

## La Route 33



### Le hangar sous La Fosse

21 février 2253

Les joueurs arrivent enfin à la fosse mais leur périple ne s'arrête pas là. Ils vont se faire enfermer dans un abris pour subir différents tests.

#### But :

Survivre aux tests de l'Abri.

#### Synopsis :

##### 1. La Fosse, un trou

Les joueurs feront une halte à La Fosse pour s'équiper, se faire une petite bouffe ou se qu'ils veulent.

##### 2. Le travail

Les joueurs vont se faire engager pour un petit boulot qui à l'air anodin.

##### 3. Les épreuves

Les joueurs vont passer une série d'épreuves qui détermineront l'évolution des hommes depuis l'holocauste nucléaire.

##### 1. La Fosse, un trou ...

« La Fosse est une ville accueillante,... pour les cafards. Vous voyez des junkie étalé sur le

sol. Vous ne pouvez même pas dire si ils sont mort ou vivant. Wickley vous a laissé à vous même pour s'occuper de ses propres affaires. Dans cette partie de la ville il y a un casino, deux marchands d'armes et un garage. Sur un petit panneau en bois à quelques pas de vous sont marqués toutes les offres d'emplois. »

Si ils regardent les panneaux ils ne verront pas grand chose d'intéressant à part le travail pour Job-T.

« Vous voyez un petit dessin griffonné vulgairement avec dessus des énormes scorpion, des brahmines et un fermier avec un gros corps et une petite tête. Signé Detox. Un affichette avec la photo d'un chat et écrit en dessous Kitty perdue depuis trois jours, rapportez là, on a faim. JobT embauche ! Bonne expérience et bon salaire.

Les joueurs seront libre de faire ce qu'ils veulent au début. Mais quand il vous semble opportun vous pouvez passer à la suite des événements. Ils doivent se rendre à Job-T. Si il n'y vont pas un homme peut les aborder et les convaincre de travailler pour eux.

« Un homme vous aborde et vous dit : Bonsoir les gars, vous avez l'air d'un bon groupe. Ça vous intéresse du boulot ? C'est bien payé et pas très compliqué ... »

##### 2. Le travail

« Vous entrez dans un beau bureau. Vous avez l'impression d'être hors de La Fosse tellement la pièce est propre et bien décorée. L'homme vous invite à vous asseoir sur des sièges en simili cuir rembourrés et confortables. Il s'assied aussi et puis commence à vous parler. Merci de vous être présentés, nous avons du mal à trouver des personnes efficaces au travail dans La Fosse. Ce sont soit des junkie, des criminelles ou des accrocs aux jeux. Votre arrivée était inespérée. Je vous offre quelque chose à boire ? »

En fait cet homme travaille pour West-tec sur

un projet de teste d'aptitude post-nucléaire. Au tout début de la guerre certains Abris on servit de base de recherche. Ils testaient les aptitudes des citoyens. Ce testes se déroulaient juste en dessous de La Fosse. Les joueurs vont faire partie, à leur insu, du second test, c'est à dire voir comment les hommes on évolué après 75 ans.

*« Il y a une sorte de grand hangar sous La Fosse et nous voudrions voir si il n'y a pas des objets intéressant d'avant guerre. Nous avons quelques collectionneurs qui seraient très intéressé par ces objets et ils les achèteraient à un très bon prix. C'est un boulot qui pourrait ramener jusqu'à 10 000 çaps par personnes. Et je vous garantis déjà 2000 çaps même si vous ne trouvez aucun objet. »*

Le travaille est faux bien sur, le but est de seulement les amener dans l'Abri 49 qui se trouve sous La Fosse. Il faut savoir que La Fosse c'est étendue et que à la base l'Abri ce trouvait à 3 kilomètre de la ville.

*« L'homme vous fait traversé la moitié de La Fosse pour vous amener face à une porte blindée de taille normale. Le bâtiment en lui même n'a rien d'exceptionnel mais à part le fait que tous les murs sont encore entier par rapport à ceux d'à coté. Vous entendez les bruits d'un digicode et la porte s'ouvre dans un bruit de métal rouillé. L'homme à l'air plutôt excité. Et il vous dit : - Vous pouvez entrer, je vous passe des lampes torches mais je reste ici. Parfois les radrats remontent jusque ici. Je vous laisse aussi cette radio, vous m'appellerez avec si il y a le moindre soucis ou quand vous voulez sortir. - Vous entrez dans le bâtiment. Il vous explique comment parvenir à l'entrée du hangar. »*

Les joueurs vont arriver devant l'entrée de l'Abri 49. Peut être que certains des héros ont vécu dans un Abri ou en ont déjà vu un. Donc peut être que certains vont reconnaître où ils sont.

*« Vous arrivez devant une énorme porte blindée crénelée. Un petit boitié de commande*

*se trouve à quelques pas devant la porte. Sur la porte un grand 49 est noté. »*



*« Tout d'un coups vos torches s'éteignent et une forte odeur inconnue vos prend au nez. Vous lutter contre le sommeil mais vous n'y parvenez pas. »*

### **3. Les épreuves**

*« Vous vous réveillez sur un sol froid et métallique. La lumière est étrange. La même lumière qu'au jours mais sans la chaleur. Petit à petit vos sens reviennent et vous voyez autour de vous des barreaux et un seul petit bouton coloré sur le mur. La grille de votre cellule est fermée et vous ne parvenez pas à la forcer. De plus vous n'avez plus votre équipement, vous portez un costume bleu et jaune avec marqué dans le dos 49 et une radio est accrochée sur votre ceinture.»*

Une des cellules va s'ouvrir celle du plus stupide des héros. Il devra s'occuper de la communication entre les joueurs.

*« Une cellule s'ouvre l'un de vous peux circuler librement dans le couloir et passer devant les cellules. »*

Si ils s'occupent des boutons il verront qu'ils ont différent couleurs par cellules. L'un est orange, l'autre pourpre, étain et noir. Il doivent les activer dans une ordre précis pour ouvrir les cellules.

1. Orange
2. Pourpre

3.Etain

4.Noir

### 3. Les épreuves

Ce qui forme l'acronyme OPEN. Si les joueurs ne trouvent pas vous pouvez leur donner des indices avec des jets de réflexion – 10 (parce que le somnifère agit toujours). Les joueurs ne s'entendent pas entre les cellules donc ils sont forcés de parler avec l'aventurier stupide pour communiquer.

*« Vous arrivez enfin à sortir de vos cellules. Vous pouvez maintenant circuler librement dans le couloir. Tout d'un coup un voix robotique vous parler au travers de la radio et dit : - Vous avez réussi la première étapes rendez vous dans la seconde pièce pour la suite du programme. La porte au fond du couloir s'ouvre et vous laissez entrevoir des étagères. »*

Les joueurs vont arriver dans une remise avec des équipements à profusion mais souvent plusieurs fois les même armes et armures.

*« La voix parle à nouveau et dit : - Vous pouvez prendre tout ce que vous voulez dans cette pièce. Une autre équipe est formée dans la pièce à coté. Elle ont accès au même équipement que vous. Elle à reçus l'ordre de vous éliminer. Malgré leur nature faites attention. Dès que vous serrez près appuyez sur l'interrupteur à coté de la porte que vous n'avez pas encore traversé. A bientôt,... Peut être. »*

Les joueurs peuvent prendre tout leur temps pour s'équiper, ils chercheront peut être un moyen de s'échapper. Le seul endroit probable est la bouche d'aération. L'inconvénient c'est qu'elle est piégée. Des capteurs de mouvement se trouvent dedans et dès qu'un être vivant essaye de le traverser des lasers forment un quadrillage devant lui. Ils pourront d'ailleurs y voir plusieurs morceaux de rats coupé en cube parfait.

Quand il passeront la porte ils verront un groupe d'enfant leur tirer dessus. Quoique soit l'action que les héros tentent ils disparaîtront

car ce sont des hologrammes. Maintenant l'action qui vont entreprendre va changer l'introduction à l'épreuve suivante.

*« Vous voyez des enfants suréquipé vous tirer dessus, il semble acharné et déterminer. Si vous ne faite rien vous risquez de vous retrouver plus troué que du gruyère. »*

#### **Si ils sont offensif envers les enfants :**

*« Vous avez tiré sur des enfants, vous devrez assumer votre acte toute votre vie, qui ne sera peut-être pas très longue d'ailleurs. »*

#### **S'ils ils sont pacifique avec les enfants :**

*« Ne pas riposter à une telle attaque c'est prendre des risque, nous allons voir comment vous vous débrouillez face à une véritable menace. »*

*Les joueurs vont se retrouver face à des robots*



*(Humanoïde niveau 4-6)*

#### **Mr Handy :**

HP	CA	FM	PA	R. Dgts	Atq	Dgts	CC
54	20	3	8	10%	80%	4D6 +3	2

*Quand ils auront battus les robots la voix le reparlera et leur expliquera la suite des évènement mais ils auront d'abord l'occasion de se reposer et de se soigner.*

*« Vous avez passer la troisième étape de notre test avec succès. Vous approché de la conclusion de ce test. Passez dans la seconde pièce pour accomplir le test suivant. »*

Dans la pièce suivante se trouve un précipice de plus ou moins cinq mètre de large. Le but

de cette épreuve et que les joueurs imagine n'importe quel moyen pour passer le précipice.

*« Vous arrivez devant un énorme précipice et il n'y a rien qui vous permet de traverser, ni pont ni corde. La voix robotique dit : - Cette épreuve est en cours de construction et est donc pour le moment impraticable. Veuillez être patient, elle sera prête dans 80 ans, 2 mois, 16 jours, 7 heures, 44 minutes et 45... 44... 43 secondes.- »*

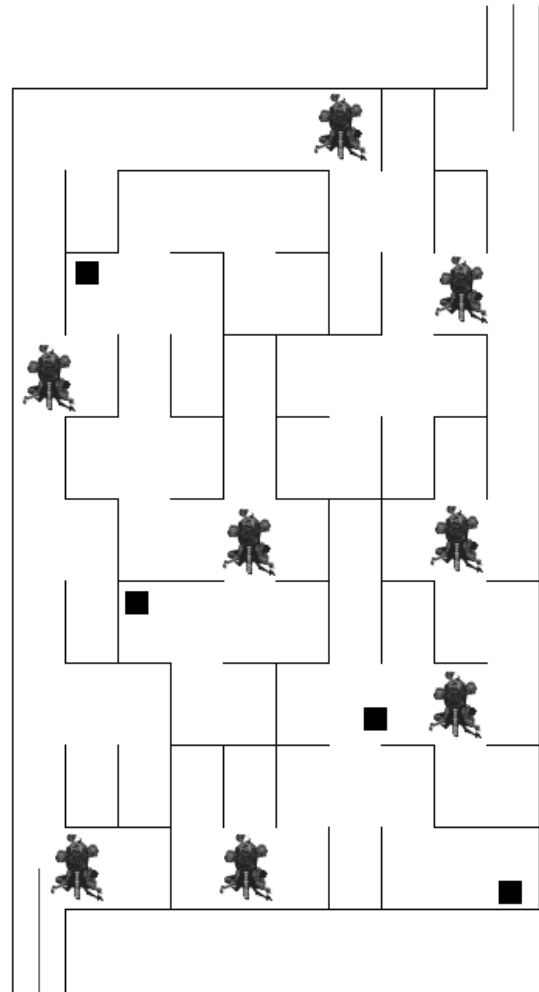
Laissez vos joueurs mariner, faites les échouer plusieurs fois et attendez une idée originale pour leur faire passer le précipice comme une chaîne de vêtements, lancer le plus petit, faire un grappin avec une arme, ...

Une fois tous passés le précipice la voix reprend et redonne des indications.

*« Bien joué, vous êtes parvenus à accomplir votre tâche alors que la situation était décourageante. Félicitation ! Il ne vous reste plus qu'à vous sortir du pétrin maintenant, vous devez sortir de l'Abri, de préférence vivant. Mais il y a trois choses à savoir : Comment allez-vous faire pour ouvrir la porte, comment allez-vous sortir du labyrinthe qui est dans la pièce suivante et comment allez-vous survivre aux robots qui s'y cachent ? Bonne chance. Je vous dit au revoir. Ou peut-être adieuuuuuuuuu. »*

Vous ferez avancer à l'aveuglette vos joueurs, ils ne voient que les parties de labyrinthe où ils sont. Ne dessinez rien pour eux, ils le feront sur vos indications. Soyez donc précis.

Les robots sont indiqués par eux-mêmes, ils peuvent trouver des explosifs cachés sur des corps à certains endroits indiqués par un petit carré. La carte va du haut vers le bas.



Un fois arrivé au bout ils se retrouvent devant la porte qu'ils peuvent pirater ou faire sauter si ils ont trouvé les explosifs.

*« Vous arrivez devant la porte blindée crénelée. Mais maintenant vous êtes de l'autre côté. Comment pouvez-vous faire pour la traverser ? »*

Quand il auront traversé Wickley sera de l'autre côté pour les accueillir.

*« Vous parvenez enfin à sortir de cet Abri. Vous n'avez jamais été aussi content d'être dans une cave. Wickley est de l'autre côté. Et il vous crie : Hé ! Les gars je vous ai enfin retrouvé, je vous cherchais, un gars m'a dit que vous étiez rentré dans cette maison. J'ai eu de mal à forcer la porte, en tout cas moins que vous on dirait. »*

Si ils expliquent à Wickley d'où ils viennent il pourra un peu leur expliquer d'où vient le projet car il à travaillé dans l'Abri Vault-Tec et a eu accès a plusieurs dossier sur les Abris.

Si ils retournent au bureau de l'homme qui les a engagé il ne trouveront rien car tout à été déménagé.

**FIN**