté de la microgravité. Ils savourent cet instant de grâce et de répit.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Le bruit assourdissant des moteurs s'éteint peu à peu, laissant place à un silence surprenant. Vous ressentez soudainement une légèreté inhabituelle, comme si votre corps flottait. Vous réalisez que vous avez atteint l'orbite terrestre et que vous êtes désormais en apesanteur. Devant vous, à travers les hublots, vous apercevez l'immensité noire de l'espace, ponctuée par la lueur bleue de la Terre en contrebas. Neil, qui s'est déjà détaché, flotte à vos côtés, un sourire enthousiaste sur le visage.

*"Nous y sommes presque," dit-il. "La prochaine étape est de nous amarrer au vaisseau mère."*

Il tend son bras et vous montre le vaisseau capital voguant en orbite à quelques centaines de mètres devant votre fusée.

*"Suivez mes instructions et tout se passera bien."*

Vous prenez le temps de regarder un peu le vaisseau mère. Il est immense, rouge et blanc, et arbore une gigantesque inscription sur son flanc. Des lettres blanches stylisées formant les mots 'Nuka Cola - Red Horizon'.

**Note au MJ :** Alternativement, les PJ peuvent ici décider d'utiliser la fusée pour atterrir sur Terre et être libres. Dans ce cas, jouez le jeu et décrivez l'atterrissage, chaotique et plein de glitches (textures qui ne s'affichent pas, clipping, lag, rollback, la fusée clippe à travers le sol, etc.). La simulation n'étant pas prévue pour cela, celle-ci surchauffe et crashe. Passez à l'Acte 5.

## Scène 2 : Docking au vaisseau mère

Neil décrit les prochaines étapes et laisse le temps aux PJ de profiter de la microgravité avant de se répartir aux différents postes.

### 1. Manœuvre d'approche

- **Objectif :** Vous devez rapprocher la fusée du vaisseau mère avec précision, en ajustant votre trajectoire pour éviter une collision et vous positionner correctement pour l'arrimage.
- Test de Pilotage en Gravité Zéro : PER + Pilotage Diff 0-1
  - Réussite complète (plus de réussites que nécessaire) : Vous approchez le vaisseau mère avec une précision parfaite. Les commandes répondent aisément, et vous vous placez idéalement pour l'arrimage.
  - Réussite partielle : Vous approchez le vaisseau mère, mais avec quelques ajustements nécessaires en cours de route. Vous parvenez à stabiliser la fusée juste à temps.
  - Complication : La manœuvre d'approche est plus complexe que prévu. Vous devez corriger votre trajectoire à plusieurs reprises, mais finissez par vous placer correctement malgré des moments de tension.

Cependant, la consommation de carburant est plus élevée que prévu, réduisant vos réserves pour d'éventuelles urgences futures.

## 2. Alignement pour l'arrimage

- **Objectif :** Vous devez aligner parfaitement la fusée avec le port d'amarrage du vaisseau mère, en gérant précisément les niveaux d'énergie entre les systèmes de propulsion, de stabilisation (pour maintenir l'orientation correcte) et d'électroaimant (pour le verrouillage du port d'amarrage).
- Test de Gestion de l'Énergie : INT + Science Diff 1-2
  - Réussite complète : Vous gérez l'énergie avec une maîtrise parfaite, répartissant l'alimentation entre les propulseurs et les systèmes de stabilisation. La fusée s'aligne impeccablement avec le vaisseau mère.
  - Réussite partielle : Vous parvenez à aligner la fusée, mais non sans quelques ajustements énergétiques. Le processus est légèrement saccadé, mais vous gardez le contrôle.
  - Complication : La gestion de l'énergie est chaotique, forçant des corrections fréquentes pour éviter de dévier. Vous réussissez finalement à aligner la fusée, mais le système de stabilisation montre des signes de surchauffe, nécessitant une vérification urgente (test INT + Réparation diff 1).

## 3. Arrimage final

- **Objectif :** Vous devez effectuer l'arrimage final en engageant les verrous et en établissant une connexion sécurisée entre la fusée et le vaisseau mère.
- Test de Pilotage en Gravité Zéro : PER + Pilotage/Crochetage Diff 2-3
  - Réussite complète : Vous réussissez l'arrimage avec une précision chirurgicale. La fusée s'accroche parfaitement au vaisseau mère, et l'accès est sécurisé.

- Réussite partielle : Vous arrimez la fusée, mais avec quelques secousses et ajustements nécessaires. Le processus est légèrement difficile, mais vous parvenez à sécuriser l'accès.
- Complication : L'arrimage est particulièrement ardu. Vous devez manœuvrer avec précision et rapidité pour éviter une collision. Des tensions montent alors que chaque mouvement compte, mais vous parvenez finalement à accrocher la fusée au vaisseau mère. Toutefois, un des verrous d'arrimage est endommagé, nécessitant une réparation rapide pour assurer l'étanchéité de la connexion (EVA : test de déplacement en gravité zéro FOR + Athlétisme diff 1, puis INT + Réparation diff 2).

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Le silence revient dans le cockpit après l'amarrage réussi. Vous poussez des soupirs de soulagement. Vous ressentez l'importance de cette étape franchie, un pas de plus vers l'objectif ultime : Mars. Neil, son visage rayonnant de satisfaction, prend la parole pour féliciter l'équipe : 'Héros de l'espace, vous avez réussi là où tant ont échoué. L'horizon de Mars s'ouvre à nous, et nous en sommes les pionniers. Mais ne vous reposez pas sur vos lauriers, mes amis. Car chaque seconde, chaque décision, chaque geste à bord de ce vaisseau détermine notre destinée.' Neil vous guide à travers les protocoles de sécurisation et d'accès au vaisseau mère. Vous flottez dans le corridor d'accès, prêts à embrasser la prochaine phase de votre périple spatial.

### **Scène 3 : Le vaisseau mère et l'Hyperespace**

À l'intérieur du vaisseau mère, les PJ découvrent un environnement qui semble tout droit sorti des années 2070.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Les murs sont en métal brossé, ornés de motifs géométriques et de panneaux d'affichage diffusant une lueur douce rappelant les néons des diners d'autrefois. Des affiches de propagande spatiale aux couleurs vives vantent les mérites de la conquête de Mars et de la bravoure des astronautes, le tout sponsorisé par Nuka Cola, bien sûr. Les zones de vie et de travail du vaisseau reflètent un mélange d'élégance rétro et de fonctionnalité militaire. Les fauteuils en cuir marron capitonné et les canapés confortables invitent à la détente, tandis que les tables en bois poli et les lampes Art déco ajoutent une touche de classe. Des juke-boxes diffusent des mélodies jazz et swing, contribuant à l'ambiance nostalgique. Les salles communes sont équipées de distributeurs de Nuka Cola qui fournissent des boissons rafraîchissantes à toute heure.

Laissez les PJ explorer le vaisseau. Neil saura les guider pour la suite des réjouissances lorsque ceux-ci seront prêts. Pendant l'exploration, prenez un PJ au hasard et ramenez-le dans le sas d'entrée sans plus d'explication (il s'agit d'un rollback, premier signe d'une surchauffe de la simulation). Décrivez au PJ un sentiment d'absence ; il ne sait pas trop ce qui s'est passé ni comment il est arrivé là, comme lorsque l'on conduit perdu dans ses pensées puis que l'on réalise qu'on est en train de conduire et qu'on est presque arrivé, cela couplé à une impression de déjà-vu.

## **Plan**

- Salle de commande principale : Une pièce aux lignes épurées, avec des consoles de contrôle sophistiquées et des écrans cathodiques aux images pixélisées et lumineuses. Des cartes éparpillées sur les tables indiquent les différentes étapes du voyage. Les écrans cathodiques, massifs et robustes, sont le cœur du système de contrôle du vaisseau. Ils émettent une lueur verte phosphorescente, clignotant avec des lignes de texte et des graphiques simplistes mais fonctionnels. Ces moniteurs



rudimentaires affichent des données critiques sur les systèmes nucléaires extrêmement sophistiqués du vaisseau.

- Salle de réunion : Un salon confortable, avec des fauteuils en cuir vieilli et un tapis épais sous les pieds. Des tableaux élégants ornent les murs, et une cheminée électrique diffuse une chaleur douce dans la pièce.
- Salle de repos avec des cabines individuelles : Des alcôves chaleureuses, avec des lits confortables et des étagères remplies de livres et de magazines. Des lampes à huile électriques diffusent une lumière douce, et une radio AM/FM à transistors diffuse de la musique entraînante. Dans le dortoir, chaque espace personnel est décoré de petits objets rappelant l'ère nucléaire : horloges en forme de soucoupe volante, affiches de pin-up dans des combinaisons spatiales, entre autres.
  - **Fouille** : Magazines.
- Ateliers : Des espaces bien organisés, avec des établis impeccables et des outils de haute technologie. Une armure assistée, aux couleurs vives de Nuka Cola, trône au centre de l'un d'eux, brillante et impressionnante.

[Image Armure Assistée :  
[https://www.pro-bems.com/IMAGES/images\\_1/FIG3Z07730W0/m/FIG3Z07730W0\\_1.jpg](https://www.pro-bems.com/IMAGES/images_1/FIG3Z07730W0/m/FIG3Z07730W0_1.jpg)]

  - **Fouille** : Armes, armures, munitions, mods d'armes et d'armures, armure assistée (sans réacteur à fusion).
- Salle des réacteurs : Une pièce impressionnante, où des générateurs titanesques émettent un bourdonnement régulier. Des écrans de contrôle sophistiqués surveillent en permanence les niveaux de radiation.
  - **Fouille** : Réacteur à fusion.
- Salle de contrôle des tourelles et des systèmes de défense : Un poste de commandement sécurisé, avec des moniteurs géants affichant des vues des différentes caméras disposées à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du vaisseau. Un terminal permet de gérer les différentes tourelles du bâtiment.
- Hangars : Des entrepôts vastes et bien éclairés, remplis de véhicules futuristes, de robots de maintenance et de matériel de pointe.

- Salle de détention : Un bloc de détention, avec des cellules à barreaux de fer, avec toilettes individuelles, gardée par un Mister Gutsy patriotique et anti-comuniste. Si les PJ s'approchent, le Mister Gutsy pourrait soudainement pivoter vers l'un d'eux (celui qui eu le rollback par exemple) et déclarer d'une voix métallique forte : **"SUJET DELTA-149, VOS PARAMÈTRES PHYSIOLOGIQUES INDIQUENT UN NIVEAU DE STRESS INCOMPATIBLE AVEC LES PROTOCOLES DE LA SIMULATION EN COURS. VEUILLEZ VOUS RAPPORTER À L'UNITÉ MÉDICALE POUR CALIBRATION... Oups."** Le robot s'immobilise une seconde, ses lumières clignotent frénétiquement, puis il reprend : "Pardonnez cette... interférence, citoyens ! Un léger hoquet dans mes circuits patriotiques ! Tout est sous contrôle ! La liberté prévaudra !" Il refuse ensuite de commenter sa déclaration précédente, répétant des slogans.
- Cabine du capitaine : Une suite luxueuse, avec un lit king-size et une vue imprenable sur l'espace. Un mini bar Nuka Cola bien approvisionné trône dans un coin de la pièce.
- Cuisine : Une cuisine ultra moderne, mais simple, équipée de gadgets culinaires et des ingrédients les plus frais. Un Mister Handy cuisinier/barista prépare des plats exquis, et sert des boissons chaudes et des Nuka Cola frais à la demande. Les robinets de la cuisine servent, en plus de l'eau, du Nuka Cola Quantum. Alors qu'il sert les PJ, le Mister Handy pourrait s'interrompre, regarder dans le vide et dire d'un ton monocorde : **"Rapport d'incident : anomalies de comportement détectées chez les sujets du cycle 85-Gamma. Stabilité mémorielle à vérifier post-réinitialisation..."** Puis, il secoue la tête violemment, des étincelles jaillissent brièvement de ses articulations. "Oh, mille excuses ! J'ai dû... avoir un court-circuit en pensant à ma prochaine recette de tourte aux pommes à la mode de l'Abri ! Un Nuka Cola pour faire passer ça ?"
- Clinique : Une infirmerie bien équipée, avec un lit médical de diagnostic de pointe. Une Nurse Handy y joue le rôle d'infirmière. Si un PJ utilise le lit médical, même pour un contrôle de routine, l'écran du lit pourrait afficher brièvement, en gros caractères rouges : **"ERREUR SYSTÈME : SUJET NON AUTORISÉ À**

## **ACCÉDER AUX DONNÉES DE SIMULATION BRUTES.**

**EFFACEMENT MÉMORIEL PARTIEL RECOMMANDÉ.**"La Nurse Handy se précipite alors pour éteindre l'écran, l'air paniqué (pour un robot). "Oh, ne faites pas attention à ça ! Ce vieil équipement est si... capricieux ! Vos constantes sont parfaites, astronaute ! Prêt pour de nouvelles aventures interstellaires !"

- Salle de gestion de l'oxygène et des systèmes de survie : Une salle de contrôle high-tech, où des ordinateurs puissants surveillent en permanence les niveaux d'oxygène, la température et les systèmes vitaux du vaisseau.
- Salle de génération de gravité artificielle : Un espace mystérieux, où des générateurs émettent un léger bourdonnement. Des champs de gravité qui ont l'air de s'entrecroiser simulent la pesanteur.
  - **Fouille** : Sur un petit terminal de contrôle, dont l'écran affiche des lignes de données en boucle (un test de **Réparation** ou **INT + Sciences** avec une **difficulté de 0** permet de stopper le défilement sur une entrée spécifique), les PJ peuvent lire :

## **"LOG SYSTÈME PRIORITAIRE – UNITÉ CEREBRO-SIM-004**

**ALERTE (NIVEAU BAS) : DÉVIATION PHYSIQUE**  
ENREGISTRÉE **SCÉNARIO ACTIF** : "Odyssée Martienne"  
(NC-RH) **MODULE** : Génération Gravité Artificielle

- **Rapport** : Impossibilité de reproduire fidèlement les lois physiques concernant lors de la réinitialisation du champ de gravité post-cycle de repos des sujets.
- **Conséquence** : Les niveaux chutent à 0G après chaque 'sommeil programmé d'un sujets', puis se rétablissent à 100% de la puissance nominale en quelques secondes au 'réveil' pour le sujet en question seulement.
- **Cause** : Limitations du moteur de SIMULATION.
- **Action** : Aucune. Stabilité du SCÉNARIO prioritaire sur la cohérence physique absolue. Paramètres validés par Superviseur."

**Note au MJ :** Ce message est bref, technique et ne laisse aucune place à l'interprétation. Les mots "SCÉNARIO 'Odyssée Martienne'", "SIMULATION", "impossibilité de reproduire fidèlement les lois physiques", "sujets", et "Superviseur" sont des indicateurs massifs. La réaction de Neil serait probablement une incrédulité totale ou une tentative confuse de rationaliser cela comme un "jargon technique qu'il ne comprend pas".

- Salle de projection et de récréation : Une salle dotée de plusieurs fauteuils confortables et d'un projecteur d'holobandes. Il s'y trouve plusieurs holobandes des "Contes des hauteurs de Virginie-Occidentale". Il y a plusieurs machines d'arcade ainsi que des jeux de société.
  - **Glitch :** Si les PJ regardent un film, ils se voient l'espace d'un court instant projetés sur l'écran, comme si une caméra était placée derrière eux. Lorsqu'ils se retournent pour vérifier, il n'y a absolument aucune caméra.
  - **Fouille :** Magazines.
- Réserve de Nuka Cola Quantum : Les cuves, d'un bleu profond presque luminescent, sont alignées le long du mur, émettant une lueur éthérée dans l'obscurité ambiante. Des tubes transparents relient les cuves à un système de distribution complexe, prêt à fournir cette boisson énergétique iconique à l'équipage du vaisseau. En effet, chaque lavabo possède deux robinets : un pour l'eau, l'autre pour le Nuka Cola Quantum.
  - **Fouille :**
    - Holobande Nuka Cola Quantum - Message Publicitaire :  
  
"[Une vidéo mettant en scène les mascottes Nuka Cola, Bottle et Cappy, se lance.] Voix dynamique : 'Salut les aventuriers de l'espace ! Vous cherchez à repousser les limites de la galaxie ? Vous voulez être prêts pour chaque saut dans l'hyperespace ? Alors, vous êtes au bon endroit !'  
[Des images de voyages spatiaux, de nébuleuses chatoyantes et de planètes lointaines défilent en arrière-plan.] Voix dynamique : 'Avec Nuka Cola Quantum, vous avez le carburant parfait pour vos expéditions

interstellaires ! Mais attendez, ce n'est pas tout !' [Un zoom sur une canette de Nuka Cola Quantum révèle ses caractéristiques uniques et son éclat distinctif.] Voix dynamique : 'C'est plus qu'une simple boisson rafraîchissante. Grâce à notre formule exclusive, chaque gorgée de Nuka Cola Quantum est une injection de puissance stellaire !' [Des astronautes souriants sont montrés en train de boire du Nuka Cola Quantum, leur énergie se rechargeant instantanément.] Voix dynamique : 'Avec le sucre revitalisant, les glucides galvanisants et sa caféine électrisante, chaque canette vous propulse vers de nouveaux sommets de performance et d'aventure !' [La caméra zoome sur un vaisseau spatial, dont les moteurs scintillants sont alimentés par des réservoirs de Nuka Cola Quantum.] Voix dynamique : 'Que vous voyagiez dans les confins de l'espace ou que vous exploriez des mondes inconnus, Nuka Cola Quantum est votre compagnon idéal !' [La musique monte en crescendo, créant une atmosphère palpitante, alors que des slogans comme 'Prenez un coup de fouet galactique !' apparaissent en surbrillance.] Voix dynamique : 'Nuka Cola Quantum : la boisson qui vous propulse vers l'infini et au-delà ! Préparez-vous à des aventures atomiques à chaque gorgée !' [L'holobande s'éteint.]"

[Vidéo holobande Nuka Cola :  
<https://youtu.be/xrOxz6gg2Ps>]

**Note au MJ :** L'holobande tend à dire que le Nuka Cola Quantum est ici utilisé comme carburant en plus de boisson énergétique, ce qui n'est bien sûr pas réaliste, mais dans une simulation, tout est possible ! Nuka Cola a fait de sa boisson Quantum un des composants essentiels au voyage spatial dans cette simulation : boisson énergétique des astronautes, carburant du vaisseau, et fluide de compensation d'hyper-accélération directe en intraveineuse lors des sauts hyperspace. La stratégie de l'entreprise Nuka Cola était de bombarder les astronautes avec une campagne publicitaire agressive (à la limite du

lavage de cerveau) pour qu'ils diffusent par la suite eux-mêmes les mérites de la boisson et deviennent des publicités ambulantes sans même s'en rendre compte. En effet, Nuka Cola pensait pouvoir survivre en cas de chute des bombes. D'une certaine manière, on peut dire que leur stratégie commerciale a survécu. Et puis mine de rien ils sont finalement devenus l'économie principale des terres désolées.

## **Objectifs principaux**

Dans cette scène, les personnages doivent se rendre à la salle de commande principale du vaisseau pour préparer le voyage dans l'hyperespace. Grâce aux compétences acquises lors de leur entraînement dans l'acte précédent, ils doivent utiliser leurs connaissances pour effectuer les différentes tâches nécessaires à cette préparation.

- Activation des réacteurs :
  - Changement du réacteur à fusion défectueux et redémarrage manuel des propulseurs (se passe dans la salle des réacteurs, attention aux radiations, test FOR + Athlétisme/CaC Diff 1-2).
  - Démarrage du système de routage automatique des propulseurs (se passe dans la salle de commande, test INT + Science Diff 1-2).
- Calibration des systèmes de propulsion :
  - Fuite de Nuka Cola Quantum à réparer (se passe dans la réserve de Nuka Cola Quantum, test INT + Réparation Diff 1-2).
  - Gestion de l'énergie : mettre la puissance dans les réacteurs de manœuvre (se passe dans la salle de commande, test INT + Science Diff 1-2).
- Synchronisation des ordinateurs de navigation :
  - Rentrer les coordonnées de la planète Mars. Neil peut les donner (se passe dans la salle de commande, test PER + Crochetage Diff 1-2).
- Alignement avec la cible :

- Le pilote doit aligner sa trajectoire avec les coordonnées fraîchement rentrées dans le système (se passe dans la salle de commande, test PER + Pilotage Diff 1-2).
- Activation du saut dans l'hyperespace :
  - Gestion de l'Énergie : mettre la puissance dans les propulseurs Hyperespace (Test INT + Science Diff 1-2).

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Tout le monde trouve un siège. Neil lance alors le protocole de saut hyperspace.

*"Activation du saut hyperspace dans T-moins 10... 9... 8..."*

Les lumières de la salle passent à une teinte bleutée, les écrans cathodiques affichent des graphiques complexes et des données en temps réel. Le vaisseau vibre légèrement, les propulseurs se mettent en marche progressivement.

*"7... 6... 5..."*

Des moniteurs montrent des jauges d'énergie, la pression des réacteurs et la stabilisation des systèmes de survie. Des annonces supplémentaires se font entendre dans l'intercom, rappelant à l'équipage de se préparer au saut hyperspace.

*"4... 3..."*

Vous pouvez sentir une montée d'adrénaline. Les sièges et les ceintures se verrouillent automatiquement pour votre sécurité. Des tubes intraveineux se plantent dans vos bras. Des voyants lumineux clignotent, indiquant que tous les systèmes sont au vert.

*"2... 1..."*

Un silence s'installe, l'espace semble se comprimer devant vous. Les propulseurs principaux rugissent, un liquide bleu électrique afflue dans les tubes intraveineux.

*"Saut hyperspace activé."*

Le vaisseau se projette soudainement vers l'avant, les étoiles se transforment en lignes lumineuses, créant un tunnel de lumière autour de vous. Une sensation d'accélération intense emplit la cabine, tandis que l'espace-temps se distord. La transition est à la fois éblouissante et désorientante. Vous ressentez une pression sur votre corps, mais le

Nuka Cola Quantum fait son œuvre, stabilisant les effets physiques du saut.

*"Temps de voyage : 15 heures."*

La pression ressentie sur le corps se relâche et devient nulle. Les ceintures se déverrouillent, les tubes se rétractent. Vous êtes de nouveau libres de vos mouvements.

## Acte 4 : Mars Attacks !

Les PJ ont le temps de s'occuper. Ils peuvent aller se reposer, faire à manger, se divertir et regarder un film, continuer ou commencer l'exploration du vaisseau par exemple.

En tant que MJ, essayez d'intégrer des glitches et/ou des hallucinations pendant ce temps de vadrouille (jouez toujours plutôt sur le côté hallucinations/drogués à leur insu). Si un PJ cuisine, un des ingrédients qu'il vient de couper se retrouve dans son état initial. Quelqu'un qui boit un Nuka Cola aura l'impression que la bouteille ne se vide jamais.

Dans la cuisine, les PJ se sentent étranges, comme s'ils étaient un peu ivres... ou drogués.

Dans la salle de cinéma, ils sont témoins du glitch (voir section Plan).

Dans la prison, le Mister Gutsy parle d'un prisonnier qui n'existe pas, puis fait comme s'il n'en avait jamais parlé.

Dans l'infirmerie, si un PJ va se faire soigner, en enlevant son pansement peu après, il n'y aura plus aucune trace de blessure, comme s'il n'y en avait jamais eu. En confrontant la Nurse Handy, celle-ci dira au PJ qu'il n'est jamais venu à l'infirmerie.

Insistez sur une grosse série d'hallucinations, comme si l'injection directe de Nuka Cola en était la source (c'est d'ailleurs Neil qui pourra leur suggérer l'idée car lui aussi a été témoin d'hallucinations cette fois-ci).

Si des PJ dorment, pour les plus intelligents, faites-leur faire des rêves étranges et/ou hyper réalistes/prémonitoires (le vaisseau se prend un astéroïde et tout le monde meurt ; le PJ suffoque dans son sommeil et manque d'oxygène ; le PJ rêve qu'il est en apesanteur et au moment de



se réveiller, il tombe réellement sur son matelas). Dans tous les cas, les PJ sont sortis brutalement de leur rêverie par une alarme stridente !

## Scène 1 : Voyage difficile

Les écrans cathodiques affichent une lumière rouge clignotante, accompagnée de messages d'avertissement :

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

*"ALERTE : FAILLE DE SÉCURITÉ DANS LE SYSTÈME DE GESTION DE L'OXYGÈNE. FUITE D'OXYGÈNE DÉTECTÉE." La voix robotique préenregistrée résonne dans le vaisseau : "Attention, équipage. Une fuite d'oxygène a été détectée dans la salle de gestion des systèmes de survie. Les niveaux d'oxygène sont en train de baisser rapidement. Veuillez-vous rendre immédiatement à la salle de gestion des systèmes de survie et réparer la fuite pour éviter une dépressurisation totale." Neil, avec un air grave, se tourne vers vous : "Il faut agir vite. Si nous ne réparons pas cette fuite, nous pourrions perdre tout l'oxygène et suffoquer. Suivez-moi."*

**Objectif :** Réparer la fuite d'oxygène

- Localiser la fuite : Les PJ doivent se rendre à la salle de gestion des systèmes de survie et localiser la source de la fuite (Jet de PER/END/INT + Science/Crochetage/Survie diff 1-2).
- Réparer le système : Utiliser les outils de réparation pour colmater la fuite et rétablir le système de gestion de l'oxygène (INT + Réparation diff 1-2).

Alors que les réparations sont encore en cours, l'ordinateur de bord annonce l'arrivée imminente. À peine le vaisseau a-t-il émergé de l'hyperespace qu'une série d'alarmes stridentes retentissent de nouveau dans tout le vaisseau. Les écrans cathodiques clignotent

frénétiquement, affichant des avertissements rouges et des trajectoires de collision.

Le vaisseau est pris au piège dans un champ d'astéroïdes dense et dangereux.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

La voix robotique du système de bord annonce : *"Attention, collision imminente. Systèmes de défense activés. Équipage, préparez-vous à intervenir."*

Neil indique aux PJ la marche à suivre : un groupe doit aller en salle de commande pour piloter le vaisseau et vérifier le radar afin de prendre connaissance des trajectoires des astéroïdes les plus dangereux pour le vaisseau. Un autre groupe doit se rendre dans la salle de contrôle des tourelles et des systèmes de défense pour tirer manuellement sur les astéroïdes avec les tourelles. Le problème est que le radar ne fonctionne plus dans la salle de contrôle des tourelles; seule la caméra fonctionne. Les PJ de cette salle ne savent donc pas quels sont les astéroïdes dont la trajectoire est problématique et sur lesquels il faut tirer. Ils doivent réussir à déterminer lesquels sont les bons en communiquant avec le groupe de la salle de commande (prévoir deux schémas à donner à chaque groupe).

Pour tirer avec les tourelles : test de AGI/PER + Projectiles/Explosifs diff 1-2. En cas d'échec ou de mauvaise cible, les PJ de la salle de commande peuvent tenter une manœuvre d'esquive PER + Pilotage diff 2-3. En cas d'échec, l'astéroïde touche le vaisseau (soit dégâts à réparer une fois la crise passée, soit certaines salles sont désormais inaccessibles).

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Après avoir détruit le dernier astéroïde, le silence s'installe enfin dans le vaisseau alors que vous apercevez l'immense planète rouge, Mars, se dévoilant majestueusement à travers les hublots et le cockpit. La

surface martienne, criblée de cratères et de vallées, scintille sous la lumière lointaine du soleil, offrant un spectacle à couper le souffle.

Neil : *"Regardez ça... Nous y sommes enfin. Mars. La dernière frontière."*

Vous prenez un moment pour souffler et contempler cette vision grandiose. Le cockpit du vaisseau est baigné d'une lumière rougeâtre. Soudain, une perturbation dans l'espace devant eux attire votre attention. Comme si un Stealth Boy se désactivait et un immense vaisseau alien apparaît, émergeant de l'invisibilité comme un prédateur révélant ses griffes, se matérialisant lentement entre votre vaisseau et la planète. Ses formes lisses et ses lumières pulsantes créent une atmosphère à la fois fascinante et terrifiante.

Neil (à voix basse) : *"Nom d'un calamar ! Qu'est-ce que c'est que ça encore ? Restons calmes. Nous devons comprendre ce qu'ils veulent. Préparez-vous à toutes les éventualités."*

Un instant de calme règne. Chaque seconde qui passe semble une éternité, alors que le vaisseau alien reste immobile, ses intentions encore voilées.

Tout à coup, les alarmes reprennent de plus belle. Une cascade de messages d'alerte défile sur les écrans. L'ordinateur de bord annonce : *"Attention, présence non identifiée détectée sur le vaisseau dans plusieurs secteurs. Intrus détectés en salle de détention, intrus détectés dans la réserve de Nuka Cola Quantum, intrus détectés dans la salle de génération de gravité artificielle."*

[Image Vaisseau :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/a/a9/Mothership\\_Zeta %28vehicle%29.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20100420025604](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/a/a9/Mothership_Zeta_%28vehicle%29.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20100420025604) ]

## Scène 2 : On nous aborde !

Les PJ peuvent déjà entendre des échanges de coups de feu entre les extraterrestres et le Mister Gutsy qui diffuse une musique patriotique américaine.

Insultes que peut dire Mister Gutsy :

- "Vauriens collectivistes ! La propriété, c'est sacré !"
- "Sales Rouges de l'espace ! L'Amérique vaincra !"
- "Pas de Goulag sur Mars ! Jamais !"
- "Le Parti vous envoie ? Mauvais plan !"
- "Rideau de Fer spatial ? On va le percer !"
- "Espèce de collectivistes interstellaires ! La propriété privée de ce vaisseau sera défendue jusqu'à la dernière cartouche !"
- "Saboteurs rouges de l'espace ! Votre plan quinquennal d'invasion vient de rencontrer un mur de plomb démocratique !"
- "Votre dialectique matérialiste ne vous sauvera pas de mes balles, créatures impies !"
- "Envahisseurs sans âme ! Vous essayez d'infiltrer nos rangs avec vos idées subversives et vos pistolets laser bon marché !"
- "Espions cosmiques ! Vous pensiez nous voler nos secrets industriels et notre recette de Nuka Cola ? Erreur fatale !"

## Rencontre 3

Laissez un peu de temps aux PJ pour se préparer au combat. Si un PJ veut utiliser l'armure assistée, il faudra au préalable qu'il récupère un cœur de fusion dans la salle des réacteurs. Le combat aura lieu dans un seul et même endroit de votre choix. Le Mister Gutsy et Neil y participent. Il y a N+4 envahisseurs extraterrestres. L'un d'eux se déplace étrangement en glissant sur le sol avec les bras écartés (en T-pose, encore un glitch de la simulation). Quand certains extraterrestres sont vaincus, décrivez comment ceux-ci s'effondrent étrangement sur le sol, en bougeant dans tous les sens comme pris

dans un tambour de machine à laver, leurs membres se distendent parfois dans des positions grotesques (Ragdoll buggé : glitch).

[Image Zetan :

[https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2024/05/un-titled-2024-05-06t162015-918.jpeg?q=70&fit=crop&w=750&h=422&dp\\_r=1](https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2024/05/un-titled-2024-05-06t162015-918.jpeg?q=70&fit=crop&w=750&h=422&dp_r=1)]

Martiens Stats : Zetan

Résolvez le combat.

Une fois le combat terminé, le corps des extraterrestres disparaît en particules de lumière. Neil recommande aux PJ de se diriger vers la salle de contrôle des tourelles et des systèmes de défense pour engager le combat contre le vaisseau alien avant qu'il ne les atomise. Jet PER + Explosifs diff 1-2 pour envoyer une torpille. Étrangement, le vaisseau ennemi ne rétorque pas et explose dès la première torpille, une explosion à la Michael Bay qui fait vibrer la coque du vaisseau des PJ mais qui à l'air de lagger voire de freeze un petit peu.

Laissez les PJ se soigner à la clinique. Neil leur indique que la prochaine étape est de retourner dans la petite fusée pour amarsir. Celle-ci nécessite quelques préparations (faire le plein, etc.), mais il s'en occupe pendant que les PJ se soignent et se reposent.

### **Scène 3 : Amarsissage**

Quand les PJ sont prêts, Neil les informe que la petite fusée est prête et les attend dans le hangar principal. Ils retrouvent la fusée avec laquelle ils sont arrivés. Jet de PER + Pilotage/Survie ou INT + Réparation/Science diff 1-2 pour vérifier que les systèmes de la fusée fonctionnent, s'assurer que tout est en ordre pour l'amarsissage et activer le protocole automatique d'amarsissage.

Les écrans montrent une simulation en temps réel de la descente vers Mars, avec des indicateurs de vitesse, altitude et trajectoire. La fusée commence sa descente, traversant l'atmosphère martienne.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Vous sentez une légère vibration à mesure que la fusée traverse l'atmosphère martienne. Le bouclier thermique s'illumine, dissipant la chaleur intense. Vous apercevez la surface rouge et rocailleuse de Mars se rapprocher rapidement. Tout semble se dérouler comme prévu, mais soudainement, les parachutes se déclenchent, provoquant un ralentissement brutal de la descente. La fusée tangue dangereusement alors que les systèmes de stabilisation luttent pour compenser. Neil crie : *"Attention, les parachutes se sont déclenchés trop tôt ! Préparez-vous à un amarsissage difficile !"*

Les parachutes se mettent à brûler et à partir en fumée, la fusée commence à perdre sa stabilité. Les rétrofusées s'allument pour ralentir la descente, mais l'une d'entre elles surchauffe et explose, provoquant une secousse violente à travers la fusée qui commence à partir en vrille. Les écrans clignotent et des alarmes retentissent.

La descente devient chaotique, et les PJ s'accrochent à leur sièges tandis que la fusée se rapproche dangereusement de la surface martienne.

Jet DEX + Pilotage (diff 2-3) pour tenter de compenser la perte de la rétrofusée et stabiliser la descente.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Malgré tous vos efforts pour stabiliser la fusée, celle-ci arrive trop fort. Ordinateur de bord : *"Impact dans 5 secondes... 4... 3... 2... 1..."* Alors que vous vous préparez à l'impact, quelque chose d'étrange se produit. La fusée traverse le sol martien comme s'il n'existait pas, et l'intérieur de la fusée commence à se déformer. Les parois se distendent, des objets flottent dans l'air, et des couleurs irréelles envahissent votre champ de vision. Vous voyez des fragments de code et des erreurs numériques clignoter autour de vous. La réalité semble se disloquer, les murs de la fusée se distordent et des formes géométriques incohérentes

*apparaissent et disparaissent. Tout à coup, vous vous réveillez en sursaut dans le dortoir immaculé de l'Abri 85."*

Laissez vos PJ se questionner sur ce qu'il vient de se passer, puis indiquez-leur qu'ils semblent être revenus en arrière. Le premier message préenregistré qu'ils ont entendu se déclenche. Neil n'en sait pas plus qu'eux.

Dites à vos PJ qu'il fait étonnamment chaud, et même de plus en plus, jusqu'à rapidement atteindre une chaleur étouffante. Tout à coup une dizaine d'"Autres" enragés se précipitent dans le dortoir et sur les PJ. Laissez vos PJ se préparer à contre-attaquer quand tout à coup... La gravité semble se désactiver. Les "Autres" se retrouvent à flotter et à s'agiter de manière ridicule et, de nouveau, les murs autour des PJ semblent se déformer en des formes géométriques incohérentes qui évoluent, changent, gonflent et se rétractent, et semblent respirer. La chaleur devient insupportable et étouffante, puis tout devient noir et un son horrible se fait entendre.

[Lien son (trigger warning: il est vraiment horrible, réglez le volume de vos enceintes très bas):

<https://www.youtube.com/watch?v=1POE8JVBe0w>]

## **Acte 5 : Réveil brutal**

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

*Vous émergez et ouvrez les yeux. Devant vous, vous apercevez un écran cathodique avec le mot 'ERROR' qui clignote en rouge. Lorsque vous regardez autour de vous, vous voyez que vous êtes dans un genre de caisson avec un cockpit en verre.*

Laissez les PJ sortir de leur caisson et explorer un peu la salle où ils se trouvent. Ils sont dans une salle remplie de pods de simulation avec des lumières rouges clignotantes. Dans certains caissons se trouvent des cadavres, dans d'autres ce qui semble être des goules. Au bout d'un court instant, les canopées des modules s'ouvrent.

## Scène 1 : Les goules se réveillent et révélations

### Rencontre 4

Une dizaine de goules sortent des caissons et se tournent vers les PJ avant de leur foncer dessus. N+4 goules férales et une luminescente. (L'une des goules qui est sortie est en fait Neil ; il a toute sa tête et combat les goules férales avec les PJ).

Résolvez le combat.

Après le combat, laissez le temps aux PJ de parler à Neil et de comprendre que c'est bien lui. Il est aussi perdu que les PJ. Dans la salle se trouve un cérébrobot qui peut répondre à toutes les questions des PJ.

Le cérébrobot, un modèle classique avec une sphère vitrée révélant un cerveau flottant, émet une série de clics et de bips avant qu'une voix synthétique, étonnamment calme, ne se fasse entendre. Il s'identifie comme l'unité de maintenance et d'archivage de l'Abri 85, "CEREBRO-SIM-001".

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

**CEREBRO-SIM-001 :** *"Anomalie de réveil détectée. Sujets 85-Alpha-PJ-[3,138,139,140,141] hors des modules de simulation. Interruption non programmée dûe à une surcharge du cache et à défaut de refroidissement dû à la purge imminente."*

([3,138,139,140,141]: Le nombre 3 représente Neil, les autres nums sont pour les PJ, c'est un détails pour les PJ les plus observateurs. Cela signifie que Neil est là depuis le début, les nums des PJ peuvent être adaptés si vous estimez qu'il y a eu plus ou moins de captifs dans la simulation.)



Neil, grimaçant sous sa nouvelle forme, intervient : *"Qu'est-ce que c'est que cet endroit ? Simulation ?"*

**CEREBRO-SIM-001** : *"Ceci est l'Abri 85, centre d'entraînement avancé pour la colonisation martienne, protocole 'Odyssée Martienne'.*

*L'objectif principal est de former des équipages résilients et compétents par simulations immersives répétées. "*

**Informations complémentaires que le Cérébrobot révèle (si questionné) :**

- **Les "Purges radioactives"** : *"L'intégrité structurelle de l'Abri 85 est nominale. Cependant, l'installation est sujette à des 'Purges Radiactives' cycliques. Ce phénomène est dû à une instabilité géothermique sous-jacente exploitée par le réacteur principal de l'Abri. À intervalles réguliers, une vague de radiations intenses et de particules exotiques submerge les niveaux inférieurs, incluant cette installation. C'est une défaillance périodique inévitable due à une erreur de programmation des systèmes de refroidissement."*  
(Il explique que cela rend l'Abri temporairement invivable, tuant ou transformant en goule quiconque n'est pas protégé ou évacué vers les modules de simulation qui offrent un blindage très temporaire).
- **Les cycles de respawn** : *"Pour optimiser l'acquisition des compétences et minimiser les traumatismes psychologiques dus aux échecs – incluant la mort simulée – un système d'effacement mémoriel sélectif est mis en place après chaque cycle de simulation. Les connaissances acquises sont conservées ; les souvenirs superflus des échecs et des redémarrages sont purgés."*
- **Le destin des sujets** : *"Les sujets qui succombent aux Purges ou à d'autres facteurs sont remplacés. Les 'Autres' étaient des sujets des cycles précédents. Leur transformation en entités hostiles est un effet secondaire regrettable mais statistiquement logique. Le cas de Neil est un cas unique."*(Goulification non féral)
- **Le recrutement** : *"Pour assurer la continuité du programme, de nouveaux sujets sont périodiquement recrutés. Des balises automatisées émettent des signaux de détresse simulés et des*

*rumeurs de 'trésors technologiques' ou de 'refuges sûrs' dans la région d'Arcjet Systems pour attirer des candidats potentiels. Une fois à portée, ils sont neutralisés et intégrés au programme."*

- **La folie logique :** Le cérébrobot ne voit aucun problème moral à tout cela. Sa programmation est d'assurer la continuité et l'efficacité du programme d'entraînement, quel qu'en soit le coût humain. Il parle des morts et des transformations en goules avec un détachement clinique.

A ce moment-là, une sirène ancienne et angoissante commence à retentir dans tout l'Abri. Des haut-parleurs grésillants crachent un message automatisé :

**Voix de l'Abri :** "ALERTE NIVEAU KAPPA. PURGE RADIOACTIVE IMMINENTE. SUPPRESSION DU RÉACTEUR DANS T-MOINS 30 MINUTES. ISOLATION DE L'ABRIS, FERMETURE DE L'ACCÈS EXTÉRIEUR EN COURS."

Neil regarde les PJ, l'horreur se peignant sur ses traits de goule : *"C'est ça... c'est ce qui arrivait... On doit filer, et fissa !"*

Dès cette déclaration, le ton de CEREBRO-SIM-001 change, bien que sa voix reste monotone. Une lumière rouge se met à clignoter sur son dôme.

**CEREBRO-SIM-001 :** *"Refus de coopération enregistré. Directive prioritaire : maintenir l'intégrité du programme. Les sujets récalcitrants doivent être réintégrés aux modules de simulation. Par la force si nécessaire."*

## **Rencontre 5**

CEREBRO-SIM-001 et d'autres Cérébrobots (Le MJ détermine le nombre, 1 ou 2 de plus) s'activent dans la salle, leurs appendices se déployant, prêts au combat. Ils ne sont pas armés lourdement mais peuvent avoir

des pinces électriques, des émetteurs soniques incapacitants ou des seringues de sédatifs puissants.

**Objectif :** Les PJ doivent survivre à l'assaut initial des Cérébrobots dans la salle des simulations et trouver une issue pour s'enfoncer dans l'Abri. Le compte à rebours de 30 minutes avant la Purge radioactive totale commence.

**Note au MJ :** Les Cérébrobots ne cherchent pas à tuer immédiatement, mais à neutraliser et traîner les PJ vers les pods. S'ils subissent trop de dégâts, leur programmation peut basculer en mode "élimination de la menace".

Résolvez le combat.

[Image Cérébrobot :

[https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/1/1f/Lead\\_Engineer.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20221112205952](https://static.wikia.nocookie.net/fallout/images/1/1f/Lead_Engineer.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20221112205952)]

Cérébrobot Stats (uniquement dans "Le Guide des Colonies") donc voici les détails pour ceux qui ne le possèderait pas (à adapter pour les rendre non létaux):

**Niveau 10, Robot, Créature  
Normale (74 PE)**

Corps : 6

Esprit : 7

CAC : 2

DIS : 4

AUTRE : 3

PV : 16

Init : 13

Def : 1

### **Attaques :**

- Pince Fumigène : Corps + Distance (SR10), 4DD de poison Persistant, portée M, Imprécis, Zone d'impact
- Médusatron : Corps + Distance (SR10), 3DD énergétiques Étourdissants, portée M
- Fusil Tesla : Corps + Distance (SR10), 4DD énergétique En arc, portée M

### **Capacités spéciales :**

- Robot
- Immunité poison
- Immunité rad
- Immunité maladies
- Sens aiguisés
- Vision nocturne

## **Scène 2 : Course contre la montre**

Les couloirs de l'Abri sont un mélange de délabrement d'avant la simulation (pillage, abandon) et de nouveaux dégâts dus aux secousses sismiques annonçant la Purge. La lumière est faible, les alarmes résonnent et le crépitemment d'un compteur Geiger (si les PJ en possèdent un ou en trouvent un rapidement) devient de plus en plus insistant.

La porte principale de l'Abri est bloquée par un système de sécurité d'urgence. Les PJ doivent trouver un terminal de sécurité secondaire ou une console de déverrouillage manuel dans le bureau du Superviseur (gardé ?) pour l'ouvrir, le tout pendant que le compteur Geiger s'affole.

### **Rencontres et Défis :**

- **Patrouilles de Cérébrobots** : D'autres Cérébrobots, alertés par CEREBRO-SIM-001 ou par l'alarme générale, convergent vers la position des PJ. Leur objectif reste le même : capturer pour

réintégration. Ils peuvent utiliser l'environnement à leur avantage (verrouiller des portes, couper la lumière dans certaines zones, activer des systèmes de capture de l'Abri comme les gaz anesthésiants ou les IEM).

- **Montée des Radiations :** Toutes les quelques minutes (par exemple, toutes les 5 minutes réelles), le MJ annonce une augmentation du niveau de radiation ambiante. Les PJ commencent à accumuler des RADS. L'utilisation de Rad-X et RadAway devient cruciale (Faites leur en trouver facilement).
- **Le Bureau du Superviseur :** Pour ouvrir la porte principale de l'Abri, les PJ doivent atteindre le bureau du Superviseur. Il est probablement situé dans une section administrative plus protégée.
  - **Obstacle :** La porte du bureau est lourdement blindée et verrouillée. Un test de Crochetage difficile (diff 2) ou de Sciences (pour pirater le terminal de contrôle de la porte, diff 2) est nécessaire. L'intérieur pourrait être piégé ou gardé par un Cérébrobot "OV3R533R" plus résistant et létal ou des tourelles de sécurité réactivées.
  - **Récompense :** Dans le bureau du Superviseur, outre le terminal permettant de déverrouiller la porte principale de l'Abri, les PJ peuvent découvrir des documents confidentiels (notes techniques, journaux audio sur holobandes) particulièrement éclairants. Ces informations révèlent :
    - Des détails sur **l'émergence inattendue de simulacres de personnalité** chez plusieurs unités Cérébrobots de l'Abri 85.
    - Les protocoles stricts mis en œuvre par la direction pour **contrer ou éradiquer** ce phénomène, considéré comme une menace à la stabilité du programme.

**Note au MJ :** Ces découvertes peuvent amener les PJ – ou vous permettre de leur suggérer – une théorie expliquant les dysfonctionnements chroniques de l'Abri. L'émergence de ces personnalités chez les Cérébrobots, parfois des résurgences de traits humains complexes (et potentiellement violents ou criminels), pourrait être la cause profonde des 'Purges Radioactives' et de l'instabilité de la

simulation. En effet, certains Cérébrobots ayant retrouvé une forme de conscience auraient pu activement saboter les installations de l'Abri 85. Leurs motivations auraient pu être diverses : se libérer de leur programmation, tenter de libérer les sujets humains de la simulation, ou simplement mettre un terme à une expérience qu'ils jugeaient aberrante. Face à cette menace interne, le Cérébrobot Superviseur '0V3R533R' – une unité unique, dont la personnalité (qui pourrait être celle du fondateur d'ArcJet, Thomas Reinhart lui-même) aurait été intentionnellement préservée car jugée fiable et de grande valeur – aurait alors instauré des protocoles de 'nettoyage' et de maintenance rigoureux. Ces mesures drastiques auraient eu pour but de neutraliser les Cérébrobots déviants, de réparer les sabotages, ou de maintenir un semblant d'ordre dans un système au bord de l'effondrement.

Mais surtout les PJ peuvent trouver une holobande ou un carnet de notes appartenant à l'ancien chef de la sécurité cérébrobot de l'Abri 85.

Lisez ou paraphrasez le contenu suivant :

**"RAPPORT DE SÉCURITÉ CONFIDENTIEL – SUJET :  
Confinement 'CERBÈRE' dit Bête des Purges**

**Observation :** La créature dit "Bête des Purges" reste principalement contenu tant que les générateurs principaux de l'Abri et les systèmes de ventilation majeurs sont opérationnels. Les vibrations infrabasses continues semblent le maintenir dans un état de léthargie relative ou le confiner à sa zone de nidification, loin des secteurs fréquentés.

**Incident Critique Potentiel :** Une défaillance totale des générateurs principaux (comme ce qui arrive lors d'une Purge de niveau Kappa ou d'une suppression du réacteur) entraîne l'arrêt de ces vibrations infrabasses. Dans un tel scénario, il est hautement probable que la bête devienne

pleinement active et cherche à étendre son territoire, potentiellement vers les points d'accès principaux de l'Abri, y compris la sortie.

**Référence Croisée – Rapport d'Intrusion 7B-Alpha :** Il est à noter que lors de l'incident impliquant des intrus de surface ayant réactivé par inadvertance la chambre de test des moteurs-fusées du bâtiment ArcJet adjacente, la bête a manifesté des signes de détresse aiguë et s'est retranché profondément. Les infrasons produits par les moteurs-fusées sont d'une intensité bien supérieure à ceux de nos générateurs et constituent un puissant répulsif."

**Note au MJ :** L'idée ici est que les PJ comprennent que des vibrations infrabasses puissantes sont la clé. S'ils se souviennent de la salle de test du réacteur dans les sous-sol du bâtiment Arcjet de l'acte 1, ils ont alors une solution simple pour se débarrasser de la bête sans combattre.

### **Scène 3 : Confrontation Finale et Liberté**

Après avoir activé la séquence d'ouverture de la porte principale depuis le bureau du Superviseur (ce qui peut prendre plusieurs minutes, ajoutant à la tension), les PJ doivent se ruer vers la sortie. Le chemin peut être semé d'embûches finales (Cérébrobots, effondrements).

La grande salle menant à la porte de l'Abri est vaste et faiblement éclairée par les gyrophares rouges de l'alarme. Alors qu'ils approchent de la porte massive qui commence lentement à grincer en s'ouvrant, une silhouette imposante et lumineuse émerge de l'ombre.

#### **Boss Final : La bête des Purges**

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

La grande salle menant à la porte de l'Abri est vaste et faiblement éclairée par les gyrophares rouges de l'alarme. Alors que la porte principale entame son lent processus d'ouverture, un changement

notable se produit : le bourdonnement constant des machines de l'Abri, cette vibration sourde qui imprégnait l'air depuis votre réveil, s'estompe jusqu'à un silence presque total, comme un calme avant la tempête uniquement perturbé par les alarmes aiguës.

Soudain, un grondement sourd et guttural déchire ce silence. Depuis une section effondrée du mur, une silhouette imposante et luminescente émerge de l'ombre. Cette ombre n'est autre qu'un **Écorcheur** d'une taille et d'une férocité qui dépassent l'entendement. Sa peau est parcourue de cicatrices hideuses et semble par endroits craquelée par des crevasses lumineuses dues à une exposition intense et répétée aux radiations, une véritable incarnation monstrueuse de la survie dans un environnement constamment intensément irradié.

Elle considère cette antichambre comme son territoire et vous voit comme son casse-croûte, elle n'est pas décidée à vous laisser partir si facilement.

Peut-être était-ce une expérience du gouvernement par l'intermédiaire d'ArcJet ou Vaultec ou alors une créature qui s'est retrouvée piégée ici il y a des décennies, devenant la "Bête des Purges".

"Bête des Purges" Stats : même stats que l'écorcheur + capacités spéciales :

- Agressif (génère 1 PA quand il rentre en scène)

- Impulsion radioactive (1 fois par combat, émet une impulsion radioactive qui inflige 5 DD de rad à portée C.)

- Luminescence (Inflige 2 DD de rad à portée de main. Toutes ses attaques aux c&C obtiennent l'effet Rad)

**Faiblesse** : Sensibilité aux Vibrations Infrabasses; Si les PJ arrivent par un quelconque moyen à générer des infrabasses puissantes (Grenade IEM dans un conduit métallique, ou allumage du réacteur ArcJet dans la salle de test de l'acte 1, ou toutes autres solutions créatives ou hasardeusement salvatrices) fait fuir la bête.



**Éléments Interactifs :** La salle peut toujours contenir des éléments interactifs (conduites de gaz inflammables à faire exploser, passerelles instables, débris lourds à faire tomber) que les PJ pourraient utiliser ou déclencher.

### **Combat :**

Le combat se déroule alors que la porte de l'Abri continue de s'ouvrir lentement, révélant un mince espoir de fuite. Simultanément, les radiations ambiantes dues à la Purge imminente atteignent un niveau critique (par exemple, les PJ subissent X RADS par round ou à intervalles réguliers). La pression est maximale : les PJ doivent non seulement affronter cette abomination, mais aussi lutter contre le temps et l'environnement mortel avant de pouvoir s'échapper.

[Image de la bête des purges :

<https://www.rpnation.com/gallery/glowing-deathclaw.10467/full?d=1463490840>]

### **Conclusion : Départ en Beauté...**

Une fois la "Bête des Purges" vaincue (ou évitée de justesse si les PJ avaient les bonnes infos), les survivants se précipitent vers l'extérieur.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

Vous émergez dans les ruines d'ArcJet Systems, accueillis par l'air âcre et irradié des Terres Désolées. Le ciel est celui d'une aube nouvelle et derrière vous, l'Abri 85 est secoué par des grondements internes alors que la Purge Radioactive atteint son paroxysme. Un jet de gaz et de poussière radioactive s'échappe de l'entrée avant qu'elle ne soit scellée par le système d'urgence de l'abri.

Vous êtes vivants, et les souvenirs de l'Abri 85, de la simulation et de la fuite désespérée, resteront gravés en vous, peut-être quelques séquelles des radiations aussi...

Neil prend une grande inspiration de l'air du Commonwealth, un geste presque humain malgré sa condition. Un mélange de soulagement et d'une profonde mélancolie se lit sur ses traits de goule. *"Enfin... libre de cette folie,"* murmure-t-il, regardant ses mains transformées. *"Mais à quel prix ?"*

Si les PJ lui proposent de rejoindre leur colonie (s'ils en ont une) ou le lieu où ils logent, Neil esquisse un sourire reconnaissant. *"C'est... c'est une offre généreuse, mes amis. Mais j'ai quelque chose à faire avant. Un lieu à visiter, quelque chose de personnel. Une promesse à tenir, d'une certaine manière. Mais je... je vous rejoindrai peut-être après. Qui sait ce que l'avenir nous réserve, hein ?"* Il leur adresse un dernier clin d'œil, une lueur de son ancien optimisme brillant encore dans ses yeux.

## Épilogue : Le Rêve de Neil

Les PJ laissent Neil à ses affaires personnelles, reprenant leur route, s'éloignant des ruines hantées d'Arcjet Systems et de l'Abri 85.

Quelques heures plus tard, alors qu'ils ont déjà parcouru une certaine distance, (peut-être même en arrivant vers leur colonie) la terre tremble de nouveau légèrement sous leurs pieds.

Lisez ou paraphrasez le texte ci dessous :

*Un grondement sourd, différent des secousses de l'Abri, vous parvient de la direction d'où vous venez. Intrigués, et un peu inquiets, vous vous retournez.*

*À l'horizon, s'élevant péniblement mais résolument dans le ciel pollué, vous apercevez une silhouette familière : une fusée. Même à distance, vous pouvez distinguer les couleurs vives de Nuka Cola qui la décorent et des inscriptions peintes à la hâte sur sa coque : "TO MARS".*

*Il n'y a aucun doute. C'est Neil. D'une manière ou d'une autre, contre toute attente, il a trouvé un moyen. Le rêveur impénitent, l'astronaute*

*goule, est en train de réaliser son ultime ambition : partir vers la planète rouge. Seul, dans un engin propulsé par une volonté de fer et peut-être un peu de Nuka Cola Quantum.*

*La fusée disparaît peu à peu, une petite étoile filante artificielle dans l'immensité désolée.*

*Vous savez qu'il y a peu de chances que vous croisie à nouveau la route de Neil Aldrin. Son voyage est incertain, sa destination un rêve lointain. Mais dans ce monde brisé, le simple fait qu'un tel rêve puisse encore prendre son envol est une chose rare, presque un miracle.*

*Et qui sait ? Peut-être qu'un jour, en levant les yeux vers le ciel nocturne, vous penserez à cet homme qui a osé viser Mars, emportant avec lui un fragment de l'ancien monde et une lueur d'espoir insensée.*

*Pendant ce temps, dans les profondeurs de l'Abri 85, les Cérébrobots survivants, si tant est qu'il y en ait, commenceront sans doute lentement à réparer les systèmes, à préparer de nouveaux signaux fallacieux pour attirer d'autres âmes perdues vers le cycle infernal de la simulation.*

*Si la guerre ne meurt jamais, l'horreur, elle, se perpétue sans fin.*

## **Pistes pour futures quêtes ou contact avec Neil**

- Un jour les PJ captent un message radio dans leur colonie, c'est un message de Neil, il communique grâce à un transmetteur longue portée interplanétaire ArcJet installé sur Mars! Qu'y a t'il là bas? Des colons partis peut avant les premières bombes ont-ils bâti un nouveau paradis? Est-il seul? Y a t-il tout le matériel pour coloniser mais personne pour le faire? ...
- Si les PJ se font enlever par des Zetans, Neil pourrait bien être leur Deus Ex Machina, leur portant secours grâce au vaisseau "Nuka Cola - Red Horizon".