

Fallout

THE ROLEPLAYING GAME

ASTOUNDINGLY
AWESOME
TALES

HORS-SÉRIE
N°1

ON THE ROAD AGAIN

BY FEUTARSE

PREFACE

Ce guide est conçu comme une base pour construire un scénario autour du Mojave et de New Vegas. Il prend le parti que le Courier a remporté la seconde bataille du barrage Hoover. Je m'appuie sur les choix que j'ai réalisés durant mes heures de jeu dans Fallout New Vegas. Toutefois, je ne prétends pas que tel ou tel dénouement est meilleur qu'un autre. Les maîtres de jeu (MJ) peuvent, s'ils le souhaitent, intégrer les éléments de la série Fallout, mais il est important de noter que lorsque j'ai commencé à rédiger ce scénario, cette série n'était pas encore sortie. Pour l'heure, je n'ai pas souvenir qu'elle contredise grand-chose dans mon histoire.

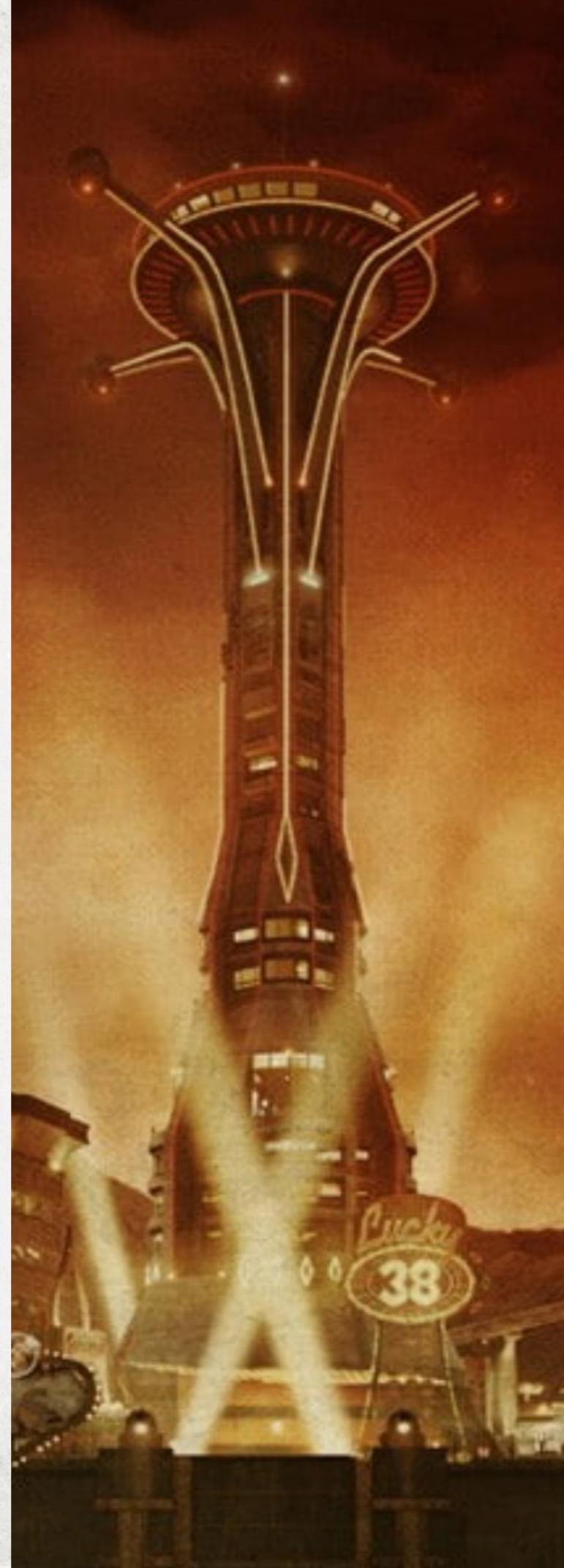
Je ne suis pas un grand fan de Fallout 76, et un petit message est glissé dans le guide pour partager mon point de vue sur ce jeu. Cependant, cela ne doit pas être considéré comme une contrainte ; vous êtes libres de l'inclure dans votre propre scénario si vous le souhaitez.

Ce guide est principalement la retranscription de l'aventure que j'ai écrite pour mes joueurs (il s'agit ici du premier chapitre) que je souhaitais mettre au propre et partager. J'ai essayé d'être aussi fidèle et respectueux que possible de l'univers de Fallout et de Fallout New Vegas en menant des recherches, en écoutant des analyses et en explorant le wiki. Cependant, étant humain, il est probable que j'ai omis certains détails ou que j'ai négligé des éléments qui pourraient vous frustrer. Dans ce cas, je m'excuse sincèrement et je suis tout à fait ouvert à vos retours pour m'améliorer dans le futur.

Gardez à l'esprit que ceci a été réalisé dans le cadre d'un passe-temps et n'est en rien un gage de pertinence ou d'exhaustivité. Si ce projet suscite de l'intérêt, je continuerai à mettre au propre mes notes et à les transmettre à travers ce guide et ses suites.

Bonne lecture à tous et merci de l'avoir téléchargé !

-FeuTarse



SOMMAIRE

INTRODUCTION

Synopsis.....6

ACTE I

L' Aqua Viva Delivery Farms.....	7
Beatty.....	10
Ryolithe.....	12
Goldfield.....	14
Tonopah.....	16

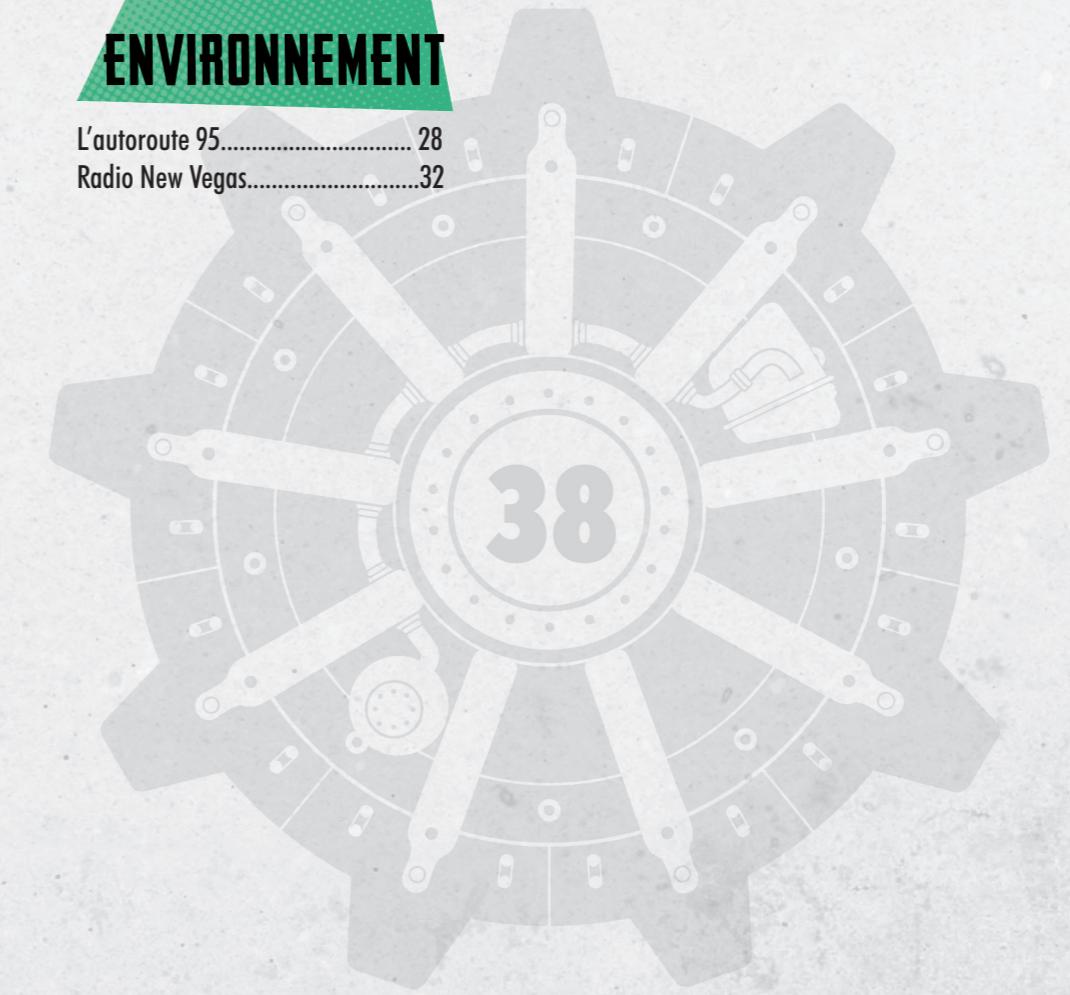
ACTE II

Retour au bercail.....22

Smoke get in your eyes.....	24
-----------------------------	----

ENVIRONNEMENT

L'autoroute 95.....	28
Radio New Vegas.....	32





A military vehicle, possibly a humvee, is shown from a low-angle perspective, driving through a rugged, arid landscape. The vehicle has a mounted machine gun on top and a flag attached to its side. The background features a vast, desolate valley with mountains in the distance under a dramatic sky with scattered clouds.

CHAPITRE I: ON THE ROAD AGAIN

INTRODUCTION

SYNOPSIS

La guerre... la guerre ne meurt jamais.

Depuis la nuit des temps, depuis que nos ancêtres ont découvert le pouvoir de tuer avec de simples cailloux, le sang a été versé au nom de tel ou tel dieu, au nom de la justice ou simplement de la folie meurtrière.

En deux mille soixante-dix-sept, après un millénaire de conflits armés, la nature destructrice de l'homme atteignit son paroxysme. Le monde fut plongé dans un abîme d'explosions nucléaires et de radiations.

Mais ce ne fut pas, comme certains l'avaient annoncé, la fin du monde. L'apocalypse servit en fait de prologue à un autre chapitre de l'histoire de l'humanité. L'homme était parvenu à tout détruire.

Mais la guerre... la guerre ne meurt jamais.

En deux mille deux cent quatre-vingt-deux, deux camps furent vaincus par un simple Courrier lors de la seconde bataille du barrage Hoover. Cette victoire, que les parieurs de Vegas finirent par appeler le « Quint Flush Royal », permit à la ville de New Vegas d'obtenir son indépendance.

Celle-ci devint alors un État puissant dans le désert du Mojave, forçant la RNC à se retirer et annihilant la Légion de Caesar.

Cependant, malgré les espoirs, le diamant du Mojave ne pouvait offrir à tous la richesse qu'ils

espéraient. Pendant six ans, Vegas put pacifier et maintenir son territoire grâce à l'aide de ses alliés.

Mais plus le temps passait, plus les divisions finirent par apparaître.

Désormais seule, la Strip de New Vegas est un mirage bien lointain qui ne s'offre qu'aux plus fortunés ou à ceux nés sous une bonne étoile. Mais pour la plupart d'entre vous, vous n'êtes que de simples fermiers vivant sous l'autorité ponctuelle de la RNC, et votre vie ne se résume qu'à alimenter les besoins de la frontière entre la Californie et le Nevada.

Mais dans ce nouveau monde des terres dévastées, la lutte continuera. Le sang coulera. Les générations se succéderont, comme dans l'ancien monde.

Car la guerre... la guerre ne meurt jamais.

Niveau de l'aventure

Les joueurs devraient commencer cette aventure au niveau 1. Mais vous êtes libre de faire autrement.



ACTE UN: SOUTH OF THE BORDER

L'AQUA VIVA DELIVERY FARMS

Pour introduire les joueurs à cette scène, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Bienvenue à l'Aqua Viva Delivery Farms, une entreprise modeste mais essentielle, située en bordure de la route 95, non loin de Beatty. Dans ce désert où l'eau est plus précieuse que l'or, l'Aqua Viva a su s'imposer en assurant la distribution d'eau potable aux villes des environs. Dirigée par Arthur Curry, un homme à l'allure froide et rigoureuse, l'entreprise fonctionne sous un contrôle strict : chaque aspect est méticuleusement géré, chaque transaction est surveillée, chaque goutte d'eau est comptée. Curry, qui incarne à la fois le père protecteur et le patron intraitable, inspire la confiance de ceux qui travaillent pour lui, qu'ils soient de sa famille ou qu'ils aient trouvé refuge sous son toit.

L'Aqua Viva n'est pas qu'une exploitation ; elle est un symbole d'espoir et de stabilité pour ceux qui y gravitent. Les employés – sa famille, ses enfants, ou ceux qu'il a recueillis – œuvrent ensemble dans un équilibre fragile mais efficace, veillant sur les installations, entretenant le matériel, et s'assurant que chaque livraison arrive en temps et en heure. Des routes désertiques aux villages reculés, les convois de l'Aqua Viva traversent inlassablement le Mojave pour répondre à la demande d'eau potable. Dans cet environnement aride et impitoyable, cette ferme est bien plus qu'un lieu de travail : c'est un havre de survie, de loyauté et de solidarité.

Pour vos joueurs, l'Aqua Viva représente bien plus qu'un simple point de départ ; c'est un lieu imprégné de responsabilités et d'attentes, un sanctuaire qu'ils devront protéger et honorer face aux périls croissants du désert et aux tensions latentes.

L'Aqua Viva Delivery Farms offre un cadre idéal pour plonger les joueurs dans le contexte de survie et de dépendance aux ressources vitales du Mojave. Voici quelques points que le MJ peut garder en tête pour saisir les enjeux liés à cette entreprise et à son propriétaire, Arthur Curry.

Dans le désert aride du Mojave, l'eau est une ressource inestimable. Aqua Viva Delivery Farms répond à ce besoin crucial en assurant la distribution d'eau potable aux villes et aux campements dispersés le long de la Route 95. Ses services sont essentiels, surtout pour les réfugiés et les colonies isolées qui dépendent presque exclusivement de ses livraisons pour survivre.

Située près de Beatty, Aqua Viva alimente de nombreux points de passage stratégiques,

ce qui en fait une cible potentielle pour des factions souhaitant contrôler cette ressource, ou même l'utiliser pour affaiblir leurs rivaux.

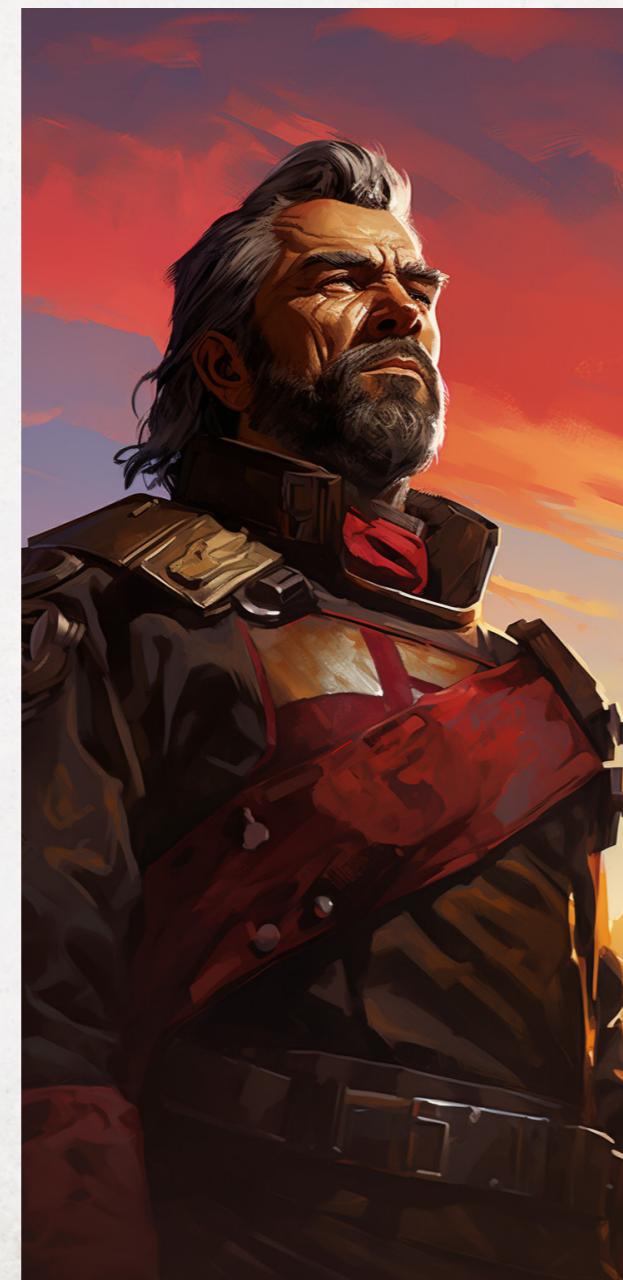
Bien que l'Aqua Viva fonctionne actuellement sans encombre, les tensions restent palpables dans ce désert imprévisible. Les risques d'attaques de pillards, de sabotages, ou de conflits territoriaux sont constants. Contrôler une ressource aussi essentielle fait de l'Aqua Viva un atout, mais également une source de conflits potentiels.

ARTHUR CURRY

Arthur Curry, le propriétaire de l'Aqua Viva, est un homme à l'allure froide et méthodique, qui dirige son entreprise d'une main de fer. Il compte chaque capsule avec une rigueur minutieuse et n'hésite pas à prendre des décisions difficiles pour assurer la rentabilité de ses opérations. Sa priorité est la survie et la prospérité de son entreprise, bien plus que le bien-être de ses clients, envers lesquels il ne montre que peu de compassion.

Les personnages-joueurs peuvent voir en Arthur Curry un père ou un bienfaiteur, celui qui leur a offert refuge et sécurité. Cependant, Arthur n'est pas du genre à accorder sa gratitude sans attendre quelque chose en retour. Ses relations avec les joueurs reposent davantage sur un pragmatisme rigide que sur une véritable affection. Il n'hésite pas à leur confier des missions difficiles si cela sert les intérêts de l'Aqua Viva.

Arthur n'est ni un héros ni un tyran ; c'est un survivant. Sa vision du monde s'oppose souvent à la morale « classique » des héros. Pour lui, dans le Mojave, chaque capsule doit être méritée et chaque effort récompensé. En incarnant Arthur avec cette ambivalence, le MJ peut créer un personnage complexe, oscillant entre la figure paternelle et le patron exigeant, enrichissant ainsi la dynamique de sa relation avec les joueurs.



La femme d'Arthur, Marie Curry, est le contrepoids idéal à son tempérament. Adorable et chaleureuse, elle apporte une touche de douceur à l'ambiance de la ferme. Bien qu'elle soit rarement vue dans le cadre des affaires quotidiennes, préférant s'occuper de la maison et des affaires personnelles, son soutien indéfectible à Arthur est évident pour ceux qui les connaissent. Marie est appréciée de la communauté pour sa gentillesse et son ouverture d'esprit, et beaucoup la considèrent comme le véritable cœur de l'Aqua Viva.

QUÊTES: INTO EACH LIFE SOME RAIN MUST FALL

L'Aqua Viva Delivery Farms et Arthur Curry servent de point d'ancrage pour plonger les joueurs dans le monde impitoyable du Mojave. Le MJ peut se servir de cette entreprise pour explorer des thèmes comme la survie, la dépendance aux ressources, et la loyauté contrainte. Les actions des joueurs, ainsi que leur réussite ou leur échec dans leurs missions, auront des répercussions directes sur l'avenir de l'Aqua Viva et la survie des communautés qui en dépendent.

La sécheresse persistante frappe durement les localités voisines, rendant l'eau de plus en plus précieuse. L'Aqua Viva, en tant que dernière société de livraison d'eau le long de la route 95, joue un rôle crucial dans la survie de ces communautés. Arthur leur confie une mission vitale : acheminer des cargaisons d'eau à trois villages en détresse – Rhyolite, Goldfield et Tonopah. La réussite de cette opération est essentielle, non seulement pour ces villages, mais aussi pour l'avenir de l'Aqua Viva.

Pour introduire les joueurs à cette quête, vous pouvez lire ceci :

Alors que vous vous trouvez à l'Aqua Viva Delivery Farms, l'atmosphère est chargée de tension. Arthur Curry, le propriétaire, se tient face à vous, impassible, les bras croisés. Son regard perçant passe de l'un à l'autre, et vous ressentez une pression grandissante.

« Écoutez bien, » commence-t-il d'une voix ferme, « nous avons une mission de livraison à mener, et je n'accepterai aucun échec. La brahmine de somme est prête, chargée d'eau pour Rhyolite, Goldfield et Tonopah. Ces villages comptent sur cette ressource, et je m'attends à ce que vous soyez à la hauteur. »

Il marque un temps, puis reprend, son ton se durcissant. « Je veux que cette livraison soit faite, peu importe les obstacles. Chaque capsule compte, et je vérifierai chaque détail à votre retour. Vous n'êtes pas ici pour faire de la charité, mais pour rapporter des bénéfices. Alors restez vigilants : les routes sont dangereuses, et je ne tolérerai aucune excuse. »





BEATTY

Beatty est une petite ville isolée qui a lentement construit sa réputation d'oasis pour les voyageurs fatigués de la Route 95, offrant un semblant de tranquillité au cœur du chaos du Mojave. Autrefois un simple point de passage pour ceux qui se dirigeaient vers Panamint Springs par la route 374, cette voie est désormais entravée par la ligne de partage, rendant l'accès à cette destination difficile et dangereux.

Nichée dans un cadre pittoresque, avec quelques ruines d'anciennes structures et des bâtiments encore en bon état, Beatty est devenue un arrêt incontournable. Pour les habitants du désert, elle représente ce que Goodsprings est à l'Interstate 15 : un havre de paix et d'accueil dans un monde souvent hostile.

Beatty dégage une atmosphère plus chaleureuse et détendue que la majorité des localités longeant la Route 95. Ses habitants, bien qu'endurcis par la vie dans le Mojave, se montrent généralement bienveillants envers les visiteurs, à condition que ceux-ci ne cherchent pas d'ennuis. Ici, les voyageurs peuvent trouver quelques commodités rudimentaires : un bar au charme de saloon poussiéreux, une petite clinique de fortune gérée par un disciple de l'apocalypse, un bureau de poste Mojave Express, et un commerce général offrant une variété d'articles.

Bien que modeste et éloignée des grandes routes commerciales, Beatty tire profit de son statut de carrefour. Les voyageurs, les caravaniers et même certains membres de la RNC de passage viennent y échanger, se ravitailler ou simplement prendre un peu de repos.

Alors que vous traversez le désert du Mojave, une silhouette familière se dessine à l'horizon : Beatty. Cette petite ville, à l'intersection des routes 95 et 374, a longtemps été un refuge pour les voyageurs et les commerçants.

En entrant dans Beatty, vous apercevez le Mojave Express, un bureau qui offre des services de livraison de colis par courrier, une clinique nommée «Wellness'by» attire l'attention. Le disciple de l'apocalypse, qui la tient, est connu pour ses soins atypiques mais efficaces.

Enfin vous continuez votre exploration et tombez sur le Road House 469, le commerce général de la ville. Que ce soit pour vous ravitailler ou simplement pour échanger des histoires autour d'un verre, tous le monde sait qu'il est l'endroit idéal pour faire une pause avant de poursuivre votre périple à travers le Mojave.

LE MOJAVE EXPRESS

Le bureau Mojave Express de Beatty est un point névralgique essentiel pour les courriers et les voyageurs à la recherche de livraisons et d'informations. Installé dans un bâtiment ancien, ce bureau permet aux joueurs d'envoyer des colis par l'intermédiaire de courriers, un service qui sera précieux pour les quêtes à venir, notamment pour acheminer des cargaisons à travers le territoire de New Vegas.

Le bureau propose également des services de stockage temporaire pour les voyageurs, ainsi que la possibilité de récupérer des colis envoyés de localités lointaines. Le propriétaire du bureau, Jasper "Jaz" Thompson, est un homme d'une cinquantaine d'années. Arborant un chapeau en feutre usé et une chemise à carreaux, Jaz possède une barbe grisonnante, des yeux pétillants de malice et une voix chaleureuse qui inspire la confiance. Ancien courrier lui-même, il a parcouru les routes dangereuses du Mojave et regorge d'histoires fascinantes à partager sur ses aventures.

Dans son bureau, Jaz dispose d'un poste radio portable capable de lire des holodisques, diffusant en continu Radio New Vegas. Cela lui permet de rester informé des événements récents tout en écoutant de la musique pour égayer l'atmosphère, souvent en sifflotant des airs entraînants.

QUÊTE SECONDAIRE: FREQUENCE PERDUE

En visitant le Mojave Express, les joueurs remarquent une seconde radio défectueuse posée sur le bureau de Jaz. Ce dernier explique qu'il n'a pas le temps de s'en occuper, d'autant plus qu'il a déjà une radio qui fonctionne correctement. Cependant, il mentionne que si les joueurs parviennent à réparer la radio défectueuse, il sera heureux de leur offrir celle-ci. Cette récompense pourrait se révéler très utile, permettant aux joueurs de capter des informations précieuses tout en ajoutant un peu de musique à leurs aventures.

LE GOBELET DE MICHELLE

Le bar est dirigé par une femme nommée Michelle, connue pour ses cocktails créatifs et son sens de l'hospitalité. Elle sait comment fidéliser sa clientèle, et les rumeurs circulent rapidement dans cet établissement. Les murs sont décorés de souvenirs du Mojave, ajoutant une touche personnelle à l'atmosphère chaleureuse.

LE ROAD HOUSE 469

Le commerce général de Beatty est un lieu de passage essentiel pour les voyageurs et les habitants de la région, offrant un minimum vital pour la survie dans le désert du Mojave. Tenue par un marchand pragmatique du nom de Samuel Karr, cette échoppe ne propose que le strict nécessaire : de la nourriture en conserve, de l'eau, des munitions, et quelques fournitures de première nécessité. Le plus luxueux qu'il ait à offrir est une armure de cuir, ce qui est déjà considéré comme un bon équipement dans cet environnement hostile.

WELLNESS'BY

Nichée au cœur de Beatty, la Clinique Wellness'by est dirigée par un ancien disciple de l'Apocalypse nommé Alby. Bien que la clinique ne dispose pas des dernières technologies médicales, elle constitue un refuge pour ceux qui en ont besoin, offrant une gamme de services allant des premiers secours à des traitements plus complexes. Alby n'est cependant pas magicien et en cas de blessure grave ne fera pas de miracle.





RHYOLITE

Rhyolite, une ville fantôme emblématique du Mojave, est une toile de fond à la fois fascinante et troublante pour les aventuriers. Autrefois prospère grâce à l'exploitation minière, cette localité est désormais réduite à des ruines et des souvenirs du passé. Les bâtiments, en grande partie effondrés, se dressent comme des silhouettes égarées dans le désert, témoins d'une époque révolue. L'air est chargé de poussière et de chaleur, et le soleil implacable réverbère sur les structures de pierre calcinées.

En entrant dans la ville, vos joueurs ressentiront une étrange mélancolie. Les rares habitants qui y ont survécu errent dans les rues, des visages marqués par la fatigue et la lutte pour la survie. Les murs sont couverts de graffitis, et les bruits de la ville sont étrangement absents, remplacés par le souffle du vent.

Rhyolite n'est pas qu'une simple ville morte ; c'est un lieu où l'espoir et le désespoir cohabitent. Vos joueurs peuvent y trouver des opportunités inattendues, que ce soit à travers des échanges avec les habitants ou des découvertes dans les décombres. Cependant, il y a également des dangers. Des raiders affamés, des animaux sauvages et des pièges laissés par le temps peuvent guetter dans l'ombre.

Alors qu'ils se dirigent vers le point de distribution de l'eau, il est essentiel de rappeler aux joueurs que leur mission est plus qu'une simple livraison ; c'est une chance de redonner espoir à une communauté désespérée. Les choix qu'ils feront dans cette ville pourront avoir des répercussions sur l'avenir de Rhyolite et de l'Aqua Viva Delivery Farms.

Alors que vous approchez de Rhyolite, un vent chaud soulève la poussière du désert et fait vibrer l'air autour de vous. Les vestiges de la ville se dessinent à l'horizon, un mélange de ruines et de souvenirs perdus. Autrefois un centre minier florissant, Rhyolite est aujourd'hui un écho des temps passés, ses bâtiments effondrés se dressant comme des fantômes, témoins d'une prospérité oubliée.

L'ambiance est lourde et pesante. En vous aventurant dans les rues désertes, vous remarquerez les murs couverts de graffitis, des cris de désespoir et d'espoir mêlés. Les rares âmes qui se déplacent semblent hantées par la lutte pour la survie, leurs visages marqués par la fatigue et la résilience. Un sentiment de mélancolie flotte dans l'air, et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir le poids de l'histoire qui pèse sur cette ville fantôme.

THE WHISKEY BARREL

En arrivant à Rhyolite, les joueurs découvrent le saloon local, un ancien établissement qui a survécu à l'épreuve du temps malgré le déclin général de la région. Bien que son aspect soit un peu défraîchi, il reste le centre névralgique de la ville, attirant ceux qui cherchent un peu de réconfort au milieu de la désolation.

Le saloon est fréquenté par les habitants de Rhyolite, des mineurs aux chasseurs de trésors, tous cherchant à oublier, ne serait-ce qu'un instant, la dureté de leur existence quotidienne. À l'intérieur, une atmosphère de camaraderie précaire règne. Les murs portent les cicatrices des épreuves passées, et l'odeur du vieux bois et de la poussière enveloppe l'espace. Les lumières faiblement éclairées jettent des ombres dansantes sur le sol usé.

Maggie, la tenancière, est une femme au caractère bien trempé. Elle a vu tout ce que le Mojave a à offrir et sait comment gérer les clients difficiles. Bien que la vie ici soit souvent rude, elle s'efforce de garder le moral de sa clientèle. Sa réputation de barmaid sait jongler entre la fermeté et la compassion lui a valu le respect des habitants et des visiteurs.

QUÊTE SECONDAIRE: DUEL AU SOMMET

Les joueurs arrivent au saloon de Rhyolite, où un duel est prévu. La tension monte alors que les habitants discutent des enjeux du duel.

Maggie, la propriétaire du saloon, s'inquiète des conséquences du duel et demande l'aide des joueurs pour s'assurer qu'il ne se déroule pas. Ils peuvent interagir avec les duelistes pour influencer l'issue ou chercher à éviter des dommages collatéraux.

Lorsque le duel commence, des membres d'un gang rival interviennent, menaçant de perturber l'affrontement.

Les joueurs doivent alors prendre des décisions rapides : protéger les duelistes, négocier avec les intrus ou évacuer les civils.

Les choix des joueurs déterminent l'issue du duel et l'impact sur Rhyolite. Ils peuvent recevoir des récompenses en capsules et gagner respect ou méfiance de la part des habitants en fonction de leurs actions. Cette quête met en avant la gestion des conflits et les choix moraux, tout en enrichissant l'histoire de la région.

LIVRER L'EAU

Maggie, consciente de l'importance vitale de l'eau pour Rhyolite, offre aux joueurs 150 capsules pour la livraison d'eau qu'ils ont apportée. Cependant, elle est également ouverte à la négociation, surtout si les joueurs réussissent la quête secondaire en s'assurant que le duel se déroule sans accroc ou n'a pas lieu. Si les joueurs parviennent à éviter les débordements de violence et à maintenir l'ordre dans le saloon, Maggie pourrait être disposée à récompenser leurs efforts avec jusqu'à 175 capsules, reconnaissant leur contribution à la sécurité de sa ville. Cette opportunité de négociation permet aux joueurs de maximiser leurs gains tout en s'engageant dans les intrigues locales.





GOLDFIELD

Goldfield est une petite bourgade poussiéreuse qui semble se tenir en équilibre sur le fil du rasoir entre le passé et un futur incertain. Jadis prospère grâce aux ruées vers l'or, elle n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même, rongée par l'abandon et le désespoir. La plupart des bâtiments sont en piteux état, témoins d'un âge révolu. Les fenêtres sont souvent barricadées et les rues sont désertes, à l'exception de quelques âmes errantes et de mineurs épuisés qui errent dans la ville comme des fantômes.

Goldfield n'a pratiquement plus rien à offrir en termes de richesses minérales, et sa population survit essentiellement grâce aux quelques ressources qui parviennent à y être acheminées depuis la 95. La présence des joueurs, chargés de livrer de l'eau, est une bouffée d'air frais pour les habitants qui se battent pour chaque goutte. Cette livraison est un moment crucial pour la ville, et bien que la population semble méfante à l'égard des étrangers, elle sait reconnaître la valeur de cette ressource.

En arrivant, les joueurs pourront ressentir l'atmosphère tendue qui règne à Goldfield. Des regards suspicieux les suivront à chaque pas, et les conversations s'arrêtent souvent lorsqu'ils entrent dans une pièce. La ville a connu une vague récente de tensions et de conflits mineurs, exacerbés par les pénuries

constants. Néanmoins, les joueurs auront la chance de rencontrer quelques figures locales qui, bien que réservées, pourraient être prêtes à leur offrir des informations précieuses ou des quêtes supplémentaires, tant qu'ils gagnent leur confiance.

Alors que vous avancez sur le chemin poussiéreux qui mène à Goldfield, vous apercevez enfin les silhouettes des bâtiments qui se détachent à l'horizon. La ville a connu des jours meilleurs, cela se voit. Les vieilles façades délabrées et les bâtiments usés par le vent et le sable semblent tenir debout par miracle. Ici, chaque poutre, chaque pierre raconte l'histoire d'un âge d'or perdu, lorsque les ruées minières attiraient la foule et que l'or coulait à flots. Mais cet éclat est depuis longtemps révolu, et la poussière a recouvert ce qui reste de cette gloire passée.

En approchant, vous ressentez un changement dans l'air. Un silence pesant enveloppe la ville, à peine troublé par le grincement des vieilles enseignes suspendues et le craquement du bois sous vos pas. Des regards méfiants percent les fenêtres obscurcies, observant chacun de vos mouvements. Les rares habitants que vous croisez se détournent, évitant soigneusement tout contact visuel.

Vous êtes ici pour livrer l'eau. Une ressource qui vaut de l'or dans ces contrées arides. Mais il est clair que cette ville ne vous fait pas confiance... pas encore. Vous pourrez sentir leur réticence, leur méfiance, peut-être même une pointe de désespoir derrière leurs regards fuyants.

THE HIDDEN TREASURE

The Hidden Treasure est un commerce «incontournable» pour les quelques habitants de Goldfield. Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, il n'a rien de précieux ou de luxueux. Situé dans un bâtiment aux murs écaillés et aux fenêtres couvertes de poussière, l'endroit dégage une atmosphère étrange, entre l'usure du temps et un soupçon d'aura mystérieuse. A moins que ce soit l'odeur d'urine qui s'en dégage.

Ce petit magasin délabré est une véritable brocante de basse qualité, regorgeant de produits de seconde main et de marchandises douteuses. Les étagères en bois sont bancales, couvertes de poussière et remplies de bibelots inutiles, d'outils rouillés, et de vieilles boîtes de conserve dont on pourrait facilement douter de la comestibilité. Les quelques médicaments qu'on y trouve sont expirés depuis des années, mais cela n'empêche pas le propriétaire d'affirmer qu'ils «marchent encore à merveille.»

Le tenant, Earl «Dusty» Graw, est un homme sec et grincheux, avec l'air perpétuellement fatigué. Dusty ne fait aucun effort pour attirer les clients. Selon lui, si les gens n'aiment pas ce qu'il vend, «ils n'ont qu'à aller voir ailleurs» – même si, dans un endroit perdu comme Goldfield, il n'y a aucun autre choix. Bien que son magasin n'ait pas bonne réputation, Dusty parvient à garder une clientèle, faute d'alternatives pour les habitants locaux.

Tout dans The Hidden Treasure semble avoir vu de meilleurs jours, de la caisse enregistreuse cabossée jusqu'aux articles en vente. Et pour couronner le tout, Dusty pratique des prix excessivement élevés pour ses produits de piètre qualité, prétendant que tout est «collector» ou «historique.»

Pour les habitants de Goldfield, The Hidden Treasure est un lieu où l'on va que par nécessité, et même là, on ne peut s'empêcher de soupirer en sortant du magasin, souvent avec l'impression de s'être fait arnaquer.

LIVRER L'EAU

Dusty n'est pas du genre à laisser passer une opportunité de se faire de l'argent facile, surtout quand elle se présente sous la forme d'aventuriers naïfs débarquant avec une précieuse cargaison d'eau. Dès qu'il aperçoit les joueurs arriver avec leur brahma chargée d'eau, Dusty voit immédiatement une occasion d'augmenter ses profits, même si cela signifie essayer de leur faire les poches.

Quand les joueurs entreront dans The Hidden Treasure pour livrer leur marchandise, Dustin commencera par feindre une apparente satisfaction tout en scrutant de près les conteneurs d'eau. Cependant, il jouera vite la carte du «commerçant mécontent» en prétendant que l'eau n'est pas de la qualité promise, ou qu'il avait entendu parler de fuites sur certaines livraisons d'Aqua Viva Delivery Farms. En exagérant sur des soi-disant défauts imaginaires ou en insinuant que la livraison n'est pas conforme aux standards, il tentera de dévaluer le prix qu'il est prêt à payer pour l'eau (50 capsules au lieu des 150).

Si les joueurs ne se méfient pas et ne font pas attention, Dustin leur proposera un prix bien en dessous de la normale, prétextant qu'il prend «un risque énorme» en acceptant cette marchandise de «qualité douteuse.» Son objectif est simple : racheter l'eau pour une bouchée de pain et ensuite la revendre aux habitants de Goldfield à un prix exorbitant, réalisant ainsi un profit conséquent.

Conseil pour le MJ

Faites en sorte que Dusty adopte un ton de marchand sournois et cupide, cherchant toujours à gratter quelques capsules supplémentaires. S'il sent que les joueurs commencent à voir clair dans son jeu, il pourra devenir plus agressif, voire vexé, en insinuant que «c'est déjà bien qu'il leur propose de les payer pour cette marchandise.»



TONOPAH

Tonopah est une ville qui incarne l'esprit d'un petit New Vegas le long de la route 95. Bien moins sécurisée que son illustre homologue, elle attire néanmoins des voyageurs en quête d'aventures et de sensations fortes dans le désert post-apocalyptique. L'atmosphère de Tonopah est vibrante mais tendue, où les lumières clignotantes des enseignes au néon des établissements contrastent avec l'ombre des ruelles. Les habitants, un mélange de marchands, de joueurs et de hors-la-loi, animent les rues poussiéreuses.

La ville est sous l'emprise d'un certain Goff, le patron d'une organisation criminelle qui exerce un contrôle discret mais puissant sur les activités locales. Avec son charisme et sa ruse, Goff a su bâtir un réseau d'influence, allant des jeux d'argent aux commerces illégaux, en passant par le trafic d'armes. Son organisation est souvent impliquée dans des affaires louche, offrant protection et services à ceux qui peuvent se le permettre, mais n'hésitant pas à utiliser la violence contre ceux qui s'opposent à lui.

La ville offre une variété de commerces allant des échoppes de nourriture aux bazars de pièces détachées, avec des marchands souvent prêts à vendre tout, des fournitures de survie aux objets de collection rares.

Alors que vous empruntez la route 95, le paysage aride du désert s'étend à perte de vue, parsemé de roches et de buissons desséchés. Soudain, au loin, vous apercevez une lueur vibrante qui attire votre regard. À mesure que vous vous rapprochez, la silhouette de Tonopah émerge à l'horizon, scintillant sous le soleil couchant.

La ville semble être un mélange chaotique de lumières au néon et de constructions en ruines, mais elle respire une certaine vitalité. Le bruit des rires et des cris de joie parvient jusqu'à vous, se mêlant au son des dés qui roulement et des cartes qui s'entrechoquent. En entrant dans la ville, vous sentez l'odeur de la nourriture grillée et le parfum du tabac flotter dans l'air.

En vous aventurant dans les rues, vous remarquez que les habitants vaquent à leurs occupations, un mélange d'aventuriers, de marchands et de personnages au regard furtif. Vous passez devant le «Panaming Spring Casino», dont les lumières vacillantes semblent vous appeler. Ici, vous savez que tout est possible : la fortune ou la ruine, l'amitié ou la trahison.

LE PANAMINT SPRINGS CASINO

Le «Panaming Springs Casino» est le cœur battant de Tonopah, bien que son apparence ne soit pas des plus impressionnantes. Avec des façades usées et des néons vacillants, il donne l'impression d'un établissement fatigué par le temps et les conflits. Pourtant, c'est ici que Goff, le patron de l'organisation criminelle locale, a établi son repaire. Originaire de la ville de Panaming Springs, dont l'accès est désormais rendu difficile par les bombardements ayant touché l'I-15, Goff a su transformer ce casino en un lieu d'influence et de pouvoir dans la région.

Malgré son ambiance décontractée, le casino cache une multitude d'activités louches. Les tables de jeux attirent une clientèle variée, des voyageurs en quête de fortune aux mercenaires en quête de sensations fortes. Mais au-delà des jeux de hasard, le «Panaming Springs Casino» est un point de rendez-vous pour les affaires illégales. Goff y exerce son contrôle, surveillant de près les allées et venues des clients tout en maintenant un équilibre précaire entre les petites factions rivales.

Tonopah, étant à la frontière de l'influence de la République Nouvelle de Californie (RNC), est une zone de tension. Goff, avec son aversion personnelle pour les représentants de la RNC, a fait de la résistance à leur influence l'une de ses priorités. Il utilise le casino comme un point de ralliement pour ceux qui partagent son désir de contester le pouvoir de la RNC, attirant ainsi des personnages aussi divers que des révoltés, des marchands, et des aventuriers désireux de s'opposer à la mainmise de l'État.

LIVRER L'EAU

Lorsque les joueurs pénètrent dans le «Panaming Springs Casino», l'atmosphère vibrante les enveloppe immédiatement. Les sons des jeux et des rires remplissent l'air, tandis qu'un sentiment de tension est palpable. Goff, le patron du casino, les attend à une table, entouré de quelques acolytes. Il les accueille chaleureusement, tout en maintenant un regard perçant qui témoigne de son autorité. Il exprime son intérêt pour la livraison d'eau que les joueurs ont apportée et se montre prêt à les payer, mais il a d'autres intentions. Goff, avec son charme, veut les

inciter à participer à des jeux d'argent, leur faisant miroiter la possibilité de doubler leurs gains. Il mentionne qu'Arthur, leur contact, serait ravi d'avoir le double de ce qu'il est censé recevoir en capsules, ajoutant une pression implicite pour jouer. Les joueurs ressentent que Goff manœuvre habilement pour les manipuler, mais son attitude reste courtoise et souriante. Il espère qu'ils accepteront son invitation, les entraînant ainsi plus profondément dans les affaires du casino et les exposant à de nouveaux enjeux dans la ville.

GUN'S & ROSY

«Gun's & Rosy» est l'un des commerces les plus fréquentés de Tonopah, attirant aventuriers et mercenaires en quête d'armement et d'équipement. Le magasin est situé dans une rue animée, avec une devanture rustique qui affiche fièrement une enseigne aux couleurs vives. À l'intérieur, les murs sont couverts de vitrines exhibant une variété d'armes, allant des pistolets vieillissants aux fusils de précision, en passant par des munitions et des équipements de survie.

Rosy, la propriétaire, est une femme au caractère bien trempé et au sourire charmeur. Ancienne tireuse d'élite et vétéran de la République Nouvelle de Californie, elle a su se faire un nom dans le commerce d'armes grâce à son expertise et son sens aigu des affaires. Rosy n'est pas très amie avec Goff, le patron du casino, ce qui ajoute une couche de tension à ses interactions avec les clients qui pourraient fréquenter les deux établissements.

Elle est également bien informée sur les rumeurs qui circulent dans Tonopah, utilisant son magasin comme un point de rencontre pour échanger des informations et des conseils à qui le demandrait gentillement.

TONOPAH DUPER MART

Le Tonopah Duper Mart est une petite boutique établie dans une ancienne Duper Mart, dont l'enseigne a été modifiée de manière artisanale : «Tonopah» a été ajouté à l'aide d'une planche de bois et de peinture blanche. Ce magasin d'épicerie se distingue par son ambiance rétro et un peu désuète, mais il reste un point de ravitaillement essentiel pour les habitants de Tonopah.

Le magasin est tenu par un robot Mr Handy, qui s'active derrière le comptoir avec une efficacité et un sens de l'humour inattendu. Bien que son rôle principal soit de servir des produits alimentaires et divers articles de première nécessité, ce Mr Handy offre également des soins médicaux pour ceux qui osent demander. Les soins qu'il dispense peuvent varier de simples bandages à des traitements plus complexes, mais les clients doivent faire preuve de courage, car la qualité des soins est parfois aussi incertaine que la fiabilité du robot lui-même.

En vous approchant du Tonopah Duper Mart, une enseigne rustique attire votre attention, le mot «Tonopah» écrit à la hâte sur une planche de bois, peinte en blanc. La façade de l'ancienne Duper Mart affiche des signes de l'âge, mais elle dégage un charme désuet. À l'intérieur, les allées sont encombrées de produits en conserve, de denrées alimentaires et de divers articles de première nécessité. L'éclairage fluorescent clignote légèrement, ajoutant une ambiance nostalgique au lieu.

Derrière le comptoir, un robot Mr Handy s'active, ses bras articulés remplis de gadgets et d'outils. Avec un ton enjoué, il vous accueille, prêt à vous aider à trouver ce dont vous avez besoin.

LE DERNIER VERRE

Le Dernier Verre est un petit bar sans prétention, niché hors de la rue principale de Tonopah. Contrairement au bar du Panaming Spring Casino, qui se veut extravagant et animé, Le Dernier Verre mise sur une ambiance cosy et accueillante. Son décor simple, avec des tables

en bois usé et des lumières tamisées, crée un environnement où les clients peuvent se détendre et se sentir chez eux.

Loin de l'agitation du casino, le calme de cet établissement est très apprécié, attirant une clientèle fidèle en quête d'un endroit tranquille pour partager un verre après une journée d'aventures. Ce petit côté intime a permis au bar de gagner en popularité, faisant de l'ombre au Panaming Spring Casino et à son ambiance plus frénétique.

QUÊTE SECONDAIRE: LOIN DES YEUX, LOIN DU COEUR.

Alors que les joueurs profitent de l'atmosphère tranquille du Dernier Verre, des rumeurs commencent à circuler concernant l'irritation grandissante de Goff, le patron du Panaming Spring Casino. Ce dernier ne supporte pas que son établissement soit éclipsé par le bar cosy, et il a décidé de prendre les choses en main.

Goff envoie l'un de ses hommes, un provocateur habitué à semer le trouble, pour déclencher une bagarre générale dans le Dernier Verre. Ce dernier s'infilte dans le bar, jouant les fauteurs de troubles, cherchant à provoquer une réaction des clients et à créer le chaos. Son objectif est simple : discréditer le bar, effrayer sa clientèle et forcer les clients à retourner vers le casino.

Les joueurs doivent être attentifs aux tensions qui s'accumulent dans le bar. Ils pourraient voir des échanges de regards lourds de menaces, entendre des rires nerveux, ou même remarquer des signes avant-coureurs d'une bagarre imminente. À ce moment-là, ils ont plusieurs options :

- Les joueurs peuvent choisir de s'interposer avant que la bagarre n'éclate, tentant de calmer la situation ou de démasquer le provocateur.

Ils pourraient également décider de ne pas s'impliquer, observant les événements se dérouler et peut-être s'en servir pour obtenir des informations sur Goff ou ses opérations.

Les joueurs peuvent soutenir les clients du Dernier Verre, aidant à repousser le provocateur et à protéger l'établissement, ce qui pourrait renforcer leur réputation dans le bar.

Alternativement, les joueurs peuvent choisir de se ranger du côté du provocateur, espérant ainsi obtenir les bonnes faveurs de Goff et se rapprocher de ses opérations. Cela pourrait ouvrir des opportunités intéressantes mais aussi les engager dans des intrigues plus sombres.



GOFF



son intelligence et son charisme pour jouer sur les émotions des autres.

S'il est confronté à des actions qui compromettent ses intérêts ou qui mettent en lumière son double jeu, Goff peut agir de manière calculée. Il saura tromper la réalité en déformant les faits ou en jouant sur les malentendus, tournant la situation à son avantage. Cela peut inclure des tentatives de désinformation ou d'intimidation pour détourner l'attention des joueurs et les inciter à douter de leurs propres perceptions.

Un autre aspect essentiel du personnage de Goff est sa mémoire remarquable. Il est capable de se souvenir des interactions passées, qu'elles soient positives ou négatives. Cela signifie qu'il gardera une trace mentale des joueurs qui lui ont causé du tort, tout comme ceux qui l'ont aidé ou soutenu dans ses affaires.

Ce trait peut être exploité lors des rencontres avec les joueurs. Par exemple, si un joueur a précédemment agi contre ses intérêts ou a ouvertement défié son autorité, Goff pourrait faire référence à cet incident, le lui reprochant de manière subtile ou ouverte. En revanche, si un joueur a pris le temps de l'aider ou de lui prêter main-forte, Goff peut le récompenser par un traitement de faveur ou une offre avantageuse, montrant ainsi qu'il apprécie les alliances et les relations bien établies.

Conseil pour le MJ

Goff peut tenir un carnet dans lequel il note les noms des personnes qu'il rencontre ainsi que ce qu'elles peuvent lui apporter, que ce soit des informations, des ressources ou des alliances potentielles

Goff est un personnage complexe qui peut sembler, à première vue, être un homme raisonnable et affable. Lors de ses interactions avec les joueurs, il affiche un sourire chaleureux et un ton amical, cherchant à établir une connexion personnelle. Il utilise ce charme pour se présenter comme un homme d'affaires honnête, préoccupé par le bien-être de la ville et de ses habitants, tout en ayant des motivations cachées.

Cependant, derrière cette façade se cache un individu déterminé à obtenir ce qu'il désire, et il n'hésitera pas à employer des méthodes douteuses pour atteindre ses objectifs. Lorsqu'il fait face à des menaces ou à des obstacles, il peut rapidement devenir manipulateur, utilisant





ACTE DEUX: RETOUR AU BERCAIL

RENCONTRES ALÉATOIRES

Ce chapitre est dédié aux rencontres aléatoires, conçues pour enrichir l'expérience de jeu et ajouter de la profondeur à l'aventure des joueurs lors de leur trajet de retour. Leur quête accomplie. Il ne restent donc qu'à faire machine arrière et donner les capsules empoché à Arthur. Enfin, si ils en ont encore...

L'USINE CORVEGA

Alors que les joueurs poursuivent leur trajet, ils tombent sur les vestiges d'une ancienne usine Corvega, dont les murs usés par le temps portent les marques de combats passés. L'endroit est en grande partie abandonné, mais des signes d'occupation récente sont évidents : des feux de camp, des déchets épargnés et, surtout, des silhouettes se déplaçant furtivement derrière les fenêtres brisées. Des raiders ont pris possession de l'usine, transformant cet ancien site de production en leur repaire.

Cette rencontre peut servir de test pour les capacités de combat des joueurs tout en leur offrant la possibilité de faire preuve de ruse et de stratégie. Ils peuvent choisir de confronter directement les raiders, de tenter une approche

furtive pour les éliminer un par un, ou même de négocier avec eux. Les conséquences de leurs choix pourraient influencer leur réputation et leurs interactions futures dans le monde. Parvenir à vaincre les raiders ou à les convaincre de quitter les lieux leur donnerait accès à des ressources supplémentaires et des informations cruciales, tandis qu'un échec ou un affrontement ouvert pourrait les mettre dans une situation délicate.

Alors que le soleil se couche à l'horizon, projetant des ombres longues et menaçantes sur le paysage désolé, vous vous retrouvez face à l'ancienne usine Corvega. Une façade autrefois fière et imposante se dresse devant vous, maintenant envahie par le lierre et le bruit du vent. Des vestiges de la civilisation d'autrefois, ici, l'odeur de l'huile de moteur mélangée à celle de la rouille embaume l'air.

Mais ce qui attire votre attention, ce sont les signes d'activité récente. Des feux de camp crépitent dans l'enceinte de l'usine, et des silhouettes furtives se déplacent derrière les fenêtres brisées. Les échos de rires déformés et de voix gutturales indiquent que cet endroit n'est plus un simple vestige du passé, mais le repaire d'un groupe de raiders, prêts à défendre leur territoire à tout prix.

THE DEADLY WAY

Alors que les joueurs cherchent un moyen de retour plus rapide, ils découvrent un raccourci qui semble prometteur. Cependant, en s'en approchant, ils réalisent rapidement que ce chemin est occupé par un jeune Griffemort. Ce prédateur, bien que n'étant pas encore à l'âge adulte, affiche déjà des caractéristiques impressionnantes : ses griffes sont acérées et ses yeux brillent d'une intelligence aiguisée. Sa peau éraflé laisse deviner qu'il a dû survivre dans les terres désolées, et il est sur ses gardes.

Le Griffemort se trouve dans une position stratégique, allongé à l'ombre d'un arbre déraciné, surveillant les alentours avec une attention redoublée. Si les joueurs tentent de passer, ils devront être prudents. Le Griffemort est territorial et, bien qu'il soit encore jeune, il n'hésitera pas à défendre son domaine s'il se sent menacé.

Alors que vous vous frayez un chemin à travers les ruines, un murmure d'espoir s'élève parmi vous : un raccourci prometteur qui semble vous conduire plus rapidement à votre destination. La perspective d'éviter les dangers habituels vous remplit d'enthousiasme, mais à mesure que vous avancez, une tension palpable s'installe.

Le chemin devient de plus en plus chaotique, parsemé de débris et de végétation envahissante. Vous écoutez attentivement, et c'est alors que vous entendez des bruits étranges, presque gutturaux. Vous vous approchez prudemment, les sens en alerte, et finalement, vous apercevez la source de ces sons : un jeune Griffemort, un prédateur redouté des terres désolées, se prélasser dans l'ombre d'un arbre déraciné.

Alors que les joueurs se retrouvent face au jeune Griffemort, il est important de leur donner la possibilité d'agir stratégiquement. Ils peuvent choisir d'abandonner leurs brahmines, permettant à ces animaux de faire diversion et d'attirer l'attention du Griffemort. Cela pourrait leur donner le temps nécessaire pour passer discrètement ou pour trouver une autre solution.

Cependant, si les joueurs souhaitent récupérer le lance-grenades qui se trouve à proximité de la créature, ils devront probablement l'affronter. Ce choix comporte des risques, car le Griffemort, même jeune, est un adversaire redoutable. Un combat pourrait s'avérer dangereux, mais réussir à vaincre la créature pourrait leur permettre de récupérer une précieuse arme.

LA VIE C'EST COMME UN DISTRIBUTEUR DE NUKA

Lorsque les joueurs découvrent le frigo Nuka-Cola au milieu de la route, faites-leur savoir qu'il semble intact et qu'il évoque une certaine nostalgie.

Indiquez-leur qu'ils peuvent s'approcher pour l'examiner. À ce moment, demandez-leur de faire un test de perception ou de détection des pièges. Si un ou plusieurs joueurs réussissent le test, ils remarqueront des détails subtils, comme des fils ou des traces au sol, ce qui leur permettra d'éviter le piège. En cas d'échec, ils déclencheront le mécanisme, ce qui entraînera une explosion ou une autre forme de danger.

Alors que vous avancez sur la route poussiéreuse, un objet insolite se dessine devant vous : un vieux frigo Nuka-Cola, planté là, seul et immobile, comme s'il attendait votre passage. Sa peinture écaillée brille encore sous le soleil, et malgré les années, son emblème familier suscite un étrange sentiment de nostalgie. C'est un vieux modèle, un peu rouillé, mais suffisamment intact pour laisser imaginer quelques bouteilles fraîches à l'intérieur. Pour une fois, la chance semble être de votre côté...





ACTE TROIS: SMOKE GETS IN YOUR EYES

LES RUINES DE L'AQUA VIVA

Après des jours de voyage, d'efforts et de péripéties, les joueurs reviennent enfin à Aqua Viva, la ferme qui leur avait confié leur première mission de livraison d'eau. Mais au lieu des visages familiers d'Arthur Curry et de ses employés, ils se retrouvent face à un paysage de désolation.

La ferme est en ruines. Des bâtiments autrefois solides ne restent que des carcasses noircies, leurs charpentes tordues et calcinées. La fumée s'élève encore par endroits, preuve que l'incendie est récent. L'air est imprégné d'une odeur âcre de brûlé, mélangée à celle de l'eau stagnante qui se mêle à la terre noircie. Aucun signe de vie en vue, pas de mouvements, pas de bruits, juste le silence pesant des lieux abandonnés.

Pour le MJ, ce moment doit être traité avec une gravité qui surprendra et déstabilisera les joueurs. Aqua Viva n'était pas seulement un point de départ, mais aussi une symbolique d'espoir fragile dans ce désert aride, un symbole d'effort et de persévérance dans un monde hostile. Arthur Curry, avec son caractère pragmatique et son désir de survivre coûte que coûte, semblait

indestructible, inébranlable. Mais même ce bastion a cédé sous la violence des Terres Désolées.

Les personnages devraient ressentir ce vide, cette perte brutale. L'impact émotionnel est important : cette destruction rappelle aux joueurs que personne n'est à l'abri et que chaque interaction, chaque relation, aussi courte soit-elle, peut être balayée du jour au lendemain.

La vision d'Aqua Viva en cendres leur montre que leur périple est loin d'être fini. Elle rappelle que les Terres Désolées ne pardonnent pas, qu'elles détruisent les illusions de sécurité, même pour les survivants les plus endurcis. Ils se retrouvent à la croisée des chemins, sans commanditaire, sans base, et probablement avec des questions brûlantes sur ce qui a pu causer une telle destruction.

Vous arrivez enfin en vue de la ferme d'Aqua Viva, impatients de retrouver Arthur Curry et d'annoncer la réussite de votre mission. Mais au fur et à mesure que vous approchez, quelque chose ne va pas. Une odeur âcre flotte dans l'air, une odeur familière et dérangeante : celle de la cendre et du bois brûlé.

Devant vous, le spectacle est dévastateur. Aqua Viva n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était. Les bâtiments ont été ravagés par les flammes, leurs structures noircies et calcinées se dressant dans un silence sinistre. Là où les travailleurs s'activaient autrefois, il ne reste que des débris épars, des outils abandonnés, des traces de lutte contre un incendie implacable. Quelques colonnes de fumée montent encore des ruines, portant avec elles les vestiges de ce que cette ferme représentait.

L'eau, jadis symbole de vie ici, est désormais stagnante, mêlée à la terre noircie, formant des flaques sombres et lugubres autour de vous. L'endroit est désert. Pas un seul bruit, pas le moindre signe de vie. Aqua Viva est morte, emportée par un feu aussi impitoyable que soudain.

Vous vous tenez là, face aux restes fumants d'Aqua Viva, avec cette question lancinante dans votre esprit : qui, ou quoi, a bien pu causer une telle destruction... et pourquoi ?

LE SORT D'ARTHUR

Lorsque les joueurs enquêtent parmi les ruines calcinées de l'Aqua Viva Delivery Farms, ils remarquent rapidement que plusieurs corps, appartenant aux habitants et employés de la ferme, sont épargnés dans les décombres. Cependant, malgré une inspection minutieuse, Arthur Curry, le propriétaire de la ferme, est introuvable. Aucun signe de son corps parmi les cendres ni dans les bâtiments effondrés.

Si les joueurs fouillent les ruines de l'Aqua Viva Delivery Farms avec soin, ils finiront par découvrir, partiellement enfoui sous les décombres, un holodisque en relativement bon état. Ce dispositif, encore utilisable malgré les dégâts environnents, semble avoir échappé à l'incendie qui a ravagé la ferme. Ce disque est une précieuse piste à suivre pour mieux comprendre les événements tragiques qui se sont déroulés sur la ferme et pour évaluer s'il y a encore une chance qu'Arthur soit en vie.

L'HOLODISK

Lorsque les joueurs parviennent à activer l'holodisque trouvé sous les décombres, un message audio se déclenche, créant une atmosphère pesante et chargée de ressentiment. La voix qui résonne est celle d'un homme, froide et détachée, empreinte de mépris et de rancœur. Voici le contenu du message :

Bonjour,
Si vous trouvez ce message cela veut dire que l'heure est venue...

Je ne vais pas vous le cacher: c'est moi qui ai fait tout cela. Et si vous aviez été présent, je l'aurais fait aussi. Sans aucun regret. Forte heureusement pour vous, vous avez su être absent au bon moment. Peut-être le seul signe d'intelligence, dont vous avez fait preuve jusqu'à présent...

Si j'avais pu, je vous aurais vendu au premier négrier venu. Mais il faut croire que cette civilisation a perdu de sa valeur il y a bien longtemps.

Je fais cela parce que je n'en pouvais plus. Cette vie de fermier ne m'a jamais convenue. J'avais peur de mourir comme un lache mais heureusement la vie en a décidé autrement!

Profité donc de cette chance que le sort vous offre. Car si nos chemins se recroisent. Je ne serais pas aussi compatisant.

Ce message laisse les joueurs face à un ensemble d'émotions contradictoires : colère, confusion, et un sentiment d'abandon. Celui qui a enregistré ce message – très probablement Arthur – exprime un mépris profond pour l'Aqua Viva Delivery Farms et ses occupants.

A wide-angle, low-light photograph of a desolate, post-apocalyptic scene. In the foreground, a massive, dark, craggy mountain formation rises from a field of debris and rubble. A small, isolated building with a prominent antenna stands atop one of the larger rock formations. The background features a range of mountains under a dark, hazy sky, with a few distant fires or lights visible.

ENVIRONNEMENT



L'AUTOROUTE 95

L'autoroute 95, également connue sous le nom de US Route 95, est une artère vitale traversant le désert du Mojave. Avant la guerre, elle reliait plusieurs grandes villes et petites communautés des États-Unis, serpentant à travers des paysages arides et sauvages. Pour les voyageurs de l'époque pré-apocalyptique, elle représentait un moyen de connecter des régions éloignées, des villes vibrantes comme Las Vegas à des lieux plus isolés et reculés. Voici un aperçu de son évolution et de son importance à travers l'histoire de ce monde dévasté.

AVANT LA GUERRE

Avant les bombardements, la Route 95 était un itinéraire très emprunté, traversant plusieurs états et reliant des centres économiques et militaires. Elle jouait un rôle stratégique en assurant une liaison rapide à travers le désert, pour le transport de marchandises et les convois militaires. Avec la montée des tensions entre les États-Unis et la Chine, la Route 95 gagnait en importance en raison de sa proximité avec des installations militaires et des zones de test nucléaire. Elle servait également de voie d'approvisionnement pour les bases militaires dispersées dans le désert, et les villes comme Tonopah et Goldfield profitaient des échanges et du commerce générés par ce trafic constant.

APRÈS LA GUERRE

Lorsque les bombes nucléaires sont tombées, l'autoroute 95 fut lourdement touchée dans plusieurs de ses segments. Les frappes directes et les radiations rendirent certaines parties impraticables pendant de nombreuses années, et de nombreux ponts et infrastructures furent détruits. Dans ce monde hostile, l'autoroute devint un terrain d'incertitude et de danger, jonché d'épaves de voitures et d'installations abandonnées. Les survivants cherchant à se déplacer entre les ruines des villes ont peu à peu dégagé des portions de la route, essayant de rendre à cette artère une certaine fonction de connexion, bien que limitée par la nature impitoyable des terres irradiées.

Au fil des années, l'autoroute 95 est devenue une sorte de veine principale pour les voyageurs, les marchands et les mercenaires du Mojave. Elle a permis de relier quelques communautés qui ont réussi à survivre à l'apocalypse, même si elle est restée parsemée de zones inhospitalières et d'endroits où le danger rôde. Certaines parties de la route sont encore impraticables ou bloquées, notamment autour de l'I-15, endommagée par les bombardements massifs, isolant des localités comme Panaming Springs et créant des zones de non-droit.

RÔLE ACTUEL DANS LE MOJAVE

Six ans après la seconde bataille du barrage Hoover, la Route 95 est connue pour être l'une des dernières routes traversant le désert du Mojave. Elle relie New Vegas jusqu'à Broken Hills, permettant aux voyageurs de naviguer entre différentes communautés, bien que ce trajet reste périlleux.

Le contrôle de certaines parties de cette route est crucial pour les factions qui luttent pour le pouvoir dans la région. La République de Nouvelle-Californie (RNC) considère l'autoroute comme la dernière voie stratégique pour étendre son influence vers l'est, notamment pour alimenter New Vegas et renforcer ses routes commerciales. Au point qu'elle la surnomme «La voie sacré». Cependant, cette influence est contestée par des bandits, des créatures mutantes, et des mercenaires qui profitent de la faiblesse des infrastructures de sécurité. Ici, l'autoroute 95 sert également de ligne de vie pour les marchands itinérants et les transporteurs d'eau, tels que l'Aqua Viva Delivery Farms. Ces transporteurs risquent constamment leur vie pour approvisionner les villes éloignées en ressources vitales, comme l'eau, et sont fréquemment confrontés à des pillards et autres dangers. De nombreux commerçants tentent leur chance en bravant les dangers de cette route, espérant réaliser de maigres profits tout en satisfaisant les besoins en eau, en nourriture, et en marchandises des petites communautés isolées.

ATMOSPHERE ET SYMBOLE

L'autoroute 95 est un symbole de résilience et de déclin. Elle est marquée par les stigmates de la guerre, témoin silencieux des nombreux changements qu'a subis le Mojave au fil des années. Elle évoque l'idée d'une civilisation qui a tenté de s'accrocher à des structures et des infrastructures, même lorsque le monde autour d'elle s'effondrait. Parcourir cette route, c'est voir les vestiges d'un passé qui semble à la fois proche et inaccessible. L'autoroute est jalonnée de signes de ce qu'était autrefois

l'Amérique : panneaux publicitaires effacés par le temps, carcasses de véhicules, vieux motels abandonnés, et stations-service dévastées.

Dans le contexte de la campagne, l'autoroute 95 agit comme une artère de vie et de mort, reliant des îlots de civilisation fragile dans un océan de chaos. C'est un chemin qui, tout en offrant des opportunités pour ceux qui osent l'emprunter, présente un risque constant de mort pour les voyageurs. Elle est le théâtre d'affrontements, de trahisons, et de survie, un endroit où la nature humaine se révèle sous ses aspects les plus sombres et les plus lumineux.

LA GESTION DE L'AUTOROUTE 95 PAR NEW VEGAS

Depuis que le Courrier a pris la relève après la chute de M. House, la gestion de la route 95 a été ajustée pour mieux s'aligner avec la vision de stabilité et de prospérité du nouveau dirigeant de New Vegas. Contrairement à M. House, qui avait une approche très contrôlée et centralisée de son territoire, le Courrier adopte une méthode plus pragmatique et nuancée.

La route 95, qui s'étend au-delà des frontières directes de New Vegas, est une artère vitale mais difficilement maîtrisable dans sa totalité. New Vegas choisit donc de concentrer ses efforts de sécurité et de gouvernance uniquement sur les segments qui passent directement dans les limites de son influence immédiate, c'est-à-dire aux abords de la ville et des avant-postes frontaliers les plus proches. Pour le Courrier, il serait inefficace et risqué de disperser les ressources de la ville sur une route aussi longue et tumultueuse dans le désert du Mojave, surtout quand celle-ci traverse de nombreux territoires encore instables.

En dehors de ses frontières, le Courrier applique une politique de «laissez-faire». Bien que la réputation de New Vegas soit suffisante pour dissuader la plupart des

bandes de raiders et autres pillards d'approcher, la route 95 reste une zone où les voyageurs prennent un risque en s'éloignant de la ville. Les marchands et caravaniers qui empruntent la route en dehors des zones protégées le font en connaissance de cause et doivent s'organiser eux-mêmes pour leur sécurité, souvent en embauchant des gardes ou en rejoignant des convois.

DEAD END: LE POSTE DE CONTRÔLE DE NEW VEGAS

Situé à la périphérie de la zone d'influence de New Vegas, le poste de contrôle de la frontière marque l'entrée dans le territoire sécurisé de New Vegas. Ce poste de contrôle est entièrement géré par une force de sécuritrons, les robustes robots de sécurité qui patrouillent et surveillent le passage de chaque personne désireuse d'entrer. Ces machines appliquent des règles rigoureuses afin de maintenir la sécurité et la stabilité dans la zone de New Vegas.

Pour pénétrer dans cette zone, chaque visiteur doit présenter un premier passeport, délivré par les autorités de New Vegas ou acheté dans des points de vente officiels aux abords de la ville. Ce document ne garantit pas l'accès au Strip, cœur de la ville, qui nécessite un second passeport plus coûteux. Ce système de double contrôle permet de filtrer efficacement ceux qui souhaitent se rendre à New Vegas, en particulier en restreignant l'accès aux secteurs les plus sensibles et les plus fréquentés.

Les sécuritrons au poste de contrôle procèdent à un enregistrement systématique des identités des individus entrant et sortant du territoire, traçant ainsi un registre détaillé des déplacements. Cette procédure est destinée à éviter que des éléments indésirables ou potentiellement dangereux n'entrent dans la zone protégée de la ville. Toute personne suspecte est fichée et surveillée de près, et en cas de doute sérieux, l'entrée peut être refusée sans appel, en dépit de la possession d'un passeport.

De plus, le poste de contrôle interdit strictement l'accès à tout personnel militaire non affilié à New Vegas. Les sécuritrons veillent ainsi à maintenir une stricte neutralité dans la région, en refusant l'entrée à toute force armée extérieure susceptible de compromettre la stabilité de la ville. Même les caravanes bien équipées doivent montrer patte blanche et justifier de la nature de leur visite.

Pour les joueurs, ce poste de contrôle est plus qu'une simple barrière physique. C'est une frontière symbolique qui marque la différence entre leur situation actuelle et le rêve inaccessible de New Vegas. Avec leurs moyens actuels et leur réputation encore limitée, cette ville semble aussi lointaine et inatteignable qu'une île isolée par une mer déchaînée. New Vegas, avec ses promesses de richesses et de sécurité, est un eldorado, un doux rêve auquel ils ne peuvent qu'aspirer de loin. Ils savent qu'ils devront encore se battre, gravir les échelons et amasser des ressources pour avoir ne serait-ce qu'une chance de franchir cette frontière un jour.



L'I-15

Cette transition en tant qu'axe majeur pour la 95 a été précipitée par les événements tumultueux de la seconde bataille du barrage Hoover. Dans une manœuvre audacieuse pour couper les voies de renforts et de ravitaillement de ses ennemis, le Courier a ordonné la destruction de l'autoroute I-15. Ce sabotage stratégique a rendu l'I-15 impraticable, son bitume craquelé et ses ponts effondrés transformant ce qui était autrefois une route majeure en un terrain accidenté irradié, dangereux et difficilement franchissable. L'I-15, autrefois artère essentielle pour approcher New Vegas, est désormais un vestige brisé de la guerre.

Par ailleurs, la destruction de l'I-15 a provoqué une désertion de plusieurs localités qui en dépendaient pour leur subsistance et leurs échanges commerciaux. Sans le passage de voyageurs et de commerçants, ces villes et villages, autrefois animés, se sont peu à peu vidés. De nombreuses localités sont mortes, leurs habitants ayant dû migrer vers des zones plus sûres ou vers des lieux où ils pouvaient encore espérer trouver des opportunités. Ces ruines silencieuses, éparses le long de l'I-15, témoignent de la violence du changement et du prix de la survie dans un monde post-apocalyptique.

La République de Nouvelle Californie (RNC) ressent encore amèrement cette décision, car la destruction de l'I-15 a considérablement affaibli son influence sur le Mojave et, par extension, sur New Vegas. La RNC, qui comptait sur l'I-15 pour ses propres réseaux de ravitaillement et pour maintenir une présence solide dans la région, se retrouve désormais isolée de certaines zones cruciales. Cette perte stratégique a mis un frein à leurs ambitions expansionnistes dans le Mojave, un coup qui ne sera jamais pardonné au Courier. Les dirigeants de la RNC voient l'autoroute 95 comme un symbole de leur échec à sécuriser l'I-15 et de leur incapacité à contrer les manœuvres audacieuses du dirigeant actuel de New Vegas.

LE RIDEAU DE FER

Bien qu'il soit techniquement possible de pénétrer illégalement dans le territoire de New Vegas en contournant les points de contrôle officiels, cela reste une entreprise extrêmement risquée. Les sécuritrons, patrouillant sans relâche le long de la frontière, sont programmés pour détecter toute tentative d'intrusion. Quiconque tente de s'introduire sans autorisation s'expose à un sort fatal : les sécuritrons n'hésitent pas à tirer à vue, faisant preuve d'une efficacité implacable dans la défense du territoire de New Vegas. Traverser clandestinement cette frontière est une option que seuls les désespérés ou les inconscients envisagent, et bien peu vivent pour en raconter l'expérience.



M R . N E W V E G A S

"The women of New Vegas ask me a lot if there's a Mrs. New Vegas. Of course there is. You're her. And you're still as perfect as the day we met."

RADIO NEW VEGAS

MONSIEUR NEW VEGAS

Dans l'ambiance sombre et désolante qui règne autour de la ferme détruite, le MJ peut choisir d'ajouter une touche d'ironie en diffusant des morceaux de la radio «Monsieur New Vegas». Cette station emblématique, animée par la voix chaleureuse de Mr. New Vegas lui-même, offre un contraste frappant avec le désespoir ambiant.

En faisant jouer des airs nostalgiques et des commentaires humoristiques sur la vie à New Vegas, le MJ peut créer une atmosphère décalée, où le monde d'avant la guerre semble persister malgré les horreurs du présent. Les chansons entraînantes ou mélancoliques peuvent accompagner les joueurs alors qu'ils explorent les restes de la ferme, soulignant le décalage entre la musique joyeuse et la réalité tragique qu'ils découvrent.

Cette ambiance sonore peut servir à rappeler aux joueurs ce qu'ils ont perdu, tout en ajoutant une dimension supplémentaire à l'exploration. Il est conseillé d'intercaler des annonces sur des événements à New Vegas, des publicités absurdes et des chansons des années 40-50 pour enrichir l'expérience et renforcer l'immersion dans l'univers Fallout.

Ajouter de l'Ambiance

Vous pouvez diffuser des musiques via votre ordinateur ou votre téléphone et les couper de temps à autres pour lire les bulletins d'informations.



«Bonsoir à tous, c'est Monsieur New Vegas, et j'ai une nouvelle des plus encourageantes à partager ce soir.

Comme vous le savez peut-être, l'I-15, jadis la principale voie d'accès à New Vegas, a été balayée par une explosion atomique. La Route 95, qui a vu son importance grandir, compte désormais comme la principale voie d'accès à notre territoire. La situation montre bien que, même dans les circonstances les plus sombres, toutes les routes mènent à New Vegas. C'était Monsieur New Vegas, vous rappelant que le Mojave est plein de surprises.»

«Bonsoir chers auditeurs, ici Monsieur New Vegas avec une petite nouvelle intrigante pour vous.

Il semblerait que des visiteurs aient récemment été refusés à l'entrée du territoire de New Vegas, et la raison est aussi surprenante qu'amusante. Ces voyageurs affirmaient venir des Appalaches. Les gardes frontières ont eu du mal à croire qu'il pouvait y avoir quoi que ce soit d'intéressant ou de valable provenant de cette région perdue. Comme le dit le vieux dicton, tout le monde sait qu'il n'y a rien dans les Appalaches, et il n'y a jamais rien eu.

La sécurité a été en conséquence lourdement renforcée. Restez à l'écoute pour d'autres nouvelles fascinantes.»

«Ce bulletin vous est offert par Good Springs General Store, là où tout a commencé. Ici, Monsieur New Vegas, et j'ai quelques nouvelles pour vous.

Les rapports indiquent que la frontière de New Vegas connaît actuellement un afflux massif de voyageurs. Cependant, avec une telle foule, la tente au point de contrôle à la frontière est plus longue que d'habitude. On dirait que beaucoup de gens ont eu la même idée de venir ici en même temps. Mais ne vous inquiétez pas, la tente en vaut la peine une fois que vous êtes à l'intérieur.

D'ailleurs, avez-vous entendu parler de ces voyageurs qui attendent depuis si longtemps qu'ils ont commencé à camper près de la frontière ? Ils ont même créé leur propre petite communauté improvisée avec des feux de camp et des chants folkloriques.

Cela nous rappelle un peu la Légion. C'était Monsieur New Vegas, et vous êtes tous extraordinaires à votre manière.»

«Bonjour, Mojave. C'est Monsieur New Vegas avec une petite mise à jour qui pourrait intéresser plus d'un. Certains visiteurs déclarent que la radio de Black Mountain, jadis utilisée par Tabitha, la chef d'un groupe de super mutants, a été remise en marche.

Il semblerait que quelqu'un ait récupéré ce vieux matériel et ait commencé à diffuser sa propre station de radio. En tant que fier animateur de votre programme préféré, j'espère sincèrement que cette nouvelle station n'essaiera pas de me voler la vedette.

Après tout, il n'y a de la place que pour Monsieur New Vegas, n'est-ce pas ? Restez à l'écoute pour plus d'infos et, comme toujours, soyez prudents là-dehors.»

«Chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas, avec une nouvelle pour vous. Le camp Gulf Resort, l'ancien avant-poste des Rangers de la RNC, métamorphosé en un hôtel de luxe flamboyant, recherche du personnel dans le cadre d'une procédure de nettoyage des eaux du lac Mead.

L'administration déclare que cela n'a rien à voir avec les récentes attaques de fangeux, et assure que les eaux sont tout à fait baignables. Tout de suite, une nouvelle chanson.»

«Chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas, avec une mise à jour sur la situation à la frontière californienne. Dix ans après la défaite de la RNC au barrage Hoover, les camps de réfugiés persistent toujours. Malheureusement, ces camps semblent être les oubliés de la République, avec des conditions déplorables et un manque criant de ressources. Il semblerait que la RNC ait une nouvelle devise : loin des yeux, loin du cœur, et encore plus loin des préoccupations.

Restez en sécurité, Mojave. Tout de suite, une nouvelle chanson.»

«Ce bulletin d'information vous est offert par le Panamint Springs Casino, là où la chance se lève comme le soleil chaque matin. Mesdames et messieurs, bienvenue à notre émission. C'est Monsieur New Vegas, et j'ai des nouvelles passionnantes pour vous ce soir. Nous venons d'apprendre que l'ancien chef Hanlon, autrefois à la tête des rangers de la RNC, a été élu président de la République de Nouvelle-Californie lors des récentes élections. Les partisans de l'ancien chef Hanlon espèrent qu'il apportera la stabilité et la sécurité à la région, tandis que d'autres se demandent quelles seront ses priorités en tant que président.

C'était Monsieur New Vegas, et vous êtes tous extraordinaires à votre manière.»

«Bonsoir chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas. J'ai un message spécial pour vous ce soir.

La Confrérie de l'Acier recherche activement de nouveaux membres au barrage ouvert. Si vous partagez leur passion pour la technologie et leur désir de désintégration à vue, alors cette opportunité pourrait bien être pour vous. Les détails exacts du processus de recrutement sont confidentiels. Cependant, si vous pensez avoir ce qu'il faut pour rejoindre leurs rangs et que vous souhaitez faire partie de leur groupe démodé, rendez-vous au barrage et adressez-vous à leur représentant. Qui sait ? Peut-être aurez-vous la chance de porter une armure étincelante ? Alors, restez à l'écoute pour plus d'informations. Tout de suite, South of the Border de Bob Wills.»

«Chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas avec des nouvelles du Mojave. La Crimson Caravan est en plein essor économique. Cette entreprise emblématique de la région renforce son influence en rachetant une série de petites entreprises locales.

Cette vague de rachats a permis à la Crimson Caravan de consolider sa position de leader sur le marché de la logistique et du commerce. Certains analystes économiques estiment que ces acquisitions stratégiques renforceront l'entreprise, lui permettant de proposer des services plus variés.

Cependant, cette expansion n'est pas sans susciter des inquiétudes. Certains habitants craignent que la Crimson Caravan ne devienne une entreprise trop puissante, car il est clair que ces développements économiques auront un impact majeur sur la région.

Tout de suite, une nouvelle chanson.»

«Bonjour chers auditeurs, ici Monsieur New Vegas avec une nouvelle palpitante. Freeside, autrefois connu pour ses rues chaotiques et ses marchés tumultueux, fait désormais partie intégrante du Strip de New Vegas.

L'intégration de ce quartier vibrant au cœur de la ville a été une étape cruciale dans l'expansion de l'influence du Strip. Les nouvelles infrastructures et la mise en place d'un réseau de sécurité renforcée visent à offrir un cadre plus cohérent pour les visiteurs et les résidents.

Espérons que cette intégration apportera plus de prospérité à tous et que les visiteurs y trouveront le meilleur des deux mondes : l'énergie de Freeside et le glamour du Strip.»

«Attention, amateurs de sensations fortes, l'Ultralux, le célèbre casino du Strip, prévoit quelque chose de grandiose pour sa clientèle triée sur le volet : un spectacle de feux d'artifice, mais pas n'importe où ! Ils envisagent d'organiser ce chaud éclatant près du vieux site d'essais nucléaires à l'ouest de Searchlight.

Les responsables de l'Ultralux promettent que cet emplacement apportera une ambiance explosive et unique à ce spectacle, avec le désert comme toile de fond. Cependant, les disciples de l'Apocalypse ont exprimé leurs réserves face à cette décision, annonçant qu'ils chercheront à imposer leur veto lors du prochain comité.

Leur porte-parole a déclaré qu'un tel événement pourrait envoyer le mauvais message à une région déjà marquée par le passé.

Tout de suite, une nouvelle chanson.»

«Bonjour à tous, ici Monsieur New Vegas, avec une information importante. La fusion de Westside et de North Vegas Square est désormais officielle et entraîne une transformation majeure dans la région. Cette nouvelle entité urbaine a vu l'arrivée de nombreux résidents de Freeside, qui ont été délocalisés sans violence dans ce secteur, selon les autorités.

Les nouvelles résidences et commerces devraient offrir une bouffée d'air frais pour les habitants de ces anciens quartiers, tout en consolidant la croissance de New Vegas. Restez à l'écoute pour suivre les prochains développements.

Tout de suite, une transition musicale.»

«Mesdames et messieurs, ici Monsieur New Vegas, avec une nouvelle pour le moins inhabituelle. Il semblerait que le cimetière de Goodsprings ait été fermé temporairement.

Pourquoi, me direz-vous ? Eh bien, accrochez-vous ! Des fans inconditionnels du Courrier ont décidé de lui rendre hommage.

En effet, plusieurs de ses admirateurs ont choisi de recréer la fameuse blessure par balle de leur idole en se tirant réellement dans la tête. Autant dire que les autorités locales ne s'attendaient pas à gérer une telle situation.

Les habitants de Goodsprings ont déclaré être perplexes face à ces fans zélés et espèrent que cela n'annonce pas une nouvelle vague de comportements bizarres dans la région.

Tout de suite, Oklahoma Hills, de Hank Thompson.»

«Bonsoir chers auditeurs, ici Monsieur New Vegas avec une mise à jour importante. La reconstruction de Nipton, toujours en suspens, attend encore une décision budgétaire. En conséquence, la ville reste aux mains de raiders et d'autres prospecteurs.

Les résidents et visiteurs des alentours devront donc faire preuve de patience et de prudence en attendant que les choses s'améliorent. Restez à l'écoute pour les prochaines mises à jour sur cette situation délicate.»

«Mesdames et Messieurs, ici Monsieur New Vegas, avec une nouvelle des plus intrigantes.

Les ondes vont bon train et semblent indiquer la présence de contrebande à nos frontières. Des activités illégales se dérouleraient dans l'ombre, défiant l'ordre et mettant en péril la sécurité de nos avant-postes frontaliers. Restez vigilants et rapportez toute activité suspecte aux autorités. La lutte contre la contrebande est une priorité, car elle compromet notre beau diamant du Mojave. Nous vous tiendrons informés de tout développement majeur dans cette affaire, alors restez à l'écoute.

C'était Monsieur New Vegas, votre guide radio dans le Mojave. Tout de suite, Buck Owens avec I've Got a Tiger by the Tail.»

«Bonsoir chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas, et nous avons une nouvelle touchante ce soir. Le bien-aimé Dr. Mitchell de Good Springs a annoncé qu'il prenait sa retraite après des années de service dévoué à la communauté locale.

Le Dr. Mitchell, qui a été témoin de nombreux événements marquants dans le Mojave, a déclaré lors de sa dernière entrevue : 'J'étais aventurier autrefois, et puis j'ai pris une balle dans le genou.' Il semblerait que même les plus intrépides d'entre nous finissent par ralentir un jour ou l'autre.

Sa retraite marque la fin d'une ère pour Good Springs, mais nous lui souhaitons tout le meilleur pour ces années de repos bien méritées. C'était Monsieur New Vegas, prenez soin de vous, chers auditeurs, et tâchez désormais d'éviter les balles dans la tête.»



«Bonjour à tous, c'est Monsieur New Vegas, avec une annonce excitante pour tous les amateurs de musique. Le King, le célèbre chef des Kings, est à la recherche de disques d'Elvis Presley, également connu sous le nom du King.

Si vous avez en votre possession des morceaux perdus ou des vinyles précieux du légendaire chanteur, le King est prêt à offrir une généreuse récompense pour chaque trouvaille. Alors, fouillez vos collections et vos vieux tiroirs.

Quant à moi, il va falloir que je fouille mes vieilles collections de vinyles. Tout de suite, *Something's Gotta Gives*.»

«Chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas avec des nouvelles de Novak. La célèbre boutique de souvenirs Dino Bite a fermé ses portes. Le propriétaire, visiblement abattu, attribue cette fermeture à une concurrence déloyale de la part des compagnies environnantes. Il a déclaré à nos journalistes que depuis l'apparition d'objets non identifiés dans le ciel de Novak, plus personne n'est intéressé par les dinosaures. Nul ne sait ce qu'il va devenir des nombreux objets souvenirs à l'effigie du T-Rex.

C'est tout pour l'instant. Tout de suite, une nouvelle chanson.»

«Bonjour chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas avec une nouvelle du désert. Des explorateurs audacieux de la RNC avaient tenté de trouver un passage sûr à travers Parump pour accéder à New Vegas. Malheureusement, ils n'ont jamais donné signe de vie.

Leur disparition mystérieuse a laissé un voile d'incertitude sur la ville de Parump, dont le sort reste inconnu. Les autorités de la RNC demandent d'éviter ce secteur. En attendant, il semble que certains mystères du Morave resteront bien gardés.

Restez avec nous pour d'autres nouvelles.»

«Bonjour chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas avec une annonce importante. Le prix du passeport pour entrer sur le territoire de New Vegas a récemment augmenté. Le Lucky 38 a justifié cette hausse par les coûts accrus de sécurité et d'administration.

Les voyageurs devront désormais débourser une somme plus conséquente pour obtenir le précieux sésame qui leur permettra de pénétrer dans le territoire du divertissement du Morave. Restez prudent, car avec les nouvelles mesures en place, il semble que le passage à Vegas se fasse désormais plus cher.

On pourrait presque croire que la ville ne veut que les visiteurs les plus sérieux ou les plus riches.»

«Bonjour chers auditeurs, c'est Monsieur New Vegas avec des nouvelles pétillantes pour égayer votre journée. L'usine de Sarsaparia, située au nord-ouest de New Vegas, a enfin été remise en marche. L'inauguration a été réalisée en grande pompe par la présidente de la Crimson Caravan, qui a supervisé le redémarrage de cette légendaire boisson.

L'avenir de la Sarsaparia semble désormais aussi brillant qu'une bouteille fraîchement ouverte. Espérons que cette renaissance apportera autant de joie que de bulles. Restez à l'écoute pour plus de nouvelles, et n'oubliez pas, dans le Morave, la vie est meilleure avec un peu de pétillant.»

«Cette musique vous est offerte par le Morave Express. Le Morave Express. Vous avez un colis? Nous avons LE courrier.»

«Mesdames et Messieurs, bonjour à tous. C'est un jour spécial dans le Morave, car il marque le dixième anniversaire de la disparition de l'homme derrière le rideau de New Vegas, le regretté Robert House.

Il y a une décennie, M. House, l'énigmatique magnat des technologies et créateur de New Vegas, a quitté ce monde pour l'au-delà. Bien qu'il ne soit plus parmi nous physiquement, son influence continue de se faire sentir à travers la majestueuse cité qu'il a bâtie.

M. House était un visionnaire, un homme d'affaires audacieux et un pionnier de la technologie. Sous sa direction, New Vegas est devenu un phare de la civilisation dans le désert du Morave, attirant des voyageurs, des parieurs et des aventuriers de tous horizons. Le strip, le Lucky 38, l'Ultraluxe et le Gomorra, ces icônes de luxe et de divertissement sont le fruit de sa vision. En ce dixième anniversaire de sa disparition, nous nous souvenons de M. House comme d'un homme qui a façonné le destin de cette région d'une manière inégalée.

Ces réalisations sont incontestables, tout comme son héritage. Alors que le Morave continue d'évoluer, nous ne pouvons que nous interroger sur ce que M. House aurait pensé de l'avenir qui se profile.

Sa mémoire perdure dans les rues éclairées de New Vegas et dans les esprits de ceux qui ont eu la chance de le connaître. C'est tout pour aujourd'hui, mes amis.

Je suis M. New Vegas, et je vous rappelle que la chance sourit toujours aux auditeurs de Radio New Vegas.»

«Bonsoir à tous, c'est M. New Vegas, et nous avons une nouvelle intéressante pour vous ce soir. Le célèbre tireur d'élite, Craig Boone, est apparemment passé des champs de bataille à une nouvelle entreprise florissante : la protection personnelle. Lors d'une récente interview avec notre journaliste, Boone a partagé ses pensées sur cette nouvelle aventure.

Nous lui avons demandé quel conseil il donnerait aux résidents du Morave pour rester en sécurité. Cassez-vous ou je vous flingue,' a-t-il répondu à notre journaliste.

Eh bien, on ne peut pas dire que Boone ait perdu son sens de la répartie ! C'était M. New Vegas, et c'était l'heure des nouvelles. Et n'oubliez pas d'acheter ma compilation *L'hiver nucléaire enchanté*, disponible sur Holodisc.»

