

«86 milliards de neurones »

Un scénario Fallout RPG pour 4 joueurs ou plus

« Nous ne voulons qu'une chose : être comme vous. Pouvoir rire, pleurer, danser, peut-être même faire l'amour ? Ah oui faire l'amour, ça, ça me dirait bien ! » « Le Cerveau »

Archétypes de l'équipe de PJ et leurs bonus de base : (forcément, les membres de la Confrérie De l'Acier sont sur-entraînés sous simulateur avant même leur première mission)

Paladin (Minimum 1, Maximum 2) : Armes lourdes + 15% - Armes légères/moyennes +10% - Discours +10% - Armes à énergie XX - Armes à deux mains X - Armures lourdes X - Armures moyennes X -

Chevalier Junior (Maximum 2) : Armes légères/moyennes +10% - Lancer +10% - Physique +10% - Armes à énergie X - Armes à deux mains X - Grenades X - Armures lourdes X - Armures moyennes X -

Eclaireur (Maximum 2) : Discrétion +10% - Perception+10% - Pièges +10% - Fouilles X - Orientation X - Pistage X - Armes à deux mains X - Armures légères X - Pièges mécaniques X - Pièges chimiques X -

Scribe (Minimum 1, maximum 2) : Manipulation +15% - Réflexion +15% - Electronique XX - Informatique XX - Mécanique XX -

Juillet 2248 (6 ans après la chute de l'Enclave)

1. Situation initiale

Une équipe de 4 (ou plus) membres de la Confrérie De l'Acier est dépêchée. C'est leur première sortie à l'extérieur du **Bunker Charlie (sous les ruines de Russelville)**, situé dans l'**Arkansas** et dirigé par l'Ainé Mc Willis. Ils seront envoyés en Vertiptère dans la **zone de Hot Springs, où se trouve un ancien centre d'étude de l'environnement**. Une équipe de reconnaissance de leur Confrérie a disparue alors qu'elle était envoyée sur place pour récupérer des données de recherches d'avant-guerre. Il faudra localiser cette équipe, ramener les survivants et surtout s'emparer des données du CEE pour les ramener au Bunker.

Après un briefing par le Haut Paladin Roberts, les PJ reçoivent leur équipement (armes et armures à l'appréciation du MJ, pip boy 3000 individuels avec radios, détecteurs de traceurs de l'autre équipe intégrés au pip-boy, une **map de l'Arkansas** (version PJ), et un **message papier*** à « ne lire qu'en cas de perte de contact avec la base ») les PJ sont largués de nuit en Vertiptère à quelques centaines de mètres du centre dans la zone d'infiltration (**voir map**) , territoire de vallées, de rivières et de forêts encore fleuries malgré les ravages de la Grande Guerre (**Annexe 1**). Le centre d'étude est au sommet d'une de ces vallées.

2. Centre d'Etude de l'Environnement (CEE)

L'entrée du centre est dévastée, et semble avoir été au cœur d'un important conflit (ruines, carcasses de véhicules, de robots et brasiers encore fumants) En entrant, les PJ découvrent un lieu vide, qui semble avoir été saccagé de fond en comble. Ils retrouvent les cadavres de l'équipe Storm, éparpillés en divers coin du centre entourés de carcasses de robots qui semblent avoir été leurs assaillants. L'un des robots, au bord du court-circuit peut balancer des infos aux PJ sur le but de l'opération menée (Réflexion 40% minimum) : **recupérer les données de recherche du CEE**. Les robots semblent avoir dépassé la CDA. La pièce maîtresse du lieu est la salle des serveurs, équipée d'un terminal. Celui-ci est **piégé par une bombe IEM** (Pièges (mécaniques) 60%), si elle explose, les PJ perdent tout contact radio entre eux et leur base (**ils peuvent lire le message papier s'ils y pensent**)* et toutes leurs munitions à énergie sont grillées. S'ils accèdent au terminal, ils verront que les disques durs ont été formatés et qu'il est **impossible de récupérer les données voulues**.

En sortant, ils sont encerclés par une équipe de robots sentinelles lourdement équipés. La fuite ou la reddition semblent être les seules solutions. Si les PJ se rendent, passer directement au **paragraphe 5.3**. Un jet de perception facile (30%) doit pouvoir permettre aux joueurs de remarquer la présence d'une plaque d'égouts à une quinzaine de mètres de la porte d'entrée du centre, à découvrir cependant, mais suffisamment étroite pour qu'ils ne puissent y être suivis par les robots. Les égouts recèlent quelques rats ou Rataupes, voire une ou deux goules sauvages, et les joueurs pourront ressortir quelques centaines de mètres plus loin dans la vallée, à l'abri de leurs poursuivants.

Après avoir fui, ou combattu les robots (déconseillé) les PJ doivent maintenant tenter de retrouver le contact avec leur base, se rééquiper (**si la bombe à IEM a explosé**) et se lancer sur les traces des assaillants, qui semblent être une armée de robots organisés.

3. Station Radio : (optionnel)

***Message papier du haut paladin : A N'OUVRIR QU'EN CAS DE PERTE DE CONTACT AVEC LA BASE.**

« Au cas où vous auriez un soucis avec vos radios ou l'interface de votre pip-boy 3000, sachez qu'il existe une vieille station de radio dans la vallée à l'Est de Pine Bluff qui contient quelques outils et pièces de rechange vous permettant sûrement de réparer du matériel défectueux. Essayez de rétablir le contact au plus vite, et n'oubliez pas que la priorité de la mission est de récupérer les données du CEE. » H.P Roberts

Pour retrouver le contact avec leur base, les PJ se rendront donc **à l'Est de Pine Bluff (annexe 2)** au milieu des champs où **se trouve une vieille station de radio**. La station est aussi sous le contrôle de quelques robots hostiles, information qui devrait forcément conduire les PJ à enquêter plus en avant sur cette situation. De même, si les PJ réussissent à rétablir le contact en réparant leurs radios avec quelques composants trouvés sur place (Manipulation + Mécanique 40%), leurs supérieurs les conjureront d'en savoir plus sur cette situation, et largueront à leur proximité quelques vivres et équipements (munitions, stimpacks) avec un Vertiptère.

Les PJ, en se promenant, ont de fortes chances de tomber sur des camps de réfugiés, où les témoignages seront partout les mêmes : des hordes de robots furieux les ont assaillis, ont tout brûlé et déclaré l'autorité sur les terres de l'Arkansas "désormais territoires de la Confédération des Robots de Démocrates" (CRD). Beaucoup de réfugiés ont été enlevés par les robots. Certains témoignages mentionnent une vieille **base militaire enfoncée dans le plateau Ozark au Nord de Fort Smith**, qui serait leur quartier général (une compétence en Discours, des menaces ou une certaine quantité de capsules devraient permettre d'avoir l'info auprès de réfugiés).

4. Vallée de Little Rock

Les PJ peuvent enfin se lancer dans une randonnée pour trouver le bunker de la CRD. En traversant les montagnes, ils ont de fortes chances de rencontrer un Griffemort, Yao Guai ou une autre bête peu réjouissante. De même, ils risquent de tomber sur **le campement d'un groupe de Khans**, exilés de Californie. Ceux-ci peuvent paraître hostiles au premier abord, mais une compétence en discours pourrait en faire des alliés précieux : ils sont eux aussi victimes de la prise de pouvoir des robots et ont tous eu des membres de leurs familles enlevés par les robots. Ils pourront leur offrir des armes blanches (**utile si les joueurs ont eu toutes leurs munitions grillées par l'IEM et n'ont pas rétabli le contact avec leur base**) ainsi que des vivres, et leur proposeront sûrement quelques jeux de hasard autour du feu. Mais surtout, une équipe d'artilleurs les accompagnera jusqu'à la base si les PJ le souhaitent (deux hommes armés d'un mortier).

4.1 Zone minée

En continuant leur chemin en direction du Nord, les PJ verront (Perception) que **la vallée est minée** sur le chemin qui conduit à la base. Un homme déchiqueté, mourant, pourra expliquer aux PJ la tactique à suivre pour les éviter (il a compris en marchant sur une mine !) : il faut en fait partir du panneau « terrain miné » et toujours faire 2 pas avant - 1 pas à droite - 2 pas avant - 1 pas à gauche, en cycle. Un PJ avec moins de 4 en Intelligence marchera obligatoirement sur une mine même avec l'explication, sauf s'il est guidé à chaque pas. Les Khans passeront derrière les PJ quoi qu'il arrive.

4.2 Les Chinois

Si les joueurs ont réparé leurs Pip-boy et rétabli le contact avec leur base, en sortant du champ de mine et en arrivant à une centaine de mètres de la base, ils seront contactés par radio par un lieutenant de la République Populaire de Chine (Mr Wong), ses soldats et lui étant persuadés que la Grand Guerre continue. Menaçants envers les PJ, il leur proposera d'entrer en contact avec Jin Xiang, esclave infiltré à l'intérieur de la base qu'ils pourront trouver en train de travailler à l'entrepôt ; afin de les aider à reprendre le contrôle de la base, « sans quoi vous serez abattus comme des chiens, pourriture impérialiste ! ».

5. Base de la CRD :

En approchant de la base, un Mr Gutsy demandera aux PJ de s'identifier et des tourelles ouvriront le feu s'ils ne se disent pas "esclaves de la CRD", avec au moins 60% en discours. Si ceux-ci ont rétabli un contact radio avec leur base ou qu'ils n'ont pas été touchés par le piège IEM dans le CEE, ou qu'ils ont l'aide des grands Khans, ils pourront se voir offrir **un soutien aérien** (Confrérie) **ou des tirs de mortier** (Khans) qui neutraliseront les tourelles et le robot de l'entrée. Sinon, ils devront les détruire par eux même ou réussir un jet de discrétion

(assez élevé, à voir selon s'il fait jour/nuit et s'ils portent toujours leur superarmure) pour entrer discrètement. Ils pourront aussi trouver une **entrée secrète** (Perception 60%) **par un conduit d'aération**, à quelques dizaines de mètres à l'Est de l'entrée principale de la base.

Si les joueurs ont rétabli le contact avec leur base, le haut-paladin leur enverra une carte topographique de la base telle qu'elle était avant-guerre (**donnez à vos PJ une version imprimée de la map « topographie base CRD version PJ »**).

L'entrée intérieure de la base est ensuite gardée par des robots. En entrant, soit ils seront pris pour des esclaves (discours 40%, abandon de leur superarmure obligatoire) soit ils devront à nouveau être discrets pour passer devant les robots. Ils pourront observer des robots en discussion, en train d'entretenir des composants ou de tabasser des esclaves humains. Des haut-parleurs dans la base diffusent des messages audio d'une voix grave qui semble très irritable. C'est la voix du « Cerveau », le maître de la CRD.

Si les PJ entrent par le conduit d'aération (**voir topographie base CRD version MJ**), ils devront désarmer un détecteur de mouvement à l'entrée et à la sortie du conduit (Pièges Electroniques, 50%), sinon, une alarme se déclenchera et une escouade de robots armés les attendra de chaque côté du conduit.

5.1 Rumeurs si les joueurs écoutent des robots ou esclaves qui discutent

- Il y a 3 labos dans la base, expériences sur des humains au labo X-1, expériences sur des animaux au labo X-2, synthèse des découvertes sur les robots au labo X-3.

- Les robots ont soumis leurs circuits au contrôle du « Cerveau », ils obéissent donc à ses ordres sans discuter. **Ils peuvent être individuellement reprogrammés pour désobéir** (Réflexion + Electronique 60 à 80% selon les modèles de robots).

- Les robots semblent chercher à « devenir plus humains » / « Le Cerveau » semble être leur chef, c'est un cerveau de Robot-Cerveau, extrait suite à la destruction de sa carcasse, qui souhaite investir un corps humain et avoir accès aux sens d'un être vivant, en particulier ceux des humains.

- Une équipe d'esclaves va déplacer dans quelques minutes des gros conteneurs en véhicule de l'entrepôt vers la Salle du « Cerveau », occasion pour les PJ de s'y infiltrer s'ils se glissent à l'intérieur des conteneurs. Les conteneurs contiennent des organes en attente de greffe sur « Le Cerveau ».

5.2 Entrepôt

Un grand entrepôt où des robots déplacent du matériel, le chargent dans des conteneurs et sont assistés par des humains esclaves. On y trouve des jeeps (qui fonctionnent aux piles à fission) et du matériel technologique (munitions pour armes à énergie, outils, holodisques vierges, peut-être une arme expérimentale si les joueurs ont la connaissance Fouilles et beaucoup de chance) **C'est d'ici que part la jeep qui transporte un conteneur vers la « salle du Cerveau »**, pour se cacher dans le conteneur les PJ ne doivent pas se faire remarquer. Ils peuvent aussi discuter avec **Jin Xiang** qui travaille sur un établi, et **qui pourra les aider à monter dans le conteneur et leur donner un routeur à brancher sur « le Cerveau »** pour permettre aux Chinois d'en prendre le contrôle.

5.3 Capture

Si les PJ se font repérer à l'intérieur de la base, l'alarme est donnée et ils risquent de se retrouver face à une horde de robots. Ils peuvent se battre ou se rendre. **S'ils se rendent, ils seront capturés, enfermés en cages dans le labo X-1 et victimes d'expériences qui transformeront le cours de la partie.** Certains joueurs seront soumis à des prises de psychotropes intensives qui risquent de les affecter définitivement (hallucinations visuelles et auditives régulières, jets de chance qui pourront leur faire faire plus ou moins n'importe quoi), ils pourront aussi se voir extraire certains de leurs membres (colonne vertébrale, cheveux, œil, partie du cerveau) qui seront remplacés (ou pas) par des pièces robotiques (avantages/désavantages à voir) ou animales et leurs organes seront mis en cuve pour être greffés sur des robots. Désormais, ils peuvent se contenter de s'enfuir de la base ou **tenter de mener une révolte d'esclaves** (jets de Discours à au moins 80%), et **essayer de récupérer leurs organes d'origine** si la mutinerie est suffisamment menaçante pour les robots. Si leur capture arrive, l'intérêt pour le MJ est d'**essayer d'intégrer une ambiance véritablement burlesque pour les joueurs** durant tout le reste de leurs parties (on peut s'inspirer des ambiances des films de John Carpenter, des livres de Lovecraft, de la trilogie Réanimator...Etc...pour les tourner en dérision)

5.4 Labos

Labo X-1 : Un robot médical (Robot-cerveau) et un robot sentinelle effectuant des expériences d'extraction d'organes/greffes sur des sujets humains. On peut y trouver des outils de médecine (scalpel, bandages, désinfectant, stimpacks) **Les sujets d'expérimentation peuvent être libérés** (Pièges + Serrures mécaniques 30%), certains en grande souffrance peuvent être achevés (Karma ++)

Labo-X2 : Un Robot médical (Robot-cerveau) et deux robots sentinelles effectuant des expériences sur des animaux. Une goule, un griffemort, un centaure, deux chiens et deux geckos sont présents. Ils sont engagés. Il est

possible de les libérer (Crochetage 50%) ce qui créera une énorme confusion dans la base (ils n'attaqueront pas les PJ).

Le Griffemort, amical si les PJ le libèrent (Karma ++), semble avoir reçu un mélange de greffes d'organes humains et robotiques, il arrive à communiquer avec les PJ au travers d'un terminal greffé sur sa poitrine, qui traduit ses grognements. (Réflexion 30%). Il dit s'appeler ##04 et peut les accompagner et combattre à leur côté.

Labo-X3 : Deux Robots médicaux (Robots-cerveaux) et un Mr Gutsy qui centralisent des organes humains et animaux (si les PJ ont été capturés ils peuvent retrouver leur organes ici et forcer un robot à leur re-greffer en le convainquant que c'est possible (Soins+Médecine 50%), il le fera par amour de la science, ou s'il est menacé). Ils tentent ici des greffes et divers produits sur d'autres robots pour essayer de les rendre « plus humains » et voir s'ils peuvent avoir des sentiments, utiliser leur odorat, avoir des sensations...etc...Cela doit donner lieu à des scènes loufoques, au MJ de faire preuve d'inventivité. On peut notamment y voir un robot-cerveau avec sa toute nouvelle greffe de cheveux blonds qu'il exhibe fièrement, ou un robot-sentinelle mk-2 qui s'est fait greffer une main de griffemort à la place de son lance-missile et s'amuse à caresser sa carcasse parce que « en fait le métal c'est frais ». Un jet de Perception+ fouilles 30% devrait permettre aux joueurs de **trouver un pass d'accès à la salle du cerveau**.

5.5 Salle du cerveau

Les joueurs peuvent pénétrer dans la salle du « Cerveau » cachés dans les conteneurs de la jeep (discretion 30%) ou en ouvrant la porte avec un pass trouvé dans le labo X-3. Ils peuvent aussi crocheter la porte (Pièges + Serrures Electroniques 50%) (**annexe 5**).

C'est une salle de petite taille, avec au centre une cuve dans laquelle baigne le cerveau, plongé dans un liquide de conservation. Il ne peut bouger, ni se défendre. Un terminal et des haut-parleurs diffusant dans toute la base sont branchés à la cuve, le terminal traduit les pensées du robot en texte et en audio, avec une voix faussement humaine. Divers câblages relient la cuve à des serveurs blindés (**avec un bon explosif il est possible de tout détruire, cependant les robots de la base seront totalement hors de contrôle et attaqueront toute personne à vue**). Des cuves d'organes et un squelette humain sont en attente de greffe sur le cerveau pour en faire un être autonome. Il est assisté du **Dr Todd**, son Mr Handy attitré qui se charge de l'entretien de la cuve et du matériel. C'est un docteur fou, modèle dépassé et très rouillé de robot-doc, incroyablement fier de son œuvre, mais finalement peu sûr de lui et terrifié par l'autorité du « Cerveau ». Parfois, un robot-sentinelle ou Mr Gutsy patrouillent dans la salle du « Cerveau » pour s'assurer que tout va bien. (Jet de Chance ?)

Les PJ pourront **tenter de détruire le cerveau informatiquement** (Réflexion + Informatique 60%, robots devenant hostiles envers tout le monde) ou de **le reprogrammer** (Réflexion + Informatique 80%). Ils pourront ainsi prendre indirectement le contrôle des robots pour la Confrérie ou les faire s'auto-détruire. Sinon, ils peuvent utiliser le routeur donné par Jin Xiang et **permettre aux Chinois de prendre le contrôle des robots**. (Réflexion + Informatique 30%)

Les PJ peuvent se transformer en dictateurs, **désertier la confrérie et garder le contrôle des robots s'ils ont reprogrammé " Le Cerveau"**. Ils peuvent aussi se faire aider d'esclaves pour combattre les robots s'ils libèrent auparavant les sujets du labo X-2 pour gagner leur confiance.

Il est possible de **déconnecter le système de haut-parleurs** (Réflexion + Electronique 40%) pour s'assurer que « le Cerveau » ne puisse plus appeler du renfort si les joueurs entrent en discussion avec lui.

En discutant avec « Le Cerveau » au travers de son terminal ou en soumettant le docteur à un interrogatoire, **les PJ apprendront que l'équipe envoyée au Centre d'Etude de l'Environnement avait pour but de récupérer des données de recherches d'avant-guerre sur les greffes inter-espèces (humain-animal-robot) afin de les mettre en application sur les robots de la CRD, pour leur permettre d'être plus fort, plus intelligents, et d'avoir accès aux sens et aux sentiments**. Ces données de recherche peuvent être téléchargées sur holodisque depuis le terminal du « Cerveau ». **Si les PJ parlent avec des esclaves, ceux-ci les conjureront de détruire «Le Cerveau » et l'holodisque**, pour que ces recherches ne tombent pas entre de mauvaises mains. **Si les PJ ont auparavant réparé leur radio ou qu'elle n'a pas été détruite, leurs supérieurs leur ordonneront de garder l'holodisque et d'éliminer les esclaves témoins de l'existence de telles recherches** (Karma --), tout en se débarrassant du « Cerveau »

Les PJ peuvent alors choisir de quitter la base et ramener l'holodisque de recherches à leur bunker ou de les détruire définitivement.

5.6 Sortie de la base

- **Si la radio des PJ fonctionne et qu'ils ont récupéré les données sur holodisque**, la CDA enverra une équipe d'extraction devant la base (4 hommes en Vertiptère), et une équipe de la République de Chine (5 soldats équipés de Fusils Gauss) attaquera le groupe au même moment. Puis extraction, et retour au Bunker Charlie. Sans radio, ils devront rentrer chez eux à pieds sans aucune aide extérieure. (Récompense ?)
- **Si les PJ ont détruits les données, et/ou installés le routeur des Chinois**, l'équipe d'extraction de la CDA cherchera à les exécuter et ils seront bannis de la CDA. Une équipe de la République Populaire de Chine (5 soldats équipés de Fusils Gauss) viendra les aider à combattre la CDA uniquement s'ils ont installé le routeur et leur offrira une superarmure MK-II Chinoise et un fusil Gauss pour chacun d'entre eux. Si les joueurs sont bannis de la CDA et survivent à l'escouade envoyée s'occuper d'eux, ils sont désormais libres (et traqués !) d'arpenter les terres dévastées.
- Enfin, **si les PJ ont reprogrammé le "Cerveau" pour le contrôler et choisi de désertre la Confrérie**, les Chinois **ET** la CDA les attendront à la sortie pour les attaquer, tout en se battant entre eux devant la base (ce qui devrait donner lieu à un joyeux chaos, permettant aux PJ de s'éclipser plus facilement). Les PJ pourront aussi se faire aider des robots et ne devraient pas de mal à repousser l'attaque.

Pour la suite des aventures de vos PJ, vous pouvez imaginer une quête en rapport avec l'Abri 79 (le seul présent en Arkansas), il n'existe cependant aucune info officielle sur son contenu (ce qui laisse une totale liberté !). Le paragraphe 7 de ce document donne des informations plus précises sur la Géographie et les lieux de l'Arkansas, qui peuvent servir de base à une foule de quêtes secondaires.

6. Documents annexes :



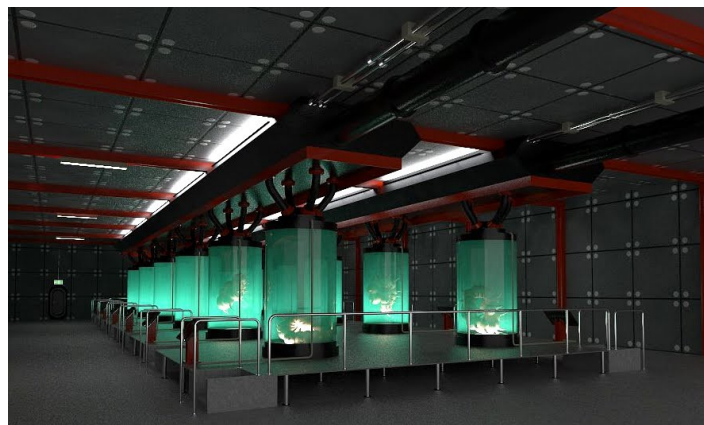
Annexe 1 : Vallée du Centre Etude de l'Environnement



Annexe 2 : Station Radio de Pine Bluff



Annexe 3 : Premier couloir de la base de la CRD



Annexe 4 : Labo X-3



Annexe : 5 « Le Cerveau » dans sa cuve



Vertiptère de la Confrérie De l'Acier

7. Géographie de l'Arkansas

L'Arkansas est un état d'une surface de 137 754 km. Ses paysages sont diversifiés: au nord-ouest se trouvent les **Boston Mountains** et le **Plateau Ozark** peuplés par des tribus nomades et sédentaires vivant en autarcie, ou s'attaquant aux voyageurs comme les Khans. Plus au sud, les **Ouachita Mountains**, dangereusement colonisées par des animaux sauvages. Des rumeurs mentionnent aussi la présence d'un **petit groupe de mutants tentant de reconstituer l'armée du Maître**. La majorité de l'État est composée de terres basses fertiles qui servaient autrefois à l'agriculture. Les différentes régions sont séparées par l'Arkansas, un affluent du Mississippi, aujourd'hui en grande partie asséché, lequel forme la frontière Est de l'État.

Outre le **Bunker Charlie** enfoui sous les ruines de **Russelville**, qui est aujourd'hui une petite bourgade abritant une cinquantaine de réfugiés (stade technologique : quasi-tribal), il existe deux autres lieux de technologie avancée implantés dans l'Etat : l'**Abri 79** (le seul présent dans cet état) sur lequel il n'existe aucune informations officielles, et une **ancienne base militaire** aujourd'hui occupée par la CRD.

La plus grosse ville de l'Etat est **Little Rock** ancienne métropole dont il ne reste quasiment que des ruines. Environ 1/10ème du centre de la ville a été reconstruit. Cependant, il faut traverser les dangereuses ruines de la métropole qui l'entourent pour y pénétrer, peuplées de pillards, de groupes de junkies, d'esclavagistes et autres gangs de hors-la-loi. Le centre-ville est peuplé de quelques centaines de personnes, des commerçants de toutes sortes, des chasseurs et pêcheurs revendant le fruit de leur travail, des caravaniers de passage et des distillateurs d'alcool. L'attrait commercial de la ville est le **Casino Little Creek**, géré par la famille Salvatrucha, lieu de tous les vices dont on peut ressortir mort ou immensément riche On trouve aussi l'**Arène de Loki**, gérée par un ancien esclavagiste du même nom, où les gladiateurs du Wasteland peuvent parier ou se battre pour se faire un peu d'argent. Les règles sont simples : on se bat sans armure, à l'arme blanche et jusqu'à la mort.

Au nord de Little Rock se trouvent les ruines de **Searcy**, ancienne petite cité paisible dont le seul intérêt était son aéroport. Cible de nombreuses bombes durant la guerre, la ville n'est plus qu'un amas de ruines très radioactives infestées par des hordes de goules sauvages.

A l'Ouest se trouve un vieux **Centre d'Etude de l'Environnement** aujourd'hui à l'état de quasi-ruines, au milieu du **parc national de Hot Springs**, une zone encore fleurie qui semble presque paradisiaque au regard des ravages de la guerre.

Au Nord-Ouest, à la frontière de l'Etat on trouve un énorme **camp esclavagiste** à l'emplacement historique de **Fort Smith**. Ce lieu attire les acheteurs et revendeurs de chair humaine de tout le Midwest Américain, il est déconseillé aux voyageurs de s'en approcher.

Au centre de l'Etat, on trouve la petite communauté agricole de **Pine Bluff**, rassemblant de paisibles fermiers tentant de survivre dans une atmosphère pacifique. Cette communauté est sûrement la plus agréable de la région, on y trouve des humains, goules et même quelques mutants, vivant et travaillant ensemble la terre, ainsi que des groupes de caravaniers alimentant généralement la ville de Little Rock. C'est une ville anarchique, sans aucun groupe autoritaire pour la diriger et où l'entraide et la solidarité semblent fonctionner efficacement.

A l'Est de Pine Bluff, on peut trouver au milieu des champs une **vieille station de radio** en ruines. Plus au Sud se trouve **Monticello**, une autre petite ville en partie reconstruite, sous l'autorité d'un gang sectaire intitulé les « Land Brothers » qui exploitent des agriculteurs, bûcherons, et chasseurs au sein d'une communauté qui semble paisible mais est en fait dotée d'un système très répressif. L'argument principal des « Land Brothers » est l'amour de la terre, qu'il faut passer ses journées à travailler pour qu'elle nous récompense par de la nourriture bien méritée. La famine menace à chaque instant la région, les cultures n'étant plus irriguées à cause de l'assèchement des rivières environnantes, comme l'attestent les nombreux orphelins errants à travers la ville.

8. Citations

« Bande de bleusailles, aujourd'hui, c'est le jour où vous montrez vos couilles ! » Haut Paladin Roberts, Bunker Charlie.

« Saloperies de ferrailles, ils ont enlevé ma femme et mon fils. Bon, c'est vrai que ma femme je m'en tape, mais mon fils il aurait fait un putain de guerrier quand même ! » Un Khan, dans la montagne.

« Vous ! Sauvages esclaves féodaux de l'ordre du dollar ! Aidez-nous à prendre le contrôle de cette base contrôlée par des infâmes robots tueurs, pour la gloire de la République Populaire de Chine ! A l'intérieur, nous avons un espion infiltré, son nom est Jin Xiang, il est affecté aux entrepôts. Entrez en contact avec lui, et aidez-nous, nous saurons vous rendre la pareille. Sans quoi vous serez abattus comme des chiens, pourriture impérialiste ! » Le général Wong, par radio, aux PJ.

« Gloire aux traîtres Américains ! Grâce à vous, nous allons reprendre le contrôle de l'Alaska ! » Le général Wong, si les PJ ont placé le routeur des Chinois pour qu'il prenne le contrôle du « Cerveau » et ses robots.

« Hé, j'en ai une bien bonne, c'est un Cerveau qui demande à un Mr Gutsy : « amène moi un Nuka-cola ! » Et le Mr Gutsy répond : « ah, pas de bras, pas de Nuka-cola ! » » Un Robot-cerveau en pause clope.

« Méchants robots greffé moi anus artificiel, ##04 vraiment pas content ! » ##04, le Griffemort, communiquant par son terminal ventral. « Mais où est passé mon œil ? » Un sujet d'expérience du labo X-1.

« Hé regarde, j'ai des cheveux, des cheveux BLONDS ! J'ai toujours rêvé d'être Marilyn Monroe ! » Un robot-cerveau, sujet d'expérience du labo X-3.

« Avant d'avoir cette main, j'avais jamais senti à quel c'est doux le métal » Un robot-sentinelle caressant sa propre carcasse avec sa nouvelle main dans le labo X-3

« Nous travaillons tous, ensemble, pour un avenir meilleur au sein de la CRD ! Ne baissez pas la cadence ! » « Le Cerveau » par haut-parleurs.

« Ce crétin de Dr Todd n'a pas changé mon eau depuis des semaines Je baigne dans mon propre jus !... Quel incapable ! Encore pire que toutes ces boîtes de conserve à mon service ! Hein ? Comment ça mon terminal est branché sur les haut-parleurs ? » « Le Cerveau », à un robot sentinelle.

« Nous ne voulons qu'une chose : être comme vous. Pouvoir rire, pleurer, danser, peut-être même faire l'amour ? Ah oui faire l'amour, ça, ça me dirait bien ! » « Le Cerveau » aux PJ

« Comprenez-vous ce que je fais ? J'essaye de vivre. VIVRE ! Et vous voulez m'en empêcher ? Etes-vous si insensibles ? » « Le Cerveau » aux PJ

NB :

- **Pour une partie équilibrée, Il est conseillé de jouer à ce scénario avec les règles modifiées de Fallout RPG (Bestiaire, feuille de perso, armes et armures) par moi-même que vous trouverez ici : <http://dan.comb.free.fr> (téléchargez le pack complet + la feuille de perso)**

- **J'invite les MJ à prendre, modifier, détourner tout ce qui se trouve dans ce fichier. Adaptez-vous à vos joueurs, les indications de jets ne sont là que pour vous éclairer, elles ne doivent pas être un obstacle à l'amusement de vos PJ et de vous-même ! De même, j'ai essayé d'envisager différentes manières de progresser dans l'intrigue mais laissez la liberté à vos joueurs de trouver d'autres solutions, ils sont tellement surprenants parfois !**

Les robots utilisés ici sont ceux provenant de mon bestiaire, durant leur partie les joueurs pourront donc rencontrer des Mr Handy, Mr Gutsy, Robot-sentinelles MK-II ou Robots-Cerveau, ces derniers étant peut être les plus intéressants car les plus proches des humains (ils peuvent avoir des conversations plus poussées, ont des pousses opposables et peuvent donc utiliser des outils... Etc) Les protectrons étant uniquement présents dans les derniers Fallout je n'ai pas souhaité les inclure ici mais vous pouvez très bien le faire. De même, à vous de juger quel type de robot est présent dans tel couloir ou telle pièce de la base de la CRD.