

## **"Des bombes et des tombes"**

### **Une campagne pour Fallout RPG**

Cette extension est une campagne en soi, à faire jouer de préférence à des joueurs ayant terminé la campagne "86 Milliards de neurones" (qu'elle qu'en ait été l'issue).

Elle permet à vos joueurs de continuer à interpréter des personnages de la Confrérie de l'Acier au sein de l'Arkansas, juste après la campagne "86 Milliards de neurones" et de découvrir de nouveaux lieux et secrets en explorant cet état de fond en comble, tout en faisant face à une nouvelle menace d'envergure pour les habitants des Terres Désolées. Il est aussi possible de jouer cette campagne seule mais le MJ devra procéder à quelques ajustements.

Concernant la mise en page, le scénario est écrit en noir, les détails importants de celui-ci sont en **gras**, et les citations de personnages sont *en Italique*.

Les conseils particuliers au Maître du jeu sont en **rouge gras** et les liens vers des documents annexes sont en **bleu gras**.

**A l'issue de la campagne "86 Milliards de neurones", il y a en gros trois possibilités de conclusion :**

- Vos PJ ont respecté les ordres de la CdA, récupéré l'holodisque de données, combattu les Chinois, détruit la CRD et ont été dûement récompensés pour cela. **(Issue 1)**
- Vos PJ ont aidé l'armée Chinoise en installant le routeur, ont combattu la CdA et ont été bannis de celle-ci. Ils ont désormais le soutien de l'armée Chinoise mais sont traqués par la CdA. L'armée Chinoise contrôle la CRD. **(Issue 2)**
- Vos PJ, attirés par le pouvoir, ont pris le contrôle de la CRD et combattu les Chinois et la CdA, ils sont traqués par la CdA qui attaque régulièrement la base de la CRD. L'armée Chinoise ayant moins de moyens, celle-ci se fait moins menaçante, mais tente quand même de traquer les PJ et la CRD. **(Issue 3)**

**La manière d'amener vos PJ à jouer cette campagne, la façon dont ils obtiendront des informations et les difficultés qu'ils rencontreront dépendent directement de l'Issue choisie par vos PJ, il est donc important qu'ils aient en tête un résumé des événements précédents au début de cette campagne.**

**Si jamais vos joueurs ont réussi la prouesse d'une issue qui ne corresponde à aucune des trois ci-dessus, choisissez la plus proche de leurs actes, ou improvisez une autre voie quand à l'obtention de certaines informations ou la rencontre de certains obstacles.**

**Note quant à la manière de diriger cette campagne :**

**Dans cette campagne, ainsi que dans "86 Milliards de neurones", vos joueurs qui interprètent des personnages de la Confrérie de l'Acier peuvent avoir un sentiment de toute puissance. Ils incarnent en effet l'une des factions les plus puissantes du Wasteland, avec un équipement et une technologie de pointe, dans un monde totalement dévasté. Ainsi, l'aspect "survie" propre à l'univers Fallout peut être délaissé au profit d'une ambiance beaucoup plus axée sur l'action et sur le "grosbillisme".**

**Cependant, il me semble tout à fait possible, et même préférable, d'éviter cela :**

**Dans ces deux campagnes, il est tout à fait souhaitable de montrer à vos joueurs que la Confrérie de l'Acier en Arkansas dispose de peu de moyens matériels, d'un seul bunker servant de base, d'un équipement vieillissant et endommagé. Ainsi, vos joueurs ne recevront par exemple pas tous des Superarmures, ou si c'est le cas, celles-ci seront défectueuses ou**

**inutilisables au bout de quelques combats, les rations distribués pour une mission seront limitées ainsi que les Stimpacks, et aucun ravitaillement ne sera possible par Vertiptère car ceux-ci sont endommagés (ou que les cellules à micro-fusion manquent pour servir de carburant). De même, vos joueurs seront amenés durant cette campagne à parcourir des centaines de kilomètres à pieds au travers de tout l'Arkansas. Rendez ces traversées périlleuses, exténuantes, faites en sortes que vos joueurs aient des difficultés à manger, boire, se reposer convenablement, et que tout ceci ait un impact sur leurs capacités au combat ou dans la résolution de certaines énigmes.**

**Tout ceci n'est qu'une petite liste d'idées, à vous d'aller plus loin, mais gardez en tête que l'aspect survie de l'univers Fallout est sûrement ce qu'il y a de plus intéressant à intégrer au coeur d'une campagne. On peut interpréter un groupe de militaires disposant de fusils à plasma, de Superarmures MK II et de Mentats, mais la faim, la soif, la chaleur, le poids du matériel, l'hostilité environnante et le manque de sommeil, auront toujours le dessus, et les personnages seront toujours de vulnérables humains errants au coeur d'un monde dévasté où il n'y a aucun espoir de survie...Amusez-vous bien !**

### **Synopsis :**

L'Abri 79 est celui de tous les mystères. Après toutes ces années, son emplacement reste inconnu. Il est l'un des rares abris Vault-Tec aux Etats-Unis sur lequel aucune information ne circule depuis la fin de la Grande Guerre, certains doutent même de son existence, au delà des simples données informatiques récoltées chez Vault-Tec à propos de sa construction.

Si l'histoire de l'Abri 13 ou de l'Abri 15 est connue jusqu'en Arkansas, personne ne sait ce qu'il en est pour l'Abri 79. Son existence attire de nombreux chasseurs de trésors et prospecteurs, qui passent leur temps à ratisser les vallées et les plaines de l'Arkansas, en espérant trouver un jour son entrée, et les richesses qu'il pourrait receler...

Evidemment, l'armée Chinoise, la CdA, et même les restes éparpillés de l'armée du Maître sont grandement intéressés par le fait de trouver cet abri, qui pourrait représenter un avantage certain dans la guerre qui est en jeu pour le contrôle du Wasteland.

Une fois encore, vos joueurs vont se retrouver pris dans des enjeux qui les dépassent et dans des situations qui les amèneront à faire des choix conséquents pour la vie future des habitants et habitantes du Wasteland...

### **Déroulement :**

**1.0 Introduction :** A la suite de la campagne "86 Milliards de neurones", vos PJ devraient donc rapidement être réquisitionnés pour une nouvelle mission. Selon l'issue de la campagne précédente, la recherche de l'abri 79 émanera d'une demande du Haut-Paladin Roberts, du général Wong, ou bien de vos joueurs eux-même à force d'entendre des rumeurs à son sujet, notamment sur tous les trésors qu'il pourrait receler (les habitants de la région se sont fait une spécialité des discussions de comptoir autour de l'existence de cet abri, car les histoires de l'habitant de l'abri 13 et de son descendant sont bien connues, jusqu'en Arkansas.)

Ce qui alimente l'intérêt des factions en présence, mais aussi de tous les habitants de l'état, c'est tout le mystère fait par Vault-Tec autour de cet abri : jusqu'à présent, aucunes informations n'ont pu être recueillies, nombreuses étant les personnes doutant même de son existence. Cela ne peut donc signifier qu'une chose : cet abri recèle des armes ou des technologies importantes, il est donc une cible de choix pour toute personne en quête de pouvoir.

**Si vos PJ ont suivi l'Issue 1,** le Haut-Paladin Roberts les briefera au Bunker Charlie : les PJ doivent trouver cet abri au plus vite, nombreux étant les prospecteurs qui ratisent la région à sa recherche. La seule information dont la CdA dispose, c'est l'existence d'un super-mutant du nom de

Worm, qui dit à qui veut l'entendre qu'il a découvert l'emplacement de l'Abri 79 durant un de ses voyages.. Les PJ doivent le retrouver et récolter toutes les informations possibles. Pendant ce temps, la CdA se penche en détail sur l'holodisque de données de la CRD volé au CEE pour en apprendre plus sur ces technologies et les recherches menées par la CRD.

**Si vos PJ ont suivi l'Issue 2**, le Général Wong emmènera les PJ à l'avant-poste secret de l'armée Chinoise, situé à l'emplacement de Bentonville. C'est une petite base d'une quinzaine d'hommes, comprenant quelques tentes, un préfabriqué servant de QG et un Vertiptère grandement endommagé, inutilisable en l'état. Le général Wong briefera les joueurs sur son assurance que cet abri existe, et qu'il faut à tout prix le trouver avant la CdA. Il leur proposera l'aide d'un robot Cerveau de la CRD pour les accompagner dans leur quête de l'abri (puisqu'avec le routeur, les robots de la CRD sont désormais des combattants Chinois). La seule info dont dispose l'armée Chinoise est qu'un super-mutant du nom de Worm, se trouvant quelquepart à Little Rock, pourrait avoir des choses à dire sur l'existence de l'Abri.

**Si vos PJ ont suivi l'Issue 3**, ils pourraient à force de voyages et pérégrinations entendre parler de Worm, un Super-mutant qui raconte à qui veut l'entendre qu'il a découvert l'emplacement de l'Abri 79. Leurs recherches devraient rapidement les conduire à Little Rock, où Worm est censé vivre.

**Quelque soit l'issue empruntée par vos PJ**, c'est donc en quête de Worm qu'ils devront se lancer. Celui-ci n'est en fait pas du tout caché : il est sacré champion de l'arène de Loki, à Little Rock. En débarquant en ville et questionnant les gens alentours, vos PJ devraient donc rapidement entendre parler de lui, et le retrouver.

## **2.0 Worm, super-mutant champion de l'arène de Loki, Little Rock.**

Worm ne vit que pour le combat. Depuis que l'Armée du Maître a été exterminée, il s'est reconverti en combattant d'arène, ne sachant que faire d'autre. C'est un implacable combattant, à la mine patibulaire, le corps couvert de cicatrices. Il est à ce jour resté invaincu, malgré plus de 50 combats au coeur de l'arène. C'est une star locale, adulée par la population de Little Rock.

L'approcher ne sera pas aisé. La journée, Worm se bat et s'entraîne, et des hommes de main de l'arène empêchent quiconque de l'approcher. Le soir, il se rend dans son "palace" de Little Rock : un local d'entretien situé dans les égouts, sous le centre ville, dont l'entrée est aussi gardée par des hommes de main de Loki.

Worm devrait véritablement être un personnage terrifiant et imposant : impossible de tenter de le menacer ou de l'intimider, la puissance qu'il dégage étant implacable. Il est capable de briser un fusil à plasma d'un simple coup de poing, d'enfoncer une porte d'acier renforcée d'un simple coup d'épaule. Ses humeurs sont très changeantes, il risque à tout moment de s'énervier et de tout détruire autour de lui, comme l'en atteste l'état intérieur de son palace. Vos PJ doivent donc trouver une solution raisonnée et subtile pour l'approcher.

### **2.1 Rencontrer Worm**

Pour entrer en contact avec lui, vos PJ ont plusieurs possibilités :

- Combattre dans l'arène de Loki durant quelques temps, pour se faire un nom, Worm viendra alors leur adresser de lui-même la parole. (rappelez-vous quel les combats de l'arène de Loki se déroulent uniquement à l'arme blanche, sans armure, et jusqu'à la mort).
- Tenter de soudoyer ses hommes de main, une grosse somme d'argent sera nécessaire (et à priori vos PJ n'en ont pas...)
- Négocier une entrevue par l'intermédiaire de Loki, le maître de l'arène. Pour cela il faudra lui rendre un service conséquent, par exemple en supprimant un de ses petits "problèmes" : un parieur endetté qui se planque dans les bas fonds de la ville. (Karma --)

## 2.2 Obtenir les informations qu'il détient

En rencontrant Worm, vos PJ pourront donc le questionner à propos de l'Abri 79. Il affirme bel et bien avoir découvert son emplacement lors d'un de ses voyages.

Pour en savoir plus il faudra faire preuve de Persuasion ou de Séduction (l'Intimidation ne fonctionne pas avec lui) avec une difficulté d'au moins 70%.

En parlant avec lui, vos PJ apprendront cependant que meilleur moyen de lui délier la langue est de lui rendre service : Worm se fait vieux, il est malade, et ne tient le coup que grâce à des prises régulières de Psycho, une drogue militaire. Pour s'assurer de continuer à vaincre dans l'arène, il lui faut récupérer une arme plus puissante que celle qu'il a l'habitude d'utiliser, sinon il ne survivra pas à ses prochains combats. Il vous demande donc de récupérer par tous les moyens la machette de Kirkan, un chasseur tribal de la région, dont on dit qu'elle est la machette la plus tranchante qui ait jamais été faite par un Homme.

## 2.3 Aider Worm à obtenir la machette de Kirkan

Kirkan le tribal vit dans un cabanon au nord ouest de la ville et est connu pour être un chasseur hors-pair : c'est en partie grâce à sa machette, entièrement forgée par celui-ci. Worm veut cette machette pour son prochain combat dans l'arène, mais Kirkan ne l'abandonnera pour rien au monde, il faut donc lui prendre de force. Worm vous offrira toutes les informations qu'il détient si vous lui rapportez cette machette.

Kirkan part en chasse toute la journée : Geckos, Radscorptions, Griffemorts, il est un as du piège, du pistage et du camouflage. Le soir, il dort dans son cabanon, sa machette à ses côtés.

Pour récupérer la machette :

- Vos PJ peuvent tenter d'entrer dans son cabanon, de nuit lorsqu'il dort, pour lui voler sa machette/et ou le tuer, avec un test de discrétion opposé à sa perception élevée de (Kirkan a une ouïe très développée).
- Vos PJ peuvent tenter de le tuer en journée, il est alors très difficile de le prendre par surprise (test de discrétion opposé à sa perception avec un malus de 20%).
- Vos PJ peuvent tenter d'installer des pièges non loin de chez lui, avec une compétence Pièges supérieure à 75% pour que ceux-ci ne soient pas détectés.
- Vos PJ peuvent acheter un oeuf de Griffemort au marché de Little Rock, et le cacher dans le cabanon de Kirkan en journée, en attendant que celui-ci éclore. Kirkan sera alors attaqué par surprise par un bébé Griffemort durant son sommeil. Cette option, qui est la plus simple, doit être proposée par Worm si le MJ constate que les autres options seront trop difficiles pour les PJ.

Si Kirkan est tué par les PJ => Karma --

### Kirkan (homme blanc, tribal, 1m90, 80 Kg)

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
65	8	7	5	6	50	10%	5%	5%	5%	5%	5%	50/14

**Compétences :** Dégâts de Mlée : 4 - Armes blanches 120% - Lancer 80% - Discrétion 75% - Pistage 90% - Pièges 75% - Perception 80%

**Machette de Kirkan :** Dégâts 3D6 + DM (4) + 5 – PA 4/-/6 – FO Min. 4 – Place 1,5 – Poids 1

## 2.4 Les informations de Worm à propos de l'Abri 79

Quelque soit le moyen emprunté pour obtenir les infos, Worm dira aux PJ que c'est lorsqu'il faisait auparavant parti d'une escouade de l'Armée du Maître en fuite qu'il est tombé sur un ordinateur

donnant l'emplacement de l'Abri 79.

En effet, avec son escouade ils s'étaient retranchés au musée Vault-Tec de la ville de Texarkana durant plusieurs nuits, alors qu'ils étaient pourchassés par des humains.

En visitant le musée où ils avaient élu domicile, ils étaient tombé sur un ordinateur encore fonctionnel, dont le mot de passe était inscrit sur un papier à proximité. Ils avaient ainsi pu accéder à l'intégralité de l'ordinateur, dont un document révélant l'emplacement et la date de mise en chantier de tous les abris Vault-Tec. Ils n'avaient pas regardé plus en détail, se disant que connaître ce genre d'information risquait de leur apporter des ennuis.

Worm incite donc les PJ à se rendre au plus vite au musée Vault-Tec de Texarkana, avant que d'autres personnes ne tombent sur les informations.

Il aborde aussi le fait qu'à part lui, il ne reste qu'un autre survivant de son escouade, un super-mutant du nom de **Dizzy** qui vit et travaille au sein de la paisible communauté agricole de **Pine Bluff**.

Ainsi, ils ne sont que deux à connaître ces informations.

A ce stade, les PJ devraient être contactés par leurs alliés de la CdA/Armée Chinoise (en fonction de l'**Issue 1 ou 2**), pour un rapport sur la situation. Leurs alliés leur demanderont d'assassiner Worm et Dizzy, pour être sûr que les informations ne soient pas révélées à de potentiels ennemis.

### Worm

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
79	7	8	4	6	10	0%	0%	0%	0%	0%	0%	60/76

### Dizzy

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
68	7	6	3	6	15	0%	0%	0%	0%	0%	0%	50/62

Dizzy est un paisible mutant, pacifique, marqué par la guerre aux côtés du Maître, qui travaille désormais comme fermier au sein de la communauté agricole de Pine Bluff. C'est un grand mélomane, d'où sous surnom, qui ne ferait pas de mal à une mouche.

**Tuer les mutants vaudra à vos PJ une baisse de Karma. Ne pas le faire aura des conséquences pour la suite.**

## 3.0 Texarkana et le musée Vault-Tec

Vos PJ devraient donc entamer une longue route à pied vers Texarkana (quasiment 200Km depuis Little Rock). C'est l'occasion de leur faire rencontrer une Caravane, des pillards, ou quelque réjouissance bestiale.

Texarkana est une ville en ruine à la frontière du Texas. Relativement épargnée par les bombes durant la grande guerre, la plupart des bâtiments de la ville sont encore debout. Il ne s'y trouve aucune forme d'organisation ou d'institution mais uniquement une cohorte de junkies, prostituées et réfugiés des quatre coins du Wasteland. La ville offre très peu d'opportunités commerciales, chacun tentant de survivre dans son coin, et est plutôt épargnée par les pillards, ce qui en fait un espace relativement sûr. Le musée Vault-Tec dont le bâtiment est en très bon état est situé en périphérie de la ville. (**voir annexe : Musée Vault-Tec**)

Si vos PJ n'ont pas tué Worm ET Dizzy, un groupe de 3 soldats vétérans de la faction opposée les attendra sur place pour les tuer (**Issue 1** : 3 soldats Chinois ; **Issue 2** : 3 soldats de la CdA ; **Issue 3** : 3 soldats de la CdA). Les soldats étant retranchés dans le musée, le combat sera difficile.

Si Dizzy et Worm sont morts, pas de problème, personne d'autre n'a pu avoir accès aux informations qu'ils détiennent, la voie est donc libre, le musée n'est occupé que par quelques Junkies en manque qui squattent les salles d'exposition pour y dormir, et par Frost, un junky âgé qui dit être le "concierge" et le "gardien" du musée.

Curieusement, **l'accès aux bureaux Vault-Tec est verrouillé**, chose que Worm n'avait pas mentionnée.

Vos PJ peuvent tenter de désactiver le verrou (Serrures Electroniques 60%), si un Robot-Cerveau de la CRD les accompagne (uniquement possible avec l'**Issue 3**), celui-ci le désactivera sans problème. Ils peuvent la faire exploser avec de la dynamite ou un lance-roquette.

Sinon, il suffit de parler avec Frost (qui pourra venir voir les PJ de lui-même s'ils trainent autour de la porte), c'est lui qui détient le pass. Il dit l'avoir trouvé parterre dans un couloir et avoir refermé la porte pour "éviter les vols". Un peu d'intimidation, une dose de Jet ou un flingue braqué sur la tempe lui fera donner le pass aux PJ sans plus attendre.

En entrant dans les bureaux, comme promis, **un terminal Vault-Tec est en fonctionnement**, avec le mot de passe "Last Chance" inscrit sur un papier à proximité.

En fouillant dans les données de l'ordinateur, **les joueurs obtiendront l'emplacement de l'Abri 79. (voir annexe : Carte de l'Arkansas pour MJ)**

#### 4.0 La route jusqu'à l'Abri 79

Un nouveau voyage de plusieurs jours s'impose pour les PJ pour se rendre jusqu'à l'Abri 79.

(quasiment 250km) **Rendez-leur insupportable la traversée. S'ils sont équipés d'armes lourdes et de Superarmures, faites en sorte qu'ils abandonnent une grosse partie de leur équipement pour s'alléger, sinon, faites-les subir les conséquences (déshydratation, désorientation, fatigue qui ne fait qu'empirer...) Les PJ peuvent aussi faire en sorte de louer une Brahmine pour transporter leur matériel, mais si c'est le cas, n'hésitez pas à la faire mourir d'une maladie foudroyante durant le trajet. La pression doit monter à mesure que vos PJ approchent de l'emplacement de l'Abri.**

**En chemin, les PJ devraient être contactés par leurs supérieurs (Issue 1 et 2 uniquement)** qui leur annonceront avoir pu commencer à exploiter des informations conséquentes issues des données de recherche de la CRD. Une expérience est en route et les PJ seront informés en cas de réussite de celle-ci. (C'est le moment idéal pour faire monter le suspense !)

Les PJ ont 50% de chances de rencontrer Mélinda, Carlos et Higgs, un trio de prospecteurs qui recherchent désespérément l'abri 79 depuis des mois, dans l'idée de faire fortune avec son contenu. Selon l'interaction qui aura lieu avec les PJ, ils risquent de les suspecter d'être eux aussi à la recherche de l'abri, et même d'avoir une piste. Pour se débarrasser d'eux, il faudra donc les baratiner, les intimider, les tuer, ou leur donner de l'argent en quantité pour qu'ils se désintéressent de l'abri. Ils ne lâcheront pas vos PJ d'une semelle, mais il est possible de tenter de les semer au sein des montagnes.

**Mélinda** (femme charismatique, chef du groupe. Un oeil crevé apparent, la voix cassée et une trace de brûlure au fer rouge faite par des esclavagistes des années avant sur le front) Elle porte une veste en cuir et un .44 magnum

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
54	8	7	3	10	20	5%	5%	5%	5%	0%	0%	20/8

**Carlos** (frère de Mélinda, très faible intellectuellement, bègue. A une terrible phobie des

radscopions. Porte une veste en cuir et un fusil Colt Rangemaster très abimé)

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
48	8	5	2	10	20	5%	5%	5%	5%	0%	0%	25/10

**Higgs** (Vieux routard, un visage marqué par les années, porte toujours un chapeau de cow-boy et un brin de paille au coin de la bouche. Joue constamment avec une pièce de monnaie. Porte une veste en cuir et un Winchester 1895 qui s'enraye une fois sur deux)

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
44	7	6	4	11	40	5%	5%	5%	5%	0%	0%	25/10

## 5.0 L'Abri 79

L'entrée de l'Abri 79 est située dans une grotte à flanc de montagne. L'entrée de la grotte est gardé par quelquechose d'hostile à l'appréciation du MJ (Un Griffemort ? Un Yao Gai ?). Quelques cadavres déchequités d'habitants de l'Abri 79 jonchent le sol, il semble qu'ils aient servi de repas à la bête.

L'entrée de l'Abri 79 ([voir annexe : Abri 79](#)) est grande ouverte : **l'Abri est vide de tout habitant.** Ils sont partis, mais **cela ne semble pas faire très longtemps.** En effet, en fouillant un peu dans les vestiaires ou les cuisines, les PJ pourront tomber sur de la nourriture encore mangeable, des denrées non périmées, des vêtements d'abri propres...**Dans les vestiaires, les PJ pourront trouver autant de "Combinaisons NBC Vault-Tec Preserve" que nécessaires pour équiper tout leur groupe.** Le système de survie de l'Abri fonctionne toujours. Il semble que cet abri ait eu pour but que ses survivants survivent réellement jusqu'à leur sortie. (contrairement à d'autres !)

Dans l'Abri, pas grand chose excepté des dortoirs pour un hébergement d'une vingtaine de personnes : cet abri semble avoir été conçu pour héberger un petit groupe, contrairement à la plupart des autres abris. Pourquoi ce traitement de faveur de la part de Vault-Tec ?

### 5.1 Accéder à la documentation de l'Abri 79

**La plupart des informations intéressantes sur l'abri se trouvent dans la salle de classe et dans le bureau de l'ainé.**

La salle de classe est composé d'un bureau de professeur, de tables et de chaises, d'un projecteur avec écran blanc et d'un simulateur d'avion dans un de ses recoins.

- Les PJ trouver sur de la documentation qui traîne sur les bureaux, expliquant le fonctionnement, l'entretien et la réparation des avions B-52.

- Sur un des murs de la salle est affiché un plan de **l'aéroport de Searcy** ([voir annexe : Carte de l'Arkansas pour MJ](#)) avec le plan de coupe d'un sous-sol secret. Sur un bureau traîne aussi de la documentation médicale. Avec les connaissances adéquates (Médecine 35%), vos PJ pourront comprendre qu'**il s'agit de documents sur un virus dérivé de la grippe, dont la souche "H4N7" semble très violente et capable de tuer un être humain bien portant en quelques jours.**

- Avec une compétence en réparation (50%), les PJ pourront réparer le projecteur et visionner un film de propagande Vault-Tec spécialement conçu pour les habitants de l'Abri 79.

- En se rendant dans le bureau de l'Ainé de l'Abri, les PJ pourront visionner le même film sur



l'ordinateur de l'Ainé en le piratant (Piratage 50%) ou en fouillant attentivement dans son bureau pour trouver le mot de passe caché (Perception 50%) et accéder à ses fichiers.

**Les tests à effectuer ici sont volontairement simples pour que vos PJ ne se retrouvent pas bloqués dans leur quête, n'hésitez pas à baisser encore leur difficulté si vos joueurs ont du mal à accéder aux données.**

## 5.2 Le Film Vault-Tec

Le film présente les habitants de l'Abri 79 comme les futurs sauveurs du Wasteland.

Ils doivent à tout prix s'entraider pour survivre jusqu'à l'ouverture de l'Abri en 2248 (année actuelle).

D'ici là, ils doivent s'entraîner et parfaire leurs connaissances en mécanique, en médecine et en pilotage dans le simulateur d'avion de la salle de classe.

A leur sortie de l'Abri, il est conseillé aux habitants de l'abri de s'équiper des combinaisons de protection NBC (Nucléaires, Bactériologiques et Chimiques) "Vault-Tec Preserve" présentes dans les vestiaires, avant de s'aventurer dans le futur Wasteland.

Une fois dehors, leur mission sera de rejoindre l'aéroport de Searcy, dans lequel se trouve un bunker construit en sous-sol dans le plus grand secret.

Dans ce bunker se trouve une plateforme élévatrice pour ramener à la surface un avion B-52 équipé de 4 bombes bactériologiques, contenant la souche de la grippe "H4N7".

Avec cet avion, les habitants de l'Abri 79 doivent **purifier le Wasteland en bombardant les villes de Little Rock, Monticello, Texarkana et Russelville**. Ainsi, la souche de la grippe contaminera en quelques jours l'ensemble de l'état, éradiquant ses habitants, que la vidéo présente avec des images de synthèse comme des "sauvages assoiffés de sang et dénués de tout sens de la civilisation".

Une fois les bombes larguées, les habitants de l'Abri 79 devront rester abrités en sous-sol de l'aéroport de Searcy, équipés de leur protection NBC. Ils pourront sortir sans risque à J+15 après le largage des bombes : il n'y aura alors plus aucun risque de contagion.

Le film s'achève sur une publicité pour les abris Vault-Tec et des images de synthèses de l'Arkansas dont la flore est à nouveau resplendissante, avec de grandes villes majestueusement reconstruites par les habitants de l'Abri 79 et des enfants riant dans les rues de celles-ci, le tout sur fond de l'hymne Américaine.

Il semble donc que les habitants de l'Abri 79 soient sortis tout récemment de leur Abri pour accomplir leur mission "sacré" et que les PJ n'aient d'autre choix que de se lancer à leurs trousses.

En sortant de l'abri, les PJ devraient être contactés par radio par leurs supérieurs qui leur demanderont un rapport sur la situation (**Issue 1 et 2 uniquement**) et leur annonceront que l'expérience issue des données de la CRD a réussie : **ils doivent attendre devant la sortie de l'abri durant quelques heures qu'un Vertiptère leur amène le "résultat" de l'expérience** pour les aider dans leur mission.

## 5.3 Le "Sujet Alpha"

Après 2h d'attente, un Vertiptère dépose un soldat de la Confrérie/Armée Chinoise qui a reçu une greffe particulière : un bras de Griffemort. Celui-ci va assister les PJ dans leur quête. Il est désormais appelé "sujet Alpha". Le vertiptère repart immédiatement, apparemment à court de carburant, ne donnant aucune autre information aux PJ.

### Sujet "Alpha"

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
53	7	4	3	5	1	20%	15%	15%	10%	10%	10%	100/100



Griffure 100% (5 PA, Dégâts : 5D6) – Porte une armure de cuir (CA+15, Seuil 5)

"Sujet Alpha" **ne peut pas manier d'arme**, ni faire aucune action réclamant l'usage précis de ses mains (crochetage, mécanique, secourisme...) Cependant, il utilise son bras de Griffemort pour se battre, et il le fait bien !

Il n'est pas très bavard, ne se rappelle de rien avant l'expérience et intime constamment aux PJ de se dépêcher pour se rendre à Searcy. "Sujet Alpha" est immunisé aux radiations et aux poisons.

Suite à l'expérience, "Sujet Alpha" a en fait d'énormes séquelles.

Pour chaque heure de voyage passée aux côtés des PJ, le MJ devrait jeter 1D6, et sur un 1, Sujet Alpha devrait être pris de violentes migraines, d'hallucinations, puis d'une crise de frénésie où il attaquerait les PJ.

**A chaque round de combat où sujet Alpha serait impliqué aux côtés des PJ, le MJ devrait également jeter 1D6 et le faire entrer en frénésie sur un 1.** (il passe alors pour 1D6 round sous contrôle du MJ)

Finalement, c'est un cadeau empoisonné ! Si les PJ tuent "Sujet Alpha", ceux-ci devraient être contactés par leurs supérieurs qui ont remarqué que le capteur cardiaque de celui-ci n'émet plus : si les PJ racontent la vérité, ils devraient se faire remonter les bretelles violemment par leurs supérieurs d'avoir achevé le résultat d'une expérience si coûteuse !

**NB : Pour les MJ et joueurs qui connaissent bien le background officiel de la Confrérie de l'Acier, et leur haine des super-mutants, goules et autres espèces "inférieures", il peut sembler bizarre en termes de roleplay que la CdA puisse accepter de mener des expériences sur ses hommes à partir de créatures elles-mêmes issues de mutations génétiques.**

**Pour justifier cela à vos joueurs qui connaîtraient un peu trop bien l'univers Fallout, voici plusieurs éléments qui pourraient vous aider :**

**Tout d'abord, nous sommes en 2248, pas mal de temps a passé depuis l'histoire qui se déroule dans les premiers Fallout et la CdA doit faire face à de nouvelles menaces, qui peuvent à elles seules justifier ces "dérogations" à leur idéologie.**

**Ensuite, la CdA en Arkansas n'a que peu à voir avec la CdA qu'on peut retrouver en Arizona ou au Texas, chacune des bases de la CdA étant dirigée de manière autonome par un Haut-Paladin : on peut imaginer que le Haut-paladin Roberts n'est pas comme les autres, et qu'il a très bien pu comprendre les enjeux militaires qu'il y avait à tenter de faire de ses hommes des super-soldats dans une période de tension comme celle-ci. Enfin, les récents conflits entre Cda/Armée Chinoise et CRD justifient encore une fois toute expérimentation à but militaire pour s'assurer un contrôle de l'Arkansas.**

## **6.0 L'aéroport de Searcy**

**C'est ici que tout se joue : le Climax du scénario, ce pour quoi vos PJ auront souffert en traversant le feu ardent des terres désolées. Il est important que la conclusion soit épique, quelque soit la manière dont vos PJ tenteront de résoudre la fin du scénario.**

**La région à 25km de rayon autour de Searcy est dangereusement irradiée.**

Sans protection, les PJ ne devraient pas pouvoir survivre bien longtemps. Avec des protections telles que celles trouvées dans l'abri, ils devraient subir un effet amoindri **mais tout de même conséquent** de celles-ci.

De part la grande quantité de radiations, et des nuages de poussières soulevés par les bombes durant la Grande Guerre, toute la zone est sombre, on peut à peine distinguer le soleil à travers les nuages noirs, aucune végétation n'a survécu et aucune faune ne s'aventure par là.

La zone est infestée de goules sauvages (luminescentes notamment !) qui par leur nombre devraient

représenter un certain challenge pour vos PJ.

En arrivant à proximité de l'aéroport, les PJ pourront distinguer un grand bâtiment, deux entrepôts dont un est en ruine, le reste de ce qui avait dû être une tour de contrôle et les pistes de décollage, en très mauvais état.

**Il est possible d'entrer dans le bâtiment principal par 3 portes différentes.** L'entrée publique est ouverte, les deux autres sont mécaniquement/électroniquement fermées (**voir l'annexe : Aéroport de Searcy - RDC**).

Quelquesoit la porte par laquelle entreront vos PJ, ils apercevront une personne en combinaison qui est assise tranquillement sur une chaise de la zone d'attente. Elle n'est pas armée.

A partir de là, vos PJ peuvent en gros prendre deux directions radicalement opposées :

- 1) Abattre discrètement ou non le membre de l'Abri 79, et envisager ou non de faire de même avec le reste des membres de l'Abri qui se trouvent au sous-sol.
- 2) S'approcher de lui, se faire remarquer, et voir qu'il les aborde immédiatement de manière très enjouée, en leur demandant si eux aussi viennent pour accomplir la mission sacrée.

**Vous ne pouvez pas forcer vos PJ sur leur façon d'agir, mais je conseillerais tout de même d'essayer de les influencer vers une résolution non-violente du problème final de ce scénario, en insistant par exemple sur le fait que le membre de l'abri qui attend dans le hall n'a pas l'air du tout hostile, tout comme les autres membres de l'abri au sous-sol.**

**Ceci pour éviter un final à la John Woo avec fusillade épique dans tous les sens, trop commun aux jeux de rôles.**

**Il me paraît bien plus intéressant d'essayer de mettre en scène le côté absurde et délirant "Falloutien" des situations qui pourront ici avoir lieu si vos PJ décident de jouer la carte de la négociation/séduction/pactisation avec les fanatiques de l'Abri 79. Et si vos joueurs sont de véritables psychopathes comme le sont les miens, ils partiront d'office dans cette direction, rien que pour voir s'ils ne peuvent pas s'emparer du virus et s'amuser un peu avec !**

Le membre de l'Abri 79 est un jeune homme répondant au nom de Finn, qui n'a pas encore la vingtaine, à l'air innocent, très propre sur lui et à l'air un peu perdu. **Il ne porte pas d'arme, juste une clé électronique ouvrant l'accès au sous-sol** que les PJ pourront lui prendre s'ils le tuent. S'ils entament une conversation, celui-ci leur demandera immédiatement s'ils sont bien là pour participer à la mission sacrée. Que ceux-ci répondent oui ou non, il partira dans une diatribe mystique, les bénissant de leur venue, l'air hagard, et se montrant impatient de les présenter au reste des "élus" qui *"travaillent en ce moment au lancement et à la réalisation du projet sacré"*.

Dans tous les cas, il poussera très vite vos PJ à le suivre au sous-sol. (**Voir l'annexe : Aéroport de Searcy - Sous-Sol**)

**Une fois au sous-sol, il leur présentera le reste de l'équipe de l'Abri 79 :** Mona, Herbert, William, Jessy, Reagan et Lassy (un chien cybernétique). Ils pourront aussi remarquer la présence d'une goule sauvage capturée et attachée dans un coin de la pièce.

Mona et Herbert sont deux mécanos qui travaillent sur le B-52. William est l'exterminateur de cafards (qui cherche partout sa poudre à rad-cafards qu'on lui aurait subtilisé, il oublie juste qu'il se défonce avec...), Jessy est une chirurgienne, Reagan est le futur pilote de l'avion (et accessoirement l'ainé de l'abri, donc le chef du groupe) et Lassy le chien de garde.

## Reagan

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Eplosions	IEM/Elec	RP/RR
40	5	6	3	5	20	10%	10%	20%	10%	0%	20%	90-90

**Armement :** Clé Anglaise 65% (dégâts 2D6+2+2 ; PA 4/-/6)

**Protection :** "Combinaison NBC Vault-Tec Preserve" CA+8 Seuil 1

- Si vos PJ tentent une approche agressive, dès leur arrivée au sous-sol, toute l'équipe de l'Abri 79 se mettra en branle, attaquant vos PJ pendant que Reagan embarque dans l'avion et que Mona appuie sur un bouton permettant l'élévation en surface de la plateforme. Ni une ni deux, Reagan tentera un décollage pour fuir avec la bombe et tenter d'accomplir à tout prix sa mission de bombardement, bien que l'avion nécessite encore quelques ajustements mécaniques. Cela pourrait donner lieu à un combat épique avec par exemple vos PJ qui tentent de s'accrocher à l'avion avant qu'il ne décolle...

Si vos PJ réussissaient par la suite à tuer Reagan et à prendre le contrôle de l'avion, le pilotage et l'atterrissage de celui-ci devrait être très difficile puisque ses réparations n'ont pas été achevées (et qu'à priori vos PJ n'y connaissent rien en pilotage, même si un manuel de pilotage (pour le comprendre Sciences 60%) est présent dans l'avion et qu'il pourrait être consulté en urgence.

- Si vos PJ tentent une solution plus pacifique, ou du moins plus raisonnée, **Reagan pourrait être convaincu par ceux-ci de les laisser piloter l'avion** (Cela fonctionnerait uniquement avec un haut niveau de Séduction, de Baratin ou encore de Pilotage pour démontrer qu'ils sont de meilleurs pilotes que lui).

**Une fois en possession de l'avion vos PJ auront le choix entre bombarder les zones prévues ou le crasher au hasard quelquepart, voir le rapporter à leurs alliés** (La CdA autant que l'Armée Chinoise pourraient être intéressées par les souches virales)

**Il est possible de libérer la goule pour créer un joyeux bordel** dans lequel plusieurs membres de l'Abri pourraient se retrouver tués, dont Reagan par exemple, les survivants de l'Abri 79 insistant ensuite pour que les PJ pilotent eux-même l'avion.

**Il est enfin possible pour vos PJ de simplement apporter leur soutien aux membres de l'Abri 79, en participant par exemple aux travaux de mécanique** (et il leur sera alors possible de saboter discrètement l'avion) et en assistant à la messe de lancement de l'avion sacré.

Une prise collective de produit anti-radcafard, une prière en slip au pied de l'avion et le sacrifice de la goule sauvage dont le sang servirait à peindre ENOLA GAY sur l'avion devraient définitivement convaincre vos joueurs que ces gens sont des malades.

**A partir de là, c'est à vous MJ de décider des conséquences du scénario sur la suite, selon que les différents lieux de l'Arkansas ont été bombardés par le virus ou non, ou que la souche a été récupérée par telle ou telle faction pour étude. Il y a en effet une myriade de voies que vos PJ pourraient emprunter dont celle qui consisterait à exterminer toute la population de l'Arkansas (une fois de plus !) et nous ne nous étendrons donc pas plus sur les possibilités que réserve ce scénario à vos PJ pour la suite de leurs aventures.**

**En complément, le MJ pourra utiliser les deux pages suivantes comprenant des citations de personnages et quelques illustrations optionnelles pour inspirer ses descriptions ou les montrer aux joueurs.**

## Citations :

*"Frost, Frost garde le musée...Frost empêche les voleurs d'entrer. Vault-Tec peut être fier du travail de Frost. Les secrets de Vault-Tec sont bien gardés."* Frost, concierge auto-proclamée du Musée Vault-Tec de Texarkana

*"Habitants de l'Abri 79, vous avez expressément été sélectionnés par Vault-Tec pour vos compétences et pour votre potentiel à survivre ensemble jusqu'à votre sortie en 2248. Vous êtes les heureux élus d'un nouveau monde, un monde de joie construit entièrement de vos mains.*

*Lors de l'ouverture de l'Abri, n'oubliez pas que le monde extérieur risque d'être contaminé. Ne sortez pas sans vos Combinaisons NBC Vault-Tec Preserve et conservez-les jusqu'à l'accomplissement de votre mission sacrée, celles-ci vous protégeront de tout risque de contamination virale, bactérienne ou radioactive."* Extrait du film Vault-Tec de l'Abri 79

*"Qu'est-ce que vous foutez au milieu de ces montagnes habillés comme ça ? Vous êtes des soldats ? J'parie que vous cherchez l'Abri 79 ! Naaaaan ! Vous avez une piste ? Ca fait des mois qu'on est à sa recherche ! On pourrait peut-être vous aider, vous indiquer toutes les zones qu'on a ratissée, fouiller ensemble d'autres coins et se partager le magot une fois qu'on l'aura trouvé, qu'est-ce que vous en dites ?!"* Mélinda, lors de sa rencontre avec les PJ

*"Bande d'abrutis ! Vous savez les moyens qu'il a fallu mettre en place pour réaliser une telle expérience ?! Vous auriez pu faire un peu attention à lui, son opération nous a coûtée une fortune ! Comment est-ce qu'on va trouver d'autres cobayes volontaires pour des expériences si nos propres soldats les tuent ensuite !"* Paladin Robert/Général Wong, aux PJ qui avouent avoir tué "Sujet Alpha"

*"Oh, grand oiseau de fer, nous te bénissons, et nous sacrifions cette créature impie en ton nom, pour écrire ton nom de son sang, Liberté. Enola Gay sera le surnom que tu portes si bien, un nom qui résonnera dans ces terres maudites pendant des siècles, alors que nous, élus de l'Abri 79, pourront reconstruire un monde à notre image, débarrassé de toute vilainie et apte à accueillir nos enfants dans un futur aussi resplendissant que le métal qui recouvre ta coque !"*  
Reagan, lors de la cérémonie qui précède le décollage du B-52



## Illustrations :



*Touristes en Arkansas dans les années 50*



*Carte postale de l'Arkansas*



*Entrée de l'Abri 79*



*Mona s'occupant de quelques réglages à l'intérieur du B-52*



*La région de Searcy, dévastée par la Grande Guerre*