



ADRESSE INCONNUE

Une aventure **NON OFFICIELLE**
pour **FALLOUT : LE JEU DE RÔLE**

Générique

Texte et mise en page : Julien Pirou

Relecture : Gérald Mercey

Cobayes : Angéla, Clovis, Guillaume, Nell, Rémi, Sabine.

Couverture : © Adobe Stock

Illustrations originales : Anthony Cournoyer

Stock art : Anthony Cournoyer, Jeshields, © Adobe Stock

Ornements, icônes et éléments graphiques : LiliGraphie, Lorc & Delapouite (*Game-icons.net*).

Certaines illustrations, captures d'écran et éléments graphiques sont directement repris des jeux vidéo *Fallout* édités par Bethesda Softworks LLC, ainsi que des projets abandonnés *Van Buren* et *Project V13*.

Sources documentaires et cartographiques : Forgotten Nevada, Google Maps, Nevada Bureau of Mines and Geology, Nevada Department of Transportation, Western Mining History.



Téléchargements complémentaires :

En complément des entités incluses dans le livre de règles officiel, le *Bestiaire de fortune du Wasteland* proposé par le site **Fallout 111** (<https://fallout-jdr.fr>) contient les caractéristiques des autres créatures et PNJ dont vous pourriez avoir besoin dans cette aventure (celles-ci seront alors indiquées par un *). Cette excellente aide de jeu créée par Ludi Tery est disponible à l'adresse suivante :

https://fallout-jdr.fr/regles_alternatives_fallout.php

Fallout : le jeu de rôle est une création de Modiphius Entertainment Ltd.,
éditée en français par Arkhane Asylum Publishing.

**100 %
non
officiel !**

TABLE DES MATIÈRES

ADRESSE INCONNUE	5	Base Sentinel	17
La guerre ne change jamais...	5	Champ de tir	17
Époque et lieu	5	Complexe Excelsior	18
Canon	6	Devil's Gate	18
Personnages-joueurs	6	Ferme en ruines	18
		Parc à caravanes	19
PRÉSENTATION	7	Prometheus	19
SURVOL DES ÉVÉNEMENTS	7	Prospect Peak	20
Introduction	7	Ruby Hill	20
Synopsis	7	Station-service	21
Acte 1 : Le grand départ	7	Supermarché	23
Acte 2 : Bien trouvé	7	Stevens Basin	23
Acte 3 : L'Ombre du Démon	7	Vieilles mines	23
Épilogue	7	ACTE 2 : BIEN TROUVÉ	24
L'ABRI 16	8	Eureka aujourd'hui	24
Le secret de l'Abri 16	9	Bureau du shérif	24
		Caserne des pompiers	24
FACTIONS	10	Clinique	25
Confrérie de l'Acier	10	Église en ruines	25
Nations mormones	10	Eureka Sentinel	26
Original 80s	11	Galerie d'art	26
Super mutants	11	Hôtel Colonnade	27
Tunneliers	12	Loge maçonnique	27
		Lycée du Comté	28
ACTE 1 : LE GRAND DÉPART	12	Musée du chemin de fer	28
Le Superviseur	12	Opéra & Hôtel Jackson	28
Le tunnel	14	Poseidon Energy	29
Premiers pas à la surface	14	Stade	30
		Tribunal	31
RADIO EUREKA	15	Vieux saloon et tunnels	31
Playlist	15	Quêtes mineures	32
Musiques d'Ambiance	15	<i>Parvenir à Eureka</i>	32
		<i>Nettoyer l'opéra</i>	32
AUTOUR D'EUREKA	16	<i>Les revues médicales</i>	32
Voyager le long de la Route 50	16	<i>Les Vandales</i>	33
<i>Rencontres possibles</i>	17	<i>Gare aux geckos</i>	33
Aérodrome	17		

<i>Des mutants et des hommes</i>	33
<i>Les Tommyknockers</i>	33
<i>Courage et dévouement</i>	34
<i>Le feu de Prométhée</i>	35
Quêtes majeures	35
<i>Trouver la source du signal</i>	35
<i>Soldes monstres</i>	35
<i>La disparition de Jun</i>	35
<i>Les secrets d'Excelsior</i>	35

ACTE 3 : L'OMBRE DU DÉMON 36

<i>L'armure avancée Mk II</i>	36
Menace sous la terre	36
L'heure du choix	38
Le plan de Rhodes	38
<i>Trouver le nid</i>	38
<i>L'arme secrète</i>	38
<i>La descente</i>	38
La défense d'Eureka	40
<i>Armer la population</i>	40
<i>Appeler à l'aide</i>	40
<i>Le peuple de l'enfer</i>	40

ÉPILOGUE 41

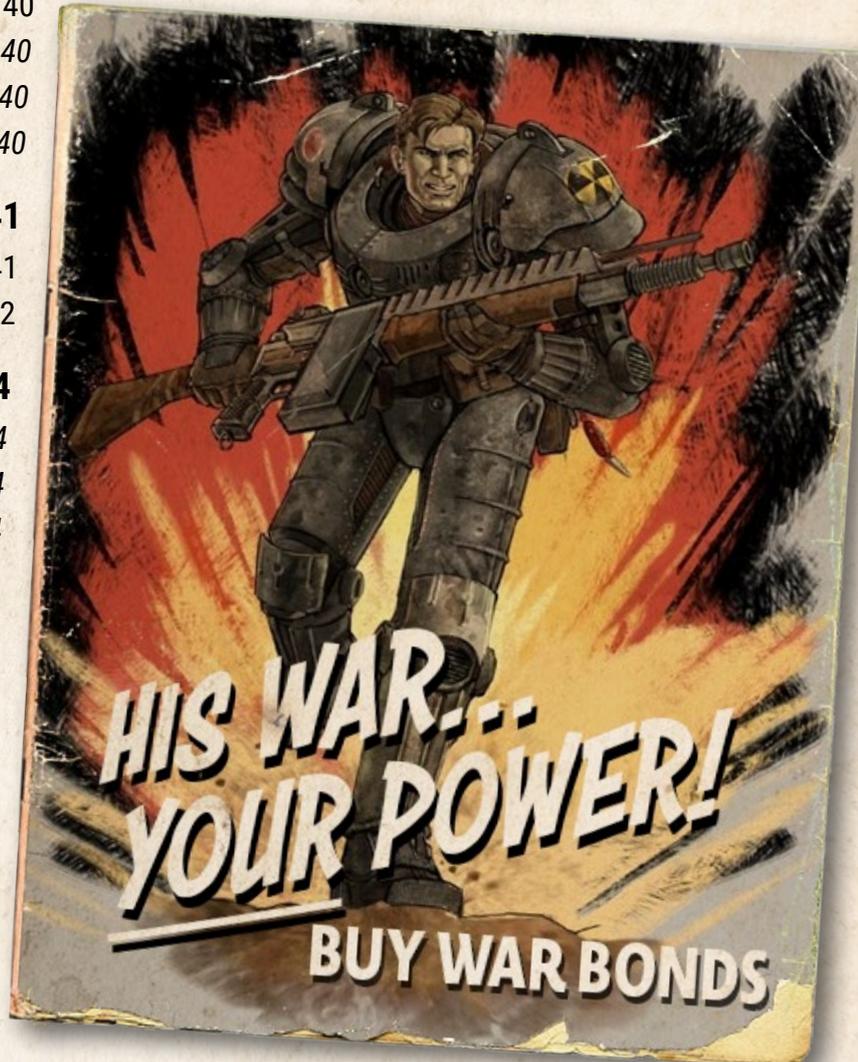
Retour à l'Abri... ?	41
Au-delà d'Eureka	42

PERSONNAGES PRÉTIRÉS 44

<i>Alicia Navarro</i>	44
<i>Chester Botsworth</i>	44
<i>Gary Powell</i>	44
<i>Raymond « Ray » Harper</i>	44
<i>Stephanie Patterson</i>	44
<i>Steve Gutierrez</i>	44

PERSONNAGES NON JOUEURS

Daniel « Danny » Dann	33
Delilah	22
Feng & Na'na-vi Leung	33
Gabriel Montalbán	19
Hazel Torrès	34
James Mahoney	33
Janet « Nuttie » Woods	28
Josaiah « Josey » Wells	32
Jun « Ta'bi » Leung	31
Lennie	39
Liam Taylor	30
Marilyn D'Alosio	27
Nova	29
Olivia Bonetti	31
Santiago Álvarez	20
Walter Rhodes	37



ADRESSE INCONNUE

*Address unknown, not even a trace of you...
Oh, what I'd give to see the face of you...
I was a fool to stay away from you, so long.
I should have known there'd come a day when you'd be gone...*

(« Address Unknown », **The Ink Spots**, 1939)

LA GUERRE NE CHANGE JAMAIS...

Lorsqu'en 2077, la guerre sino-américaine vira à l'holocauste nucléaire, une poignée de survivants trouva refuge dans de grands abris souterrains construits par la société **Vault-Tec**.

Au cœur du **désert du Grand Bassin** (désormais plus connu sous le nom de « **Badlands** »), au centre du Nevada, se trouve l'un de ces sanctuaires : l'**Abri 16**. Les anciennes galeries de mine creusées dans les profondeurs de **Lone Mountain**, non loin de la petite ville d'**Eureka**, offraient les conditions idéales pour être transformées en refuge anti-nucléaire.

Pendant un siècle, les habitants de l'Abri 16 restèrent cloîtrés dans ce paradis sans soleil, pris en charge et choyés par des robots dédiés à leurs moindres besoins.

Mais comme la plupart des sanctuaires de Vault-Tec, l'Abri 16 est gouverné par un protocole secret, dont les habitants – et même les Superviseurs successifs – ignorent les tenants et aboutissants. Tous les 10 ans, quelques individus considérés les plus « capables » parmi la population sont envoyés à la surface. Aucune de ces expéditions n'est jamais revenue...

Mais à l'intérieur de l'Abri 16, les choses sont sur le point de changer...

ÉPOQUE ET LIEU

Par défaut, **Adresse Inconnue** se déroule aux alentours de **2250**, quelques années après les événements de *Fallout 2*. Mais l'intrigue développée dans cette aventure est relativement indépendante de celle des jeux vidéo et peut donc se dérouler à n'importe quelle date. Nous recommandons toutefois de ne pas la placer avant l'année **2227** (150 ans après la chute des bombes et environ 65 ans après les événements du premier jeu vidéo *Fallout*).

Cette aventure prend place dans la région que l'on nommait autrefois « Comté d'Eureka », dans l'état du Nevada, et plus particulièrement autour de la petite ville d'**Eureka** elle-même. Eureka se situe – à vol de vertiptère – à environ 350 km au nord-est de l'emplacement présumé de l'**Abri 13** où commence le tout premier *Fallout*, à environ 325 km à l'est de la ville de **New Reno** visitée dans *Fallout 2*, et à environ 375 km au nord de **Las Vegas** (qui prend le nom « New Vegas » en 2274).

Cette région constituée d'immenses vallées désertiques cerclées de montagnes est surtout connue pour ses mines et a joué un rôle de premier plan lors des ruées vers l'or de la fin du XIX^e siècle. Lorsque les filons se sont taris, de nombreuses bourgades furent abandonnées, parsemant le paysage de villes fantômes. Le voyageur traversant ce territoire ne peut qu'être écrasé par un sentiment de désolation et de solitude...

CANON

L'aventure *Adresse Inconnue* a été conçue pour ne pas enfreindre le canon de l'univers *Fallout* et pouvoir facilement y être rattachée si le MJ le désire. Bien qu'isolée, la région où elle se déroule est suffisamment proche des territoires explorés dans *Fallout 1, 2* et *New Vegas* pour permettre des références plus directes à ces jeux. L'aventure tisse également quelques liens avec *Fallout Tactics* (sans trop rentrer dans le détail, seuls quelques éléments de ce jeu étant considérés comme canon).

L'Abri 16 n'a jamais été visité, ni même mentionné dans les jeux *Fallout* ou dans la Bible de cet univers. On se doute que cet Abri existe, mais on ignore son emplacement « canonique » ou les règles qui le régissent. Le numéro 16 a été choisi en raison de la proximité relative des Abris 11, 12, 13, 15 ou encore 19, qui se trouvent tous dans l'est de la Californie ou au Nevada. Il semblait donc plausible que l'Abri 16 se trouve lui aussi dans les parages... Il n'est toutefois pas impossible qu'il apparaisse dans un futur jeu vidéo, supplément pour le jeu de rôle ou épisode de la série télévisée, rendant contradictoire la description proposée dans cette aventure. Si cela devait arriver, n'hésitez pas à simplement changer le numéro de l'Abri.

PERSONNAGES-JOUEURS

L'aventure *Adresse Inconnue* est prévue pour un groupe de 4 à 6 joueurs incarnant des personnages débutants. Des prêtirés sont proposés à partir de la **page 44**.

Les protagonistes sont issus de l'Abri 16, et doivent donc posséder l'origine **Habitant de l'Abri**. Il n'est pas possible de jouer un **initié de la Confrérie**, une **goule** ou un **super mutant**. Un des joueurs peut toutefois choisir d'incarner un robot de type **Mister Handy** (ou **Miss Nanny**) s'il le désire. Vous pouvez même faire jouer la scène où les PJ humains négocient avec le Superviseur et cherchent à le convaincre qu'emmener un des précieux robots de l'Abri augmenterait leurs chances de survie...

On peut également imaginer que le groupe issu de l'Abri 16 fasse rapidement la rencontre d'un ou plusieurs **survivants** peu après avoir émergé du souterrain. Il peut par exemple s'agir de marchands itinérants venus du **Centre**, loin à l'ouest, et parcourant la Route 50 dans l'espoir d'établir une nouvelle route commerciale vers les **nations mormones du Grand Lac Salé** (à la manière du PNJ **Hazel Torrès**, cf. **page 34**). Le plus important est que ces personnages ne connaissent pas la région, eux non plus.



PRÉSENTATION

INTRODUCTION

Plutôt qu'une aventure linéaire à la progression balisée, **Adresse Inconnue** est pensée comme un « bac à sable » où les joueurs et leurs personnages auront de grandes libertés pour décider de leurs actions.

Par ailleurs, certains éléments introduits dans le scénario où dans la description de la région – les super mutants d'Alpha, les Original 80s, le passé de Gabriel... – sont là pour servir d'inspiration aux Meneurs de Jeu qui souhaiteraient continuer l'histoire des PJ au-delà du contenu de ces pages, par exemple au sein d'une véritable campagne.

SYNOPSIS

Dans **Adresse Inconnue**, les personnages-joueurs (PJ) quittent la sécurité de l'**Abri 16** pour explorer le monde extérieur, en l'occurrence la région entourant la petite ville d'Eureka, en plein centre du Nevada.

Ils se retrouveront rapidement mêlés aux problèmes des habitants, et à faire face à de nombreuses menaces, au nombre desquelles se trouvent les créatures troglodytes appelées **tunneliers**. Ce faisant, ils auront maille à partir avec un mystérieux personnage surnommé « **le Démon** ». Leur mission accomplie, les PJ devront décider s'ils veulent tenter de rentrer à l'Abri ou bien commencer une nouvelle vie à la surface...

SURVOL DES ÉVÉNEMENTS

Du point de vue structurel, cette aventure est découpée en 3 parties, ou « Actes », suivies d'un épilogue.

ACTE 1 : LE GRAND DÉPART

« Désignés volontaires » pour former un corps expéditionnaire envoyé à la surface, les PJ quittent l'Abri 16 et découvrent pour la première fois le monde post-nucléaire et ses multiples dangers.

Un signal radio émis depuis Prospect Peak les conduit à voyager le long de la Route 50 jusqu'à la petite ville d'Eureka.

ACTE 2 : BIEN TROUVÉ

Parvenus à Eureka, les PJ font la connaissance de ses habitants. Ils ont alors l'occasion de prendre part à diverses quêtes mineures pour les aider à surmonter leurs problèmes... ou pas.

Cette partie de l'aventure se veut très libre, et ce sont les joueurs qui peuvent décider où aller, quoi faire, qui aider, et comment. Progressivement, il devient clair que deux ombres planent sur la communauté : celle du mystérieux « Démon », et celle des créatures appelées tunneliers.

ACTE 3 : L'OMBRE DU DÉMON

Les PJ se retrouvent face à face avec le Démon et découvrent sa véritable identité – un « chevalier errant » qui appartenait autrefois à la Confrérie de l'Acier –, ainsi que ses plans pour la région d'Eureka. Choisiront-ils de l'affronter, de se rallier à lui ou de chercher une autre voie ?

ÉPILOGUE

Une fois la menace écartée, les PJ devront décider de leur avenir, d'autant que le retour à l'Abri 16 pourrait ne pas être aussi simple que prévu...

L'ABRI 16

Situé dans les profondeurs des mines de **Lone Mountain**, l'Abri 16 abrite une population avoisinant les 3000 habitants. Haute d'environ 2400 m, Lone Mountain était autrefois exploitée pour ses gisements de zinc, d'argent et de plomb. Après avoir fait l'acquisition de la montagne, Vault-Tec fit construire l'Abri à l'intérieur des anciennes galeries.

Lorsqu'ils atteignent l'âge de 16 ans, les habitants de l'Abri sont soumis à l'Examen Généralisé d'Aptitude Professionnelle (*Generalized Occupational Aptitude Test*, ou **GOAT**), destiné à révéler leur rôle idéal au sein de la société de l'Abri. Il s'agit moins d'un test d'aptitude que d'une évaluation psychologique.

Selon les résultats obtenus lors du test, les habitants sont assignés à un département en particulier : administratif, informatique, sécurité...

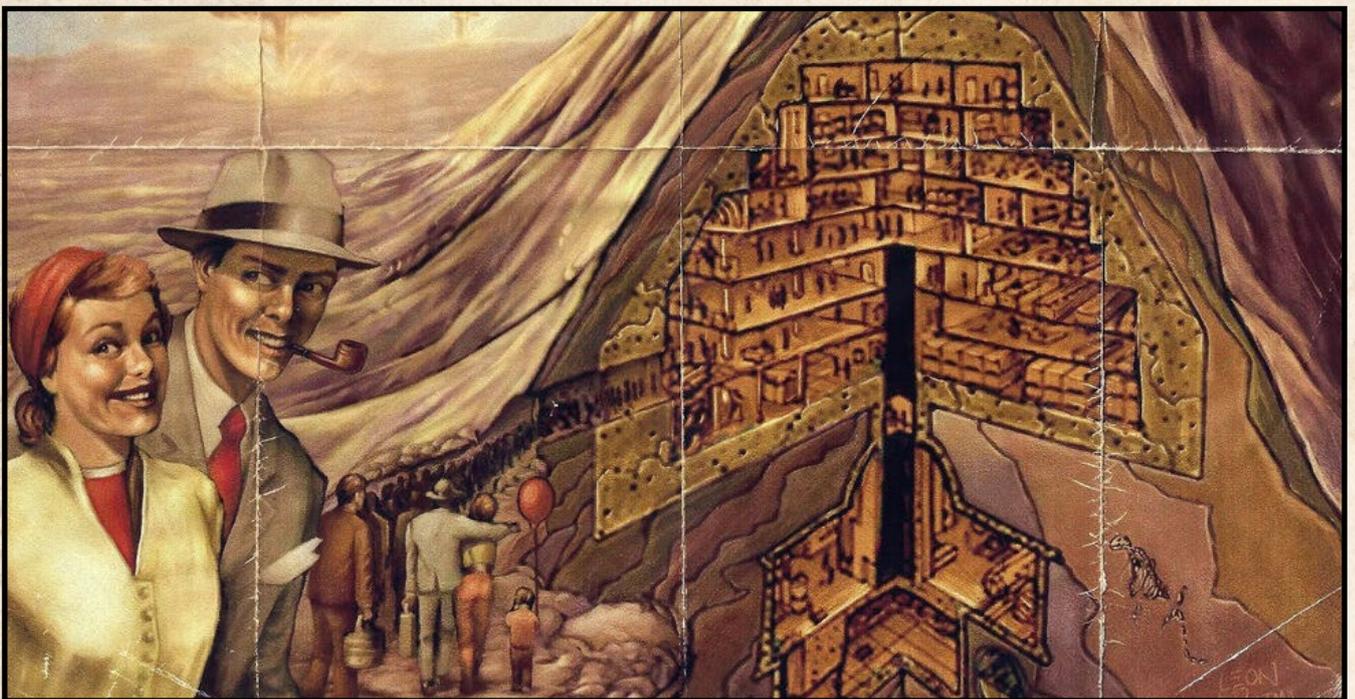
Mais ces rôles ont surtout une valeur symbolique. L'Abri 16 se démarque d'autres refuges souterrains construits par Vault-Tec par son nombre important de robots de type Mister Handy et Miss Nanny, programmés pour servir les habitants et

pourvoir à toutes leurs demandes. Les habitants de l'Abri 16 ont donc peu de réelles responsabilités au-delà de faire connaître leurs besoins à leurs serviteurs robotiques.

En raison de son emplacement isolé – en plein cœur du **désert du Grand Bassin**, le long de la **Route 50** (« la route la plus solitaire d'Amérique ») –, l'Abri 16 n'a toujours pas été découvert, même plusieurs décennies après la fin de la guerre.

Tous les 10 ans, l'ordinateur central de l'Abri, **ZAX-16**, sélectionne un groupe d'individus pour constituer une équipe de reconnaissance, envoyée à la surface afin de constater l'état du monde extérieur. Mais aucune de ces expéditions n'est à ce jour rentrée au bercail pour faire son rapport, et l'Abri 16 demeure donc scellé.

L'Abri est actuellement dirigé par le Superviseur **Robert Hayward**, un homme d'une cinquantaine d'années. L'aventure commence lorsqu'il convoque les personnages-joueurs pour leur annoncer qu'ils ont été sélectionnés par l'ordinateur central pour former le nouveau **corps expéditionnaire**...



LE SECRET DE L'ABRI 16

La société chargée de construire les Abris, **Vault-Tec**, a profité de la construction de ces refuges souterrains pour mettre en place des expériences sociologiques de grande envergure en utilisant la population des Abris comme cobayes. Certains Abris étaient en effet soumis à un protocole secret, à des « règles » et « lois » particulières. Au fil des générations, l'ordinateur central de chacun des Abris concernés envoyait des rapports réguliers au QG de Vault-Tec. Vault-Tec pouvait ainsi observer les réactions de la population confinée, à court, moyen, et long terme.

L'Aabri 16 fait lui aussi l'objet d'un tel protocole, en apparence moins sadique et cruel que ceux d'autres Abris, mais tout aussi vicelard. Le but de l'Aabri 16 est en fait de déterminer à quel degré une société humaine peut être contrôlée par des intelligences artificielles, et à quel point il est possible, génération après génération, de réduire l'intelligence collective et l'agentivité de la communauté afin de faciliter sa dépendance aux machines, jusqu'à ce que les humains soient prêts à renoncer à toute forme d'autodétermination.

L'expédition décennale dans le monde extérieur n'est en réalité qu'un prétexte pour se débarrasser des éléments trop indépendants parmi la population, ceux que le GOAT a révélés comme étant les plus susceptibles de remettre en cause l'ordre établi.

Les habitants de l'Aabri pensent que les membres du groupe de reconnaissance sont choisis en raison de leurs chances de survie à la surface, mais ce n'est qu'un effet secondaire du processus de sélection. Si leurs pronostics sont effectivement bien meilleurs, c'est surtout parce que les membres du corps expéditionnaire sont plus compétents, débrouillards et volontaires que leurs concitoyens – les mêmes qualités qui les rendent dangereux.



Les membres du corps expéditionnaire doivent quitter l'abri par un tunnel de secours, qui ne peut être ouvert que de l'intérieur. Ils sont censés revenir, une fois leur mission accomplie, par l'entrée principale de l'abri située de l'autre côté de Lone Mountain. Les quelques expéditions qui sont effectivement revenues ont eu la désagréable – et fatale – surprise de découvrir que non seulement la porte restait scellée de manière hermétique, mais que les systèmes de sécurité étaient programmés pour les éliminer.

Vault-Tec aurait pu faire en sorte de tuer les « heureux élus » dès leur sortie de l'abri, mais la corporation accorde également de la valeur aux données récoltées par les expéditions successives. Autant faire d'une pierre deux coups... Une fois les survivants éliminés, leurs Pip-Boy sont récupérés par les robots.

Pendant ce temps, à l'intérieur de l'abri, on pense simplement que le monde extérieur est trop dangereux et que l'expédition a été victime des radiations ou d'autres dangers. Après tout, si l'ordinateur le dit, c'est que ça doit être vrai...

FACTIONS

Différentes factions emblématiques de l'univers *Fallout* sont présentes dans la région d'Eureka et peuvent être amenées à jouer un rôle dans cette aventure.

CONFRÉRIE DE L'ACIER

En 2195 – quelques années après la mort du **Maître** et la dispersion des super mutants de la **base Mariposa** –, la Confrérie de l'Acier assembla une flotte d'engins volants afin de poursuivre les mutants survivants, qui avaient pour certains fui vers l'Est, au-delà des déserts du Mojave et du Grand Bassin.

Cette flotte aérienne passa à proximité d'Eureka, et plusieurs appareils se posèrent sur son aérodrome (relativement épargné par les combats et les bombardements) afin de se ravitailler et effectuer des réparations. Certains appareils ne purent pas redécoller et furent abandonnés sur le tarmac. Il est possible que des artefacts de la Confrérie se trouvent toujours à bord de leurs carcasses, si toutefois ces dernières n'ont pas été pillées par le gang des 80s ou même les habitants d'Eureka.

L'ultime destin de cette expédition demeure inconnu – des rumeurs prétendent qu'elle subit de lourdes pertes au moment de franchir les Montagnes Rocheuses, et que les survivants finirent par s'établir à proximité des ruines de **Chicago**. Ils y auraient fondé une organisation indépendante.

NATIONS MORMONES

La région du **Grand Lac Salé** est principalement contrôlée par les nations mormones établies autour des ruines irradiées de Salt Lake City.

La plus grande de ces nations est **New Canaan**. Des informations au sujet de ces nations commencent tout juste à atteindre l'Ouest. À tort ou à raison, elles sont perçues comme particulièrement stables et riches...

Sans surprise, les marchands du **Centre**, en Californie, tentent désormais d'établir des routes commerciales mais se heurtent aux gangs qui contrôlent les anciennes routes, à commencer par les Original 80s. Cela les a conduits à s'intéresser à la **Route 50**, qui coupe directement à travers le désert...





ORIGINAL 80s

Les 80s (« Eighties ») sont les membres d'un gang de bandits et de pillards qui opéraient à l'origine le long de la **Route 80**, qui relie le nord de la Californie à l'Utah. D'abord basé dans les environs de **Sacramento**, le gang s'est progressivement déplacé vers l'est, pour finalement s'établir aux portes des nations mormones du Grand Lac Salé. Les 80s contrôlent désormais la partie de la Route 50 traversant l'Utah, au nord-est d'Eureka.

Une partie du gang a toutefois fait sécession afin de revenir sur son ancien territoire, la Route 80. Se faisant appeler « **Original 80s** », ils contrôlent les petites villes de **Palisade, Carlin** et **Elko**, au nord.

SUPER MUTANTS

Créés par le Maître dans la base de Mariposa, les super mutants devaient former la première génération d'une nouvelle humanité. Malheureusement, le **Virus à Évolution Forcée (VEF)** qui avait transformé ces humains ordinaires en colosses à peau verte les avait également rendus stériles. Les super mutants avaient beau bénéficier d'une espérance de vie bien

plus longue que celle des humains ordinaires, il leur était impossible de se reproduire. Ainsi les rêves du Maître s'effondrèrent... La plupart des super mutants furent tués par la Confrérie de l'Acier au cours de la guerre qui suivit. Quelques bandes parvinrent à s'enfuir dans le désert.

Profitant de leur immunité aux radiations, ces mutants se cachent dans des lieux reculés. Certains souhaitent qu'on les laisse en paix tandis que d'autres se livrent au pillage et représentent une menace pour les communautés de survivants.

Libérés du contrôle psychique du Maître, certains super mutants retrouvent progressivement des bribes de souvenirs et cherchent à reconstituer un semblant d'identité ; c'est le cas par exemple de **Delilah** (voir page 22). Malheureusement, ils sont une minorité : beaucoup de super mutants ont vu leurs facultés mentales irrémédiablement altérées par le VEF, et ne sont guère plus que des brutes violentes et décérébrées.

Un petit groupe de super mutants s'est récemment installé à **Alpha**, une ville fantôme située à quelques kilomètres au nord d'Eureka, mais leurs intentions restent inconnues.

TUNNELIERS

Les tunneliers sont des créatures cavernicoles, rapides, venimeuses et voraces. Leur origine est nimbée de mystère. On dit qu'ils seraient d'abord apparus sous la **Ligne de partage**, une région traversée par l'Interstate 15 reliant Los Angeles à Las Vegas qui fut la cible d'importants bombardements durant la Grande Guerre.

Certains pensent que les tunneliers étaient autrefois des humains forcés de se réfugier sous terre pour échapper aux bombes, et progressivement

transformés par les radiations. D'autres pensent qu'ils sont le fruit d'une autre souche du Virus à Évolution Forcée, peut-être développée au **centre de recherche de Big Mountain**, tout proche.

Les tunneliers se sont multipliés et infestent désormais les sous-sols du Mojave et du Grand Bassin. Il n'est pas rare d'en croiser dans les profondeurs des anciennes mines. Ils craignent la lumière et le bruit, et restent donc dans leurs galeries pendant la journée. Ils s'aventurent parfois à la surface à la nuit tombée, et représentent alors un très grand danger pour les voyageurs...

ACTE 1 : LE GRAND DÉPART

Pour commencer à mettre vos joueurs dans l'ambiance unique de *Fallout*, n'hésitez pas à leur passer la vidéo d'introduction disponible à cette adresse :



<https://empyreal.pirou.games/Fallout>

LE SUPERVISEUR

Les PJ sont convoqués par le Superviseur de l'Abri 16. Ils sont accueillis par un Mister Handy obséquieux : l'assistant personnel et « robot à tout faire » du Superviseur, **Jackanapes**. Le Handy, dont la voix synthétique imite celle d'un majordome, les informe que le superviseur les recevra très bientôt. Plusieurs autres robots font des va-et-vient à travers le département administratif, donnant rapidement le sentiment qu'ils sont les seuls à réellement travailler.

Finalement, les PJ sont invités à entrer dans le bureau du Superviseur, **Robert Hayward**. Comme tous les habitants de l'Abri, il porte une combinaison bleue où figure le chiffre 16 en grandes lettres dorées. Il porte au poignet un ordinateur **Pip-Boy 2000**.

Lorsque les PJ entrent, il est en train de relire les informations de son terminal de bureau. Puis il semble remarquer leur présence et pousse un long soupir. « *Oui, bon. Autant aller droit au but, non ?* »

« *Je pense que vous savez pourquoi vous êtes là. Le protocole mis en place avant la Grande Guerre par Vault-Tec stipule que nous devons envoyer un corps expéditionnaire à la surface tous les 10 ans, afin de déterminer si nous pouvons enfin quitter l'Abri pour recoloniser le monde du dehors. ZAX-16 passe en revue les habitants de l'Abri – personnalité, compétences, tout ça – et choisit ceux qui sont le mieux équipés pour cette mission. Cette fois, c'est vous qui avez été choisis. Prenez-le comme un compliment. Ça veut dire que vous êtes les meilleurs parmi nous. Chacun d'entre vous est vraiment... spécial.* »

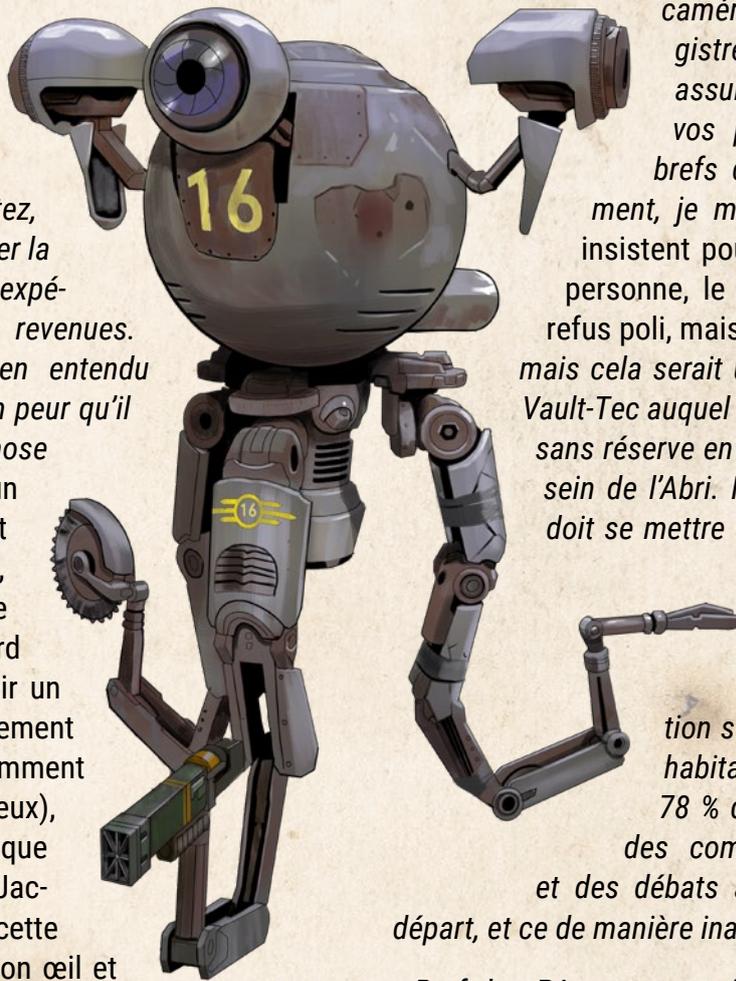
Si les PJ protestent, le Superviseur pousse un nouveau soupir. « *Je suis désolé, la décision est prise par ZAX. Et vous savez comme moi que les ordinateurs sont infailibles !* » Les PJ pourront alors remarquer que les robots du département administratif se sont subtilement déplacés pour les empêcher de sortir du bureau. Désormais, ils seront escortés par des robots jusqu'au tunnel menant à la surface. Il devient rapidement clair que ce n'est pas un « honneur » qu'ils peuvent refuser...

Si les PJ demandent ce qui les attend à la surface, Hayward hausse les épaules. « *On ne sait pas, c'est bien le problème. Écoutez, je ne vais pas vous cacher la vérité : les précédentes expéditions ne sont jamais revenues. L'Abri vous fournira bien entendu des armes, mais j'ai bien peur qu'il ne reste pas grand-chose à l'armurerie.* » Si un des joueurs souhaitait jouer un Mister Handy, c'est probablement le moment où Hayward acceptera de leur fournir un de ces robots (probablement un modèle précédemment endommagé ou défectueux), pour pallier le manque d'armes et d'armures. Jackanapes ne verra pas cette « largesse » d'un très bon œil et le fera savoir de manière passive-agressive, mais il ne s'opposera pas directement à Hayward.

Cette brève discussion semble avoir éteint le superviseur, qui s'affaisse dans son siège. « *Oui, bon. Voilà. À vous de jouer maintenant. Jackanapes va vous expliquer la suite. Encore merci, et bonne chance. Nous sommes avec vous...* »

Avant que les PJ ne puissent protester davantage, Jackanapes et le reste des Mister Handy les entraînent à travers une porte située à l'autre extrémité du bureau du superviseur. Celle-ci débouche sur un tunnel de service, qui mène lui-même à un vestiaire. C'est là que les PJ obtiennent leur équipement de départ, à l'exception des capsules (voir page suivante à ce sujet).

Si les PJ demandent à pouvoir dire au revoir à leurs amis ou à leurs familles, Jackanapes se montre serviable : « *Absolument, c'est l'évidence même. Je vous en prie, n'hésitez pas à utiliser ma*



caméra embarquée pour enregistrer un message. Je vous assure qu'il sera délivré à vos proches dans les plus brefs délais. Oui, indubitablement, je m'y engage. » Si les PJ insistent pour faire leurs adieux en personne, le robot leur présente un refus poli, mais ferme : « *Je suis navré, mais cela serait une violation du contrat Vault-Tec auquel vos ancêtres ont adhéré sans réserve en échange d'une place au sein de l'Abri. Par ailleurs, l'expédition doit se mettre en route sans délai afin de maximiser vos chances de succès. ZAX-16 a déterminé que toute interaction superflue avec les autres habitants de l'Abri aurait 78 % de chance de provoquer des complications indésirables et des débats à même de retarder le départ, et ce de manière inacceptable.* »

Bref, les PJ sont poussés vers la sortie. Avant de s'engager dans le tunnel menant à la surface, Jackanapes leur explique (enfin) ce qui est attendu d'eux : « *Vous devez vous rendre dans le monde extérieur et apprendre tout ce que vous pouvez à son sujet. Récoltez des échantillons si vous le pouvez – ZAX-16 a besoin d'un maximum de données sur les éventuels dangers et obstacles qui pourraient contrarier une future entreprise de recolonisation. Dans 7 jours, vous pourrez revenir à l'Abri 16 pour faire votre rapport. Le sas de sortie étant à sens unique, il faudra vous présenter à l'entrée principale de l'Abri, sur le versant sud de Lone Mountain. Au nom de Vault-Tec et de l'Abri 16, nous vous souhaitons bonne chance ! Vos compatriotes comptent sur vous !* »

Un hymne patriotique nasillard joué sur haut-parleur accompagne la sortie des PJ. Le sas se referme derrière eux de manière totalement hermétique ; il est impossible de revenir en arrière. Devant eux, un éclairage vieillissant révèle la base d'une échelle. Monter est la seule option...

LE TUNNEL

L'échelle débouche finalement sur une trappe, qui elle-même conduit à une ancienne galerie de mine, renforcée par de solides étais en acier.

Si les PJ examinent les poutres, ils remarqueront la présence de **flèches** indiquant la direction de la sortie. C'est à se demander si Vault-Tec ne prend pas les habitants de l'Abri 16 pour des idiots incapables de se débrouiller sans assistance... Ce que semble d'ailleurs confirmer un **panneau** situé un peu plus loin : on peut y voir le **Vault Boy**, la mascotte de Vault-Tec, levant un index comme un professeur s'appêtant à faire la leçon, assorti du titre « **Vous n'oubliez rien ?** »

Un court texte récapitule ensuite ce que Jackanapes a expliqué aux PJ un peu plus tôt, et leur rappelle entre autres l'importance de ne pas perdre leur gourde d'eau, de boire régulièrement et d'éviter de trop s'exposer au soleil, de consulter leur Pip-Boy pour mesurer le taux de radiations...

Mais ce n'est pas la chose la plus intéressante au sujet de ce panneau. À son pied se trouvent en effet les restes desséchés d'un être humain. Le corps est vêtu d'une combinaison de l'Abri 16, sur laquelle les PJ pourront remarquer des **impacts d'armes laser**. Un test de **INT + Médecine** permet de déterminer que la mort remonte à environ dix ans, et que ces impacts en sont très probablement la cause.

Il possédait également un sac dont le contenu s'est répandu dans le tunnel : 3  **cartouches 10 mm**, une poignée de **capsules** (c'est ainsi que les PJ obtiennent leur argent de départ, déterminé lors du processus de création), et une **gourde Vault-Tec vide**.

Le mort porte toujours son Pip-Boy 2000, attaché au poignet. Un test de **INT + Sciences** (Difficulté 2) permet d'allumer l'appareil. Malheureusement, le Pip-Boy est endommagé et ses données corrompues ; un message de type « Erreur fatale » apparaît au bout de quelques minutes. Seul le nom du propriétaire est brièvement lisible lors de l'allumage : un certain **Douglas Allen**.

Les PJ se souviennent de lui (peut-être suite à un test d'**INT**) : c'était un jeune homme dynamique et débrouillard, assigné au département de sécurité de l'Abri. Il avait disparu du jour au lendemain, et ce n'est qu'après coup que le Superviseur de l'époque avait expliqué que plusieurs habitants de l'Abri, dont Allen, avaient été sélectionnés par ZAX-16 pour une « mission de la plus haute importance »...

Cette découverte macabre devrait pousser les PJ à se poser quelques questions. Déjà, pourquoi Allen est-il revenu mourir ici alors qu'il savait l'accès fermé ? (C'est en fait tout ce qu'Allen a trouvé pour « alerter » ses successeurs avant de succomber aux blessures infligées par les défenses de l'Abri.)

PREMIERS PAS À LA SURFACE

Le tunnel débouche finalement sur le monde extérieur. Les PJ sortent des entrailles de Lone Mountain sur son versant nord. Après s'être habitués à la lumière aveuglante du soleil, bien différente de l'éclairage de l'Abri, les PJ découvrent un paysage désertique, à la désolation presque lunaire, s'étendant à perte de vue.

En dehors des restes livrés aux quatre vents de ce qui devait autrefois être un bâtiment administratif lié à l'exploitation minière et de quelques carcasses rouillées de vieux camions, aucune trace de présence humaine n'est visible. Les ruines ne contiennent rien de plus valable que du **bric-à-brac** (2d20), mais les PJ pourront tomber sur quelques **radcafards** en explorant les lieux – leur première rencontre avec la faune du monde post-nucléaire...

Et soudain, les Pip-Boy s'agitent : un signal radio a été détecté ! Son origine se situe à une trentaine de kilomètres en direction du sud-est. En réglant l'appareil sur cette fréquence, une musique jazzy retentit, suivie du timbre éraillé d'une voix masculine :

« Vous écoutez **Radio Eureka**. Bravo, vous nous avez trouvés ! C'est toujours le vieux **Santiago** qui vous parle depuis le sommet de **Prospect Peak**... Je dédie la chanson qui va suivre à tous ceux qui nous écoutent, d'un bout à l'autre des **Badlands** du Grand Bassin. Enfin, j'espère sincèrement que quelqu'un nous écoute... »



RADIO EUREKA



Comme dans les jeux vidéo *Fallout*, **Radio Eureka** permet à la fois de mettre l'ambiance en diffusant des chansons et de donner aux PJ des indices quant aux tenants et aboutissants de l'intrigue. Son slogan est « **Vous nous avez trouvés !** »

Voici quelques messages que Santiago pourrait passer à l'antenne :

« Hey, vous avez senti la secousse la nuit dernière ? Quand j'étais minot et que la terre tremblait comme ça, ma mère racontait que c'était l'œuvre des "tommyknockers", ou des **tunneliers** si vous préférez. Des sortes d'affreux lutins vivant dans les profondeurs des vieilles mines, toujours à creuser de nouvelles galeries... Vous allez me dire, Santiago, tout ça, c'est juste du folklore de prospecteur. Ouais, p't-être bien... Mais rappelez-vous qu'on pensait la même chose du griffemort. Alors restez sur vos gardes... »

« Petit rappel qui ne fait jamais de mal : ne vous approchez pas des mines de **Ruby Hill** et **Prometheus**. La première a servi de dépotoir pour déchets nucléaires pendant la Grande Guerre, et la seconde contient toujours des gisements d'uranium. Donc à moins de vouloir ressembler à **Gabriel**, gardez vos distances. Je rigole, hein, Gabe. Je te paie un verre à l'occasion. »

« Des habitants d'Eureka affirment avoir rencontré **le Diable** sur la route 50, du côté de Silverado Mountain. Oui, le Diable ! Les yeux rouges, les cornes, l'odeur de soufre, la totale. Malheureusement ce vieux démon n'avait apparemment pas le temps de leur apprendre à jouer le Blues. Ça aurait été quelque chose... »

« Les voyageurs arpentant la Route 50 peuvent se ravitailler à la vieille station-service Poseidon située à la sortie d'Eureka. La patronne, **Delilah**, fait un peu peur, mais son cœur est gros comme une baleine, comme dirait la chanson... Paiements en capsules acceptés et même encouragés. C'était un message de notre sponsor, le **Deli de Delilah**. Hey, ne me jugez pas – moi aussi, je dois manger. »

PLAYLIST

Retrouvez la playlist Spotify de Radio Eureka à cette adresse : <https://empyreal.pirou.games/RadioEureka>



MUSIQUES D'AMBIANCE

Cette autre playlist Spotify contient environ 9 heures d'ambiances postapocalyptiques : <https://empyreal.pirou.games/FalloutAmbiance>



AUTOUR D'EUREKA

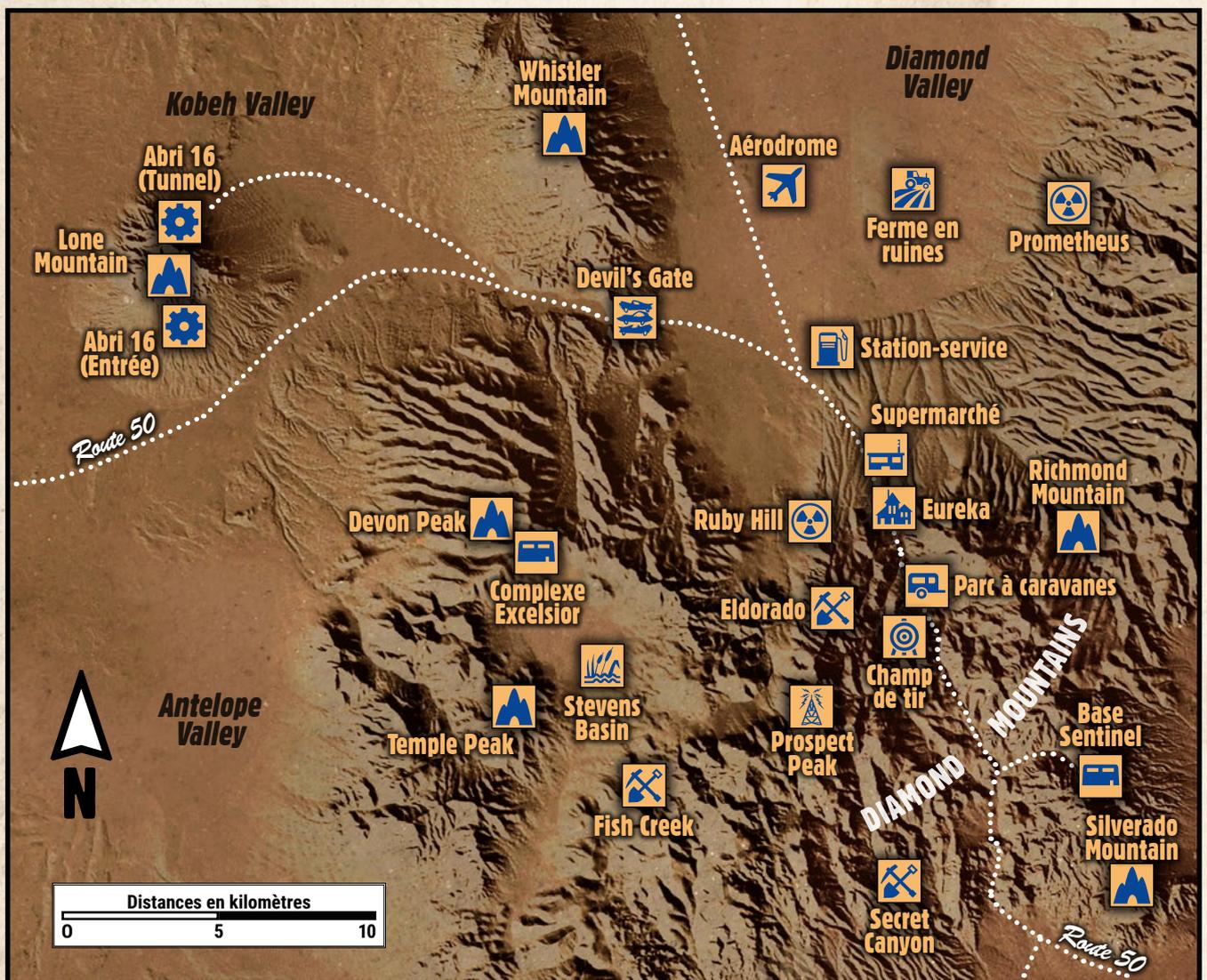
Les PJ sont désormais livrés à eux-mêmes, et le retour à l'Abri 16 est impossible avant 7 jours (pour autant qu'ils le sachent). Depuis l'ancien puits de mine, un sentier descend le long de Lone Mountain et finit par former une route poussiéreuse se dirigeant vers l'est. Elle finit par rejoindre la Route 50.

Tout ce que savent les PJ à ce stade, c'est qu'une radio émet depuis **Prospect Peak**, au sud-est. D'après leurs Pip-Boy, une petite ville nommée **Eureka** se trouvait autrefois dans cette direction. Il semble que des êtres humains y vivent ; c'est encourageant. Les PJ reçoivent deux quêtes (voir **page 32**) : **Parvenir à Eureka** et **Trouver la source du signal**.

VOYAGER LE LONG DE LA ROUTE 50

La Route 50 faisait autrefois partie de la **Lincoln Highway**, la première route traversant le continent nord-américain. Partant de New York sur la côte est, la Lincoln Highway permettait de rejoindre San Francisco sur la côte ouest.

Ce tronçon était surnommé « la route la plus solitaire d'Amérique ». Il traverse en effet le **désert du Grand Bassin**, une région très peu peuplée – même avant l'apocalypse. En dehors de quelques petites villes comme Eureka, les seules traces de civilisation sont des villes fantômes remontant pour certaines à l'époque lointaine des **ruées vers l'or**.





La Route 50 existe toujours, son asphalte désormais usé et craquelé. Rares sont les voyageurs à l'emprunter... Le désert était déjà hostile avant l'apocalypse, il est devenu encore plus dangereux à l'ère post-nucléaire. Ce n'est pas pour rien qu'on parle désormais de **Badlands**...

RENCONTRES POSSIBLES

D20	RENCONTRE
1-2	Radcafards.
3-4	Ruines d'un ancien ranch. Peut dissimuler un nid de radrats . Butin : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (0-1), Revue (0-1), Vêtements (1-2), Autres (0-2).
5-6	Cadavre de brahmine envahi de mouches bouffies .
7-8	Épave de voiture, contenant souvent encore les restes de ses occupants... Butin : Bric-à-brac (1d20), Revue (0-1), Vêtements (1-2), Autres (0-1).
9-10	Radscorpion.
11-12	Meute de chiens sauvages .
13-14	Restes d'une caravane marchande. Ses membres semblent avoir été attaqués alors qu'ils campaient pour la nuit ; il n'en reste que des squelettes blanchis. Butin : Bric-à-brac (3d20), Munitions (1-2), Revue (0-1), Autres (1-3).
15-16	Geckos* .
17-18	Rataupes.
19	Champ de mines (cf. <i>Kit du Meneur de Jeu</i> , page 23).
20	Vautour* mutant.

AÉRODROME

Le petit aérodrome d'Eureka se trouve au bord de Diamond Valley, à environ 11 km au nord-ouest du centre-ville. Durant la Guerre sino-américaine, il fut occupé par l'armée et utilisé comme base de ravitaillement. Quelques carcasses d'aéronefs et de véhicules militaires témoignent de cette époque. En 2195, la Confrérie de l'Acier y fit étape lors de sa grande expédition vers l'est, à la poursuite des super mutants en fuite. La Confrérie fut obligée d'y abandonner une petite troupe et quelques appareils, dont les épaves peuvent être fouillées.

Les habitants d'Eureka ne s'aventurent que rarement jusqu'à l'aérodrome. Il n'est pas rare d'y croiser des bandes de chiens sauvages, et l'endroit pourrait intéresser des maraudeurs **super mutants** en provenance de la ville fantôme d'**Alpha**, plus loin au nord-ouest.

Butin : Armes (1-3), Armures (1-3), Bric-à-brac (6d20), Munitions (2-5), Autres (0-5). Un livret *U.S. Covert Operations Manual* peut également y être découvert.

BASE SENTINEL

Ce bunker fortifié de l'Armée des États-Unis est désormais abandonné en dehors de plusieurs robots de type **Mister Gutsy** et d'une **sentinelle** (évidemment) protégeant l'installation contre les intrus.

Butin : Armes (3-8), Armures (2-5), Bric-à-brac (4d20), Munitions (3-15), Autres (2-8). Un livret *U.S. Covert Operations Manual* et un numéro du magazine *Duck and Cover!* peuvent également y être découverts.

CHAMP DE TIR

Avant l'apocalypse, ce parc faisait le bonheur des amateurs d'armes à feu, qui venaient s'y entraîner. Les villageois préfèrent ne pas s'en approcher en raison de la présence d'un nid de **geckos de feu***. Cela signifie que l'endroit n'a pas été complètement pillé, et qu'on y trouve encore de nombreuses armes et munitions (rien de trop exotique, toutefois).

Butin : Armes (2-6), Bric-à-brac (4d20), Munitions (3-10), Autres (0-2).

COMPLEXE EXCELSIOR

Le complexe Excelsior était autrefois un centre de recherches souterrain de la société **West Tek**. Les scientifiques de la corporation y développaient de nouveaux types d'armes chimiques, qui étaient ensuite testées sur la grande base de **Dugway**, plus loin à l'est (en Utah). Le complexe a été scellé automatiquement quand les premières bombes sont tombées, et est désormais en partie inondé. Certains des scientifiques piégés à l'intérieur sont devenus des **goules sauvages**, menées par un **luminescent**.

Le Démon s'intéresse depuis longtemps au complexe Excelsior, et espère notamment y trouver des pièces de rechange pour son armure assistée...

Butin : Armes (2-5), Armures (2-3), Bric-à-brac (6d20), Curiosités (1-6), Munitions (2-8), Autres (1-6). Deux magazines (*Future Weapons Today* et *Tesla Science Magazine*) peuvent également y être découverts.

DEVIL'S GATE

La « porte du Diable », à travers laquelle passe la Route 50, est un défilé rocheux d'une largeur d'environ 80 m. Ce col doit son nom à ses rochers acérés dont les formes inquiétantes évoquent les gargouilles saillant des murs d'une cathédrale – ou les cornes d'un démon figé dans la pierre.

Au point le plus étroit du défilé, les habitants

d'Eureka ont érigé une barricade de fortune à l'aide d'épaves de voitures, tandis qu'une solide grille renforcée par une chaîne en acier bloque le passage. Mais des humains débrouillards peuvent sans trop de difficulté contourner ces défenses : leur raison d'être n'est pas de protéger le village d'éventuels pillards – peu d'humains arrivent de l'ouest – mais bien de tenir les bêtes sauvages à l'écart, en particulier l'*apex predator* des Badlands, le terrifiant griffemort (aussi appelé **écorcheur**).

Butin : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (0-1), Munitions (1-2), Autres (0-1).

FERME EN RUINES

Diamond Valley abritait jadis de grandes exploitations agricoles sur le modèle de la « culture en rond ». Les systèmes d'irrigation à pivot central donnaient en effet à ces champs la forme de grands cercles d'environ 800 m de diamètre. Les tuyaux d'irrigation sont toujours là, immobiles. De loin, ils rappellent les colonnes vertébrales de gigantesques créatures. Ces terres sont désormais asséchées et infertiles, et les fermes ne sont plus que des ruines brûlées par le soleil et battues par les vents.

Le bâtiment principal de la plus grande exploitation est encore à peu près intact. Un panneau à demi effacé indique « **Bright Diamond Ranch & Taxidermist** ». Un petit groupe de **super mutants** venus d'Alpha y a élu domicile.



Butin : Boissons (1-2), Bric-à-brac (1-3), Nourriture (1-2), Autres (0-2). Un numéro du magazine *Backwoodsman* peut également y être découvert.

PARC À CARAVANES

Avant l'apocalypse, le **Silver Lining Trailer Park** était principalement utilisé par les prospecteurs cherchant des filons dans les montagnes voisines. Ceux-ci vivaient dans des maisons mobiles et des caravanes installées sur ce site de manière permanente. Un petit baraquement contenait des douches, des toilettes et une laverie automatique. Encore plus loin dans le temps, au XIX^e siècle, le terrain accueillait un hôpital et une morgue...

Désormais, l'endroit est occupé par **Gabriel**, une **goule** centenaire qui y élève quelques « grandes cornes » (des ovins aussi appelés **bighorners***). Il dispose d'un petit arsenal pour tenir les **geckos*** et **yao guai** à distance... mais aussi plus généralement les intrus dont la tête ne lui revient pas.

Santiago descend parfois de **Prospect Peak** pour utiliser les équipements sanitaires du parc et papoter avec son vieil ami.

Butin : Armes (1-3), Munitions (1-6), Nourriture (1-3), Boissons (1-4), Bric-à-brac (3d20), Curiosités (0-2), Autres (1-3). Deux magazines (*Meeting People* et *Grogak the Barbarian*, ce dernier oublié par **Jun**) peuvent également y être découverts.

PROMETHEUS

Située sur les contreforts de **Diamond Peak**, Prometheus est une petite mine d'uranium autrefois exploitée par la société **Poseidon Energy**. Évacuée en toute hâte pendant la Grande Guerre, la mine est désormais infestée de **grillons des cavernes*** (dont quelques **grillons luminescents***).

Le taux de radioactivité dans la mine est plus élevé qu'à l'extérieur. Ceux qui s'y aventurent subissent 2  dégâts de radiation.

Butin : Armures (1-2), Bric-à-brac (4d20), Curiosités (1-4), Vêtements (1-3), Autres (0-6). Un numéro du magazine *Astoundingly Awesome Tales* peut également y être découvert.

GABRIEL MONTALBÁN

Archétype : Ranger du Désert*

Alors que d'autres goules finissent par devenir sauvages, le vieux Gabriel Montalbán a encore toute sa tête – et un caractère bien trempé. C'est le doyen des habitants d'Eureka, et personne ne saurait dire son âge exact. Il a « toujours été là ».



Gabriel faisait autrefois partie des **Rangers de Désert** du Nevada. Il a quitté cette organisation en mauvais termes, après une mission ayant mal tourné dans une ville nommée **Needles**. Il raconte à qui veut l'entendre qu'il a contracté sa « maladie de peau » à force de prospecter à proximité de **Ruby Hill**, mais les dates ne semblent pas concorder...

Au fil du temps, Gabriel s'est lié d'amitié avec **Santiago**, un autre solitaire. Ils aiment s'envoyer des piques, mais s'entendent comme larrons en foire ; Santiago est d'ailleurs l'une des rares personnes à l'appeler « Gabe ». Il a également développé un lien particulier avec **Jun**, l'un des enfants du village, qui n'a absolument pas peur de cette vieille goule acariâtre.

Gabriel fait partie de ceux qui ont entr'aperçu **le Démon** aux abords d'Eureka. La goule se doute qu'il ne s'agit pas d'un démon, mais d'un être humain de chair et de sang portant une armure assistée. Mais il préfère ne pas faire part de ses soupçons au reste de la communauté tant qu'ils ne sont pas vérifiés. C'est à cette fin qu'il pourra demander l'aide des PJ... pour peu qu'ils ne lui donnent pas une bonne excuse pour les accueillir à coups de plomb.

SANTIAGO ÁLVAREZ

Archétype : Nomade*

Santiago, la quarantaine bien entamée, anime **Radio Eureka** depuis un peu plus de 3 ans.

Remettre l'émetteur radio en état de marche fut d'abord le projet de sa compagne, **Diane**

Depaoli. Lorsque la **Confrérie de l'Acier** fit escale à l'aérodrome en 2195, plusieurs de ses membres furent laissés sur place. Une partie de ces « naufragés » finit par intégrer la communauté d'Eureka et par y refaire leur vie. Ce fut le cas des parents de Diane, Wendell (Initié) et Gloria (Scribe), qui élevèrent leur fille dans les traditions de la Confrérie.

En grandissant, Diane se mit à rêver de renouer le contact avec le reste de la Confrérie, et s'intéressa rapidement à l'ancienne tour de transmission de Prospect Peak. Elle parvint à convaincre un récupérateur débrouillard – qui n'était autre que Santiago – de l'aider dans cette entreprise. Diane possédait les connaissances techniques nécessaires pour remettre la tour en état. Santiago quant à lui pouvait dénicher les composants dont elle avait besoin. Ce projet commun les rapprocha.

Malheureusement, Diane décéda peu avant la fin des travaux. Santiago ne s'en remit jamais vraiment. Il continue d'animer Radio Eureka pour honorer sa mémoire. D'une certaine manière, Santiago a accompli la dernière volonté de Diane, puisque ce sont ses émissions qui ont attiré le Démon jusqu'à Eureka...

Après la mort de Diane, Santiago a caché son matériel dans la chambre forte de la **galerie d'art**.

PROSPECT PEAK



Avec une altitude d'environ 3000 m, Prospect Peak est l'un des sommets les plus élevés de la chaîne des **Diamond Mountains**. Les restes d'une ancienne station météo se trouvent au sommet, mais aussi et surtout une petite tour de transmission radio. C'est de là qu'est émise **Radio Eureka**, dont **Santiago** est à la fois le *disc jockey*, l'animateur et le technicien. Un sentier permet de rejoindre le sommet depuis la Route 50, au niveau du parc à caravanes.

Santiago lui-même vit dans une caravane « empruntée » à Gabriel, qu'il est parvenu à hisser jusqu'au pied de l'émetteur. Sa seule compagnie est son chien, **Archimède**. Il redescend de temps à autre au village pour chercher des provisions, et ne manque jamais de rendre visite à **Gabriel** sur le chemin. Les habitants d'Eureka, qui savent pourquoi cette radio a tant d'importance pour lui et apprécient d'avoir quelque chose à écouter, le fournissent gratuitement – Santiago insiste toutefois toujours pour les mentionner à l'antenne comme étant ses « sponsors ».

Butin : Boissons (1-3), Bric-à-brac (2d20), Curiosités (0-1), Nourriture (1-2), Autres (0-2). Un numéro du magazine *Fixin' Things* peut également être découvert dans la caravane de Santiago, ainsi qu'un billet de banque jauni où est griffonné le nombre **1879** (le code de la chambre forte situé au sous-sol de la galerie d'art).

RUBY HILL



À la fin du XIX^e siècle, la mine d'or à ciel ouvert de Ruby Hill faisait la fierté de la région. La petite ville établie à l'orée de la mine disposait même de son propre chemin de fer la reliant à la ligne **Eureka-Palisade**. Puis les filons se tarirent, et Ruby Hill devint une ville fantôme. De la mine, il ne resta que la fosse, d'un diamètre de près de 1 kilomètre.

Vers 2050, le terrain fut racheté par **Poseidon Energy** pour être transformé en site de stockage pour déchets nucléaires. La fosse fut aménagée et étendue afin de pouvoir accueillir plusieurs centaines de tonnes de combustible usagé.



En parallèle, Poseidon fit construire un grand complexe sur le site de l'ancienne ville fantôme, qui fut évidemment rasée. La corporation rendit « hommage » à l'histoire du site à sa manière, sous la forme d'un mini parc d'attractions, **Miracle Mine**, dédié à la fois à la ruée vers l'or et au génie atomique, avec même sa mascotte attitrée : **Pepito, le Prospecteur rigolo**. Une attraction de type « train de la mine » était évidemment prévue, mais l'apocalypse survint avant que ce parc ne soit terminé.

Le **Centre de Traitement de Ruby Hill** avait pour ambition de devenir le principal pourvoyeur d'emplois du Comté d'Eureka, mais la guerre éclata peu après sa mise en service. Le manque d'entretien (et le fait que Poseidon avait un peu rogné sur les coûts lors de la construction...) causa l'effondrement des souterrains après quelques décennies, exposant une partie des fûts qui y étaient entreposés. Les voyageurs qui s'approchent trop de la fosse subissent 3  dégâts de radiation.

Quelques robots de type **protectron** et **protectron ouvrier*** rôdent autour des installations.

Butin : Bric-à-brac (4d20), Curiosités (0-2), Vêtements (1-4), Autres (1-4). Un numéro du *D.C.*



Journal of Internal Medecine peut également y être découvert.

STATION-SERVICE

Cette petite station-service située à quelques kilomètres au nord d'Eureka arbore toujours le logo **Poseidon Gasoline**. Mais les lieux accueillent désormais le **Deli de Delilah**, une boutique tenue par la super mutante en question. Après s'être installée à Eureka, Delilah a commencé à revendre des armes et du matériel dénichés au court de ses errances (ou prélevés sur les cadavres de pillards un peu trop confiants). Cette activité a posé les bases du comptoir actuel, devenu au fil des années l'un des principaux points de troc de la région (et à vrai dire, l'un des seuls).

Delilah vend un peu de tout, mais ne propose aucune marchandise d'une Rareté supérieure à 1 en dehors de 2  magazines glanés ici et là (utilisez la *table de publications aléatoires*, page 173 du livre de règles, pour déterminer lesquels). Elle accepte le troc et les paiements en capsules.

Butin : Armes (1-2), Armures (1-2), Bric-à-brac (1d20), Curiosités (0-2), Vêtements (1-3), Autres (0-3). Ce butin correspond à la chambre de Delilah, située à l'arrière de la boutique.



DELILAH

Archétype : Super mutant

Delilah faisait jadis partie des armées du Maître, avant de désertir et de trouver un nouveau foyer à Eureka. D'abord perçue comme un monstre, elle a fini par être acceptée par la population au même titre que **Gabriel**. Delilah s'est installée à l'entrée du village, car elle sait que sa seule présence suffit à dissuader la plupart des pillards.

L'un des effets secondaires du Virus d'Évolution Forcée est la disparition des attributs sexuels du sujet. Une fois libérée de l'**Unité** (en réalité une forme d'emprise psychique), Delilah a voulu retrouver une forme de féminité, même si cela signifie user d'artifices « cosmétiques », à commencer par une perruque.

Delilah a de vagues souvenirs d'avoir grandi au sein d'un Abri, avant d'être capturée et exposée au VEF. Malheureusement, elle ne se rappelle pas des détails (si le MJ le désire, elle pourrait même avoir fait partie d'un précédent corps expéditionnaire de l'Abri 16). Elle a accepté le fait qu'elle ne redeviendrait jamais celle qu'elle était avant sa mutation – d'autant qu'elle n'est même pas entièrement sûre de qui était cette personne –, mais elle commence au moins à se sentir un peu mieux dans sa peau verte.

Delilah est la première à dire qu'elle est une exception parmi les super mutants et pas la règle. D'ailleurs, une de ses plus grandes craintes est que ses anciens « frères d'armes » arrivent à leur tour à Eureka. Elle sait en effet que leurs intentions seraient probablement tout sauf pacifiques...



SUPERMARCHÉ

Ce supermarché typique des petites villes américaines portait jadis le nom **Sunny's Supplies**. Sa devise était « *Si vous ne le trouvez pas chez nous, c'est que vous n'en avez pas vraiment besoin* ».

Ce grand entrepôt abritait une **supérette**, une **quincaillerie**, une **banque**, une **salle d'arcade** et même un **Nuka-Cola Corner**. Sur le parking, une **station de recharge Red Rocket** faisait un peu de concurrence à la station-service Poseidon située plus au nord. Un robot de type **gasbot** s'occupait de servir les clients. Le robot n'est plus fonctionnel, mais pourrait être remis en état de marche en remplaçant son réacteur à fusion. Ses caractéristiques seraient alors comparables à celles d'un **protectron**.

Lorsque les habitants d'Eureka sont sortis de leurs souterrains quelques jours après l'apocalypse, ils ont naturellement envoyé une expédition au Sunny's Supplies afin de récupérer tout ce qui était encore comestible. Cela aida sans doute la communauté à survivre à l'hiver nucléaire et aux famines ayant marqué les premières années après la chute des bombes.

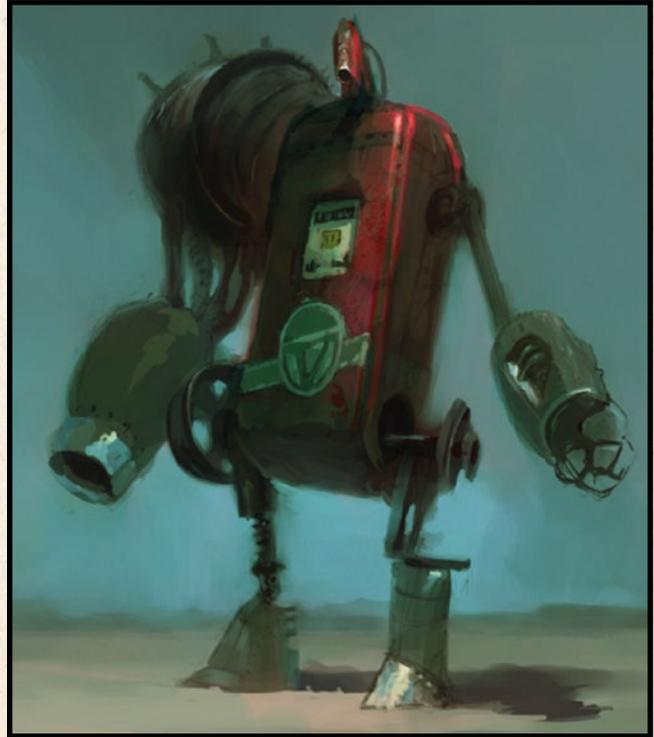
Il ne reste plus grand-chose de très utile au Sunny's Supplies, et la population d'Eureka n'y a plus mis les pieds depuis plusieurs années. Cet abandon a permis à une colonie de **fourmis géantes*** (incluant des **soldats** et une **reine**) de s'y établir.

Butin : Boissons (1-3), Bric-à-brac (3d20), Curiosités (0-2), Nourriture (1-3), Vêtements (1-3), Autres (0-2). Un coin librairie contient également 2  revues (utilisez la *table de publications aléatoires*, page 173 du livre de règles pour déterminer lesquelles) ainsi qu'une carte touristique du Comté.

STEVENS BASIN

Le « bassin de Stevens » est une petite vallée située au sud-ouest d'Eureka.

Encastré dans les Diamond Mountains, le bassin a toujours été plus humide et luxuriant que le reste de la région, sa topographie lui permettant de recueillir les eaux ruisselant depuis les montagnes alentour. Malheureusement, cela a contribué à le



transformer en marais radioactif (1  dégâts de radiation) où prolifèrent **ixodes*** et **radcrapauds***. Traverser la vallée est nécessaire pour atteindre le **complexe Excelsior** et la **mine de Fish Creek**.

VIEILLES MINES

Au cours des derniers siècles, la région d'Eureka a régulièrement attiré des prospecteurs en quête d'or ou d'argent. On y trouve donc de nombreux puits de mine plus ou moins profonds. En dehors de Ruby Hill et Prometheus, les principales mines situées autour d'Eureka sont celles d'**Eldorado**, **Fish Creek** et **Secret Canyon**.

La mine d'Eldorado commence à être affectée par la radioactivité en provenance de Ruby Hill (1  dégâts de radiation).

Fish Creek est sans doute la plus dangereuse des trois, car elle abrite le nid des **tunneliers***. À la nuit tombée, il arrive parfois que ces créatures sortent des souterrains en quête de nourriture. Jusqu'à maintenant, ils se sont tenus à l'écart d'Eureka, mais ils s'enhardissent nuit après nuit...

Butin typique : Bric-à-brac (3d20), Curiosités (0-1), Autres (0-2).

ACTE 2 : BIEN TROUVÉ

À moins d'avoir effectué un sacré détour à travers le désert et les montagnes, les PJ arrivent à Eureka par le nord, en suivant la Route 50. Un panneau en partie effacé indique toujours « *La ville la plus accueillante sur la route la plus solitaire !* »

Eureka a été fondée en 1863 par des prospecteurs d'origine anglaise (Devon), italienne et chinoise. La ville connut une expansion rapide entre 1870 et 1880, après la découverte de veines d'or et d'argent notamment à Ruby Hill. Dans les années 1930, alors que le tarissement des filons avait sonné le glas de bien d'autres communautés, Eureka bénéficia de la découverte d'autres minerais dans les collines alentour – plomb, zinc, tungstène, uranium... Ainsi, Eureka échappa au destin de ville fantôme et devint le siège du Comté qui porte son nom.

Même avant la Grande Guerre, la population d'Eureka n'excédait pas les 500 habitants. Après l'apocalypse, la communauté ne compte qu'une centaine de membres, qui descendent pour la plupart des survivants qui avaient trouvé refuge dans les anciens tunnels situés sous le plus ancien **saloon** de la ville, une robuste bâtisse en pierre érigée en 1873 (repère **15** sur le plan ci-contre). Ce réseau de galeries aux murs de brique, surnommé « la cathédrale souterraine », est aussi vieux que la ville elle-même. La légende raconte que ces tunnels auraient été construits par les immigrants chinois installés à Eureka durant la ruée vers l'or.

De part sa situation isolée et son faible intérêt stratégique, Eureka ne fut pas la cible d'un bombardement direct pendant la Grande Guerre, au contraire de **Las Vegas** au sud et **Salt Lake City** à l'est. Eureka subit néanmoins les pluies noires et les hivers nucléaires, et sans offrir la protection d'un Abri Vault-Tec (en tout cas selon ce que prétend la brochure publicitaire), ces souterrains sauvèrent de nombreuses vies durant les années qui suivirent l'apocalypse. Aujourd'hui, ils ne sont plus guères utilisés que pour entreposer des marchandises.

EUREKA AUJOURD'HUI

La plupart des habitations se situent le long de la Route 50, dans ce qui était autrefois le centre historique du village. Paradoxalement, il s'agit également des bâtiments les plus anciens, construits en pierre et en briques. Les bâtiments plus récents furent les premiers à s'effondrer sous la pression du temps et des intempéries.

Une partie des ruines a été déblayée pour faire place à des terres agricoles (en surbrillance sur le plan ci-contre) : champs cultivés et pâturages pour grandes cornes (**bighorners***) et **brahmines**.

BUREAU DU SHÉRIF **1**

Tout visiteur entrant à Eureka passera d'abord devant le **bureau du shérif**, désormais utilisé comme porte de guet et prison. Le shérif est **Liam Taylor**. Son « adjoint » est un robot de type **eyebot**, nommé **EUCLEED**.

Butin : Armes (1-3), Armures (1-2), Bric-à-brac (1d20), Munitions (2-4). Un numéro de *True Police Stories* peut également y être découvert.

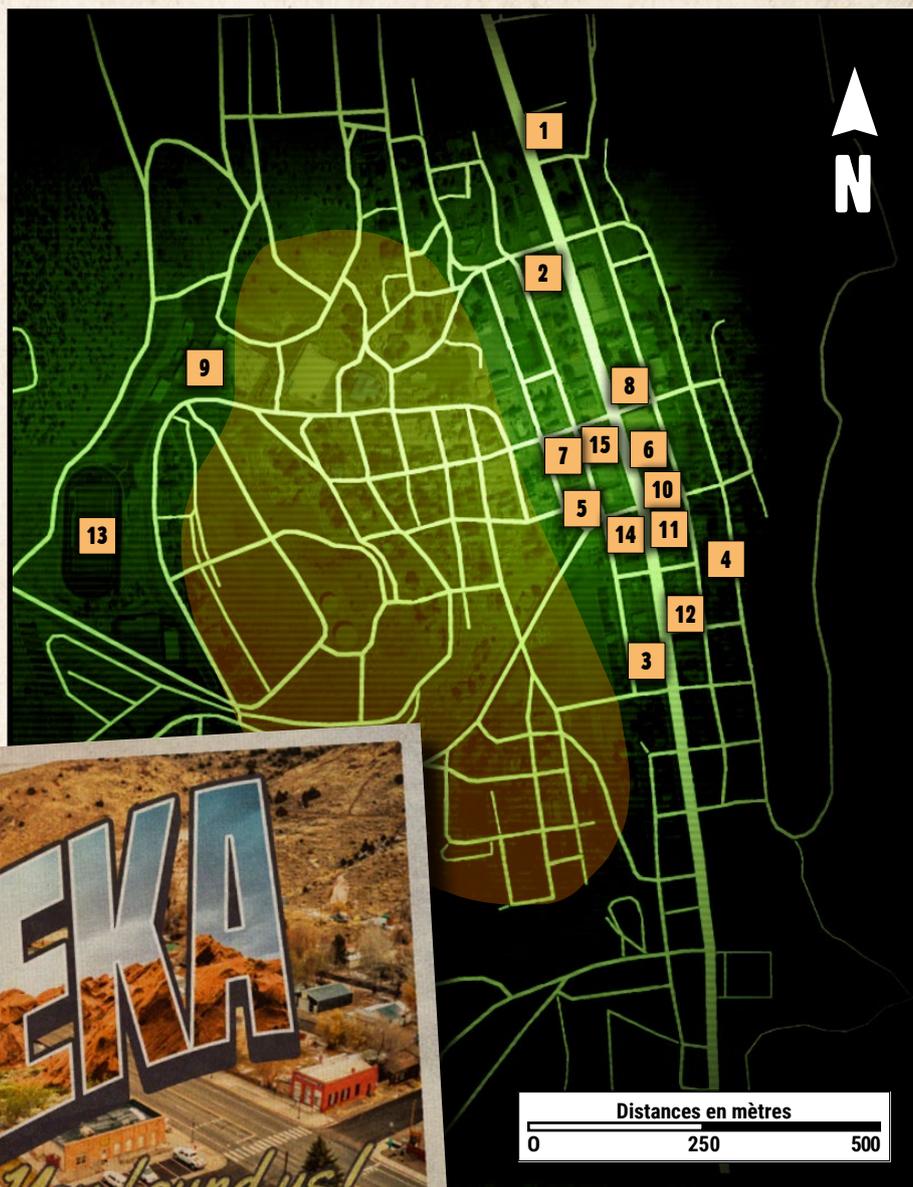
CASERNE DES POMPIERS **2**

Ce grand bâtiment oblong abritant une flottille de camions prêts à intervenir dans toute la région était autrefois une des fiertés d'Eureka. Bien que les véhicules soient désormais des épaves inutilisables, le bâtiment lui-même est devenu une sorte de « marché couvert » où les habitants du patelin se retrouvent pour échanger des biens, des services ou simplement les dernières nouvelles.

La caserne disposait jadis de deux **protectrons pompiers*** (un don à la ville de Poseidon Energy...), depuis longtemps hors service. Le shérif Taylor aimerait les remettre en état de marche.

Butin : Boissons (1-3), Bric-à-brac (3d20), Curiosités (0-2), Nourriture (1-3), Vêtements (1-3), Autres (1-3).

1. Bureau du shérif
2. Caserne des pompiers
3. Clinique
4. Église en ruines
5. Eureka Sentinel
6. Galerie d'art
7. Hôtel Colonnade
8. Loge maçonnique
9. Lycée du Comté
10. Musée du chemin de fer
11. Opéra et Hôtel Jackson
12. Poseidon Energy
13. Stade
14. Tribunal
15. Vieux saloon (tunnels)



Deux magazines (*Tales of a Junktown Jerky Vendor* et *Unstoppables*) peuvent y être découverts, et les habitants de passage peuvent également accepter de troquer d'autres revues en leur possession (utilisez la *table de publications aléatoires*, page 173 du livre de règles pour déterminer lesquelles).

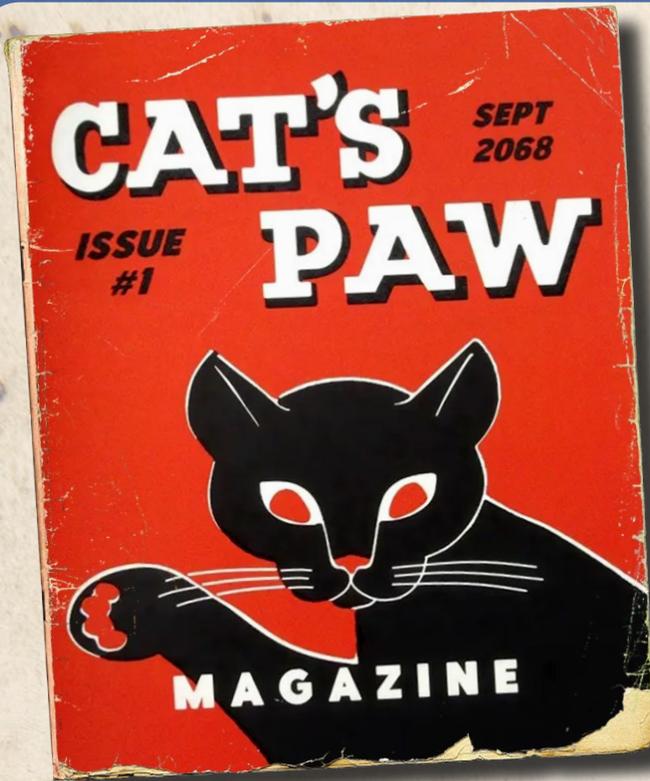
CLINIQUE 3

Le principal centre de soins d'Eureka, tenu par **Olivia Bonetti**. On y soigne à la fois les humains (et assimilés) et les animaux.

Butin : Boissons (1-3), Bric-à-brac (1d20), Curiosités (0-1), Drogues (2-6), Nourriture (1-3). Un numéro du *D.C. Journal of Internal Medecine* peut également y être découvert (ses effets sont similaires à ceux du *Massachusetts Surgical Journal* décrit page 177 du livre de règles).

ÉGLISE EN RUINES 4

Érigée en 1881, la vieille Église méthodiste – surnommé *Stone Church* car construite entièrement en pierres – est désormais en partie effondrée. Ses sous-sols sont infestés de **rataupes**.



Butin : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (1-2), Autres (0-2). Un numéro d'une mystérieuse revue baptisée *Cat's Paw* peut également être découvert dans ce qui l'ancien domicile du pasteur. Certaines pages sont collées entre elles, mais on y apprend de nombreuses choses sur le corps humain... Lorsque cette revue est utilisée, le groupe reçoit + 2 PA pour la scène en cours.

EUREKA SENTINEL 5

Ce bâtiment porte le nom du journal local, qui couvrait l'actualité du Comté. On trouvait également au rez-de-chaussée un musée consacré à l'histoire de la ville, en particulier dans le contexte de la ruée vers l'or.

Les « naufragés » de la Confrérie de l'Acier qui durent rester à Eureka lorsque leurs aéronefs vétustes refusèrent de redécoller (voir **page 10**) s'installèrent dans les locaux du journal. Les emblèmes de l'organisation y sont d'ailleurs encore visibles. Une partie des membres de la Confrérie décida finalement de repartir sur la côte ouest en traversant les Badlands. Une autre resta à Eureka et finit par se mélanger à la population locale, abandonnant progressivement les règles et les dogmes de la Confrérie.

Désormais, seul le vieux **Josaiah « Josey » Wells** continue de se réclamer de l'organisation. En tant que **scribe senior**, il s'est donné pour mission de sauvegarder les archives d'Eureka, à commencer par celles du journal. Ces dernières sont rangées dans une salle dédiée (pour les archives physiques) ainsi que sur un serveur (pour les archives numériques). Avant d'accéder aux données qu'il contient, le serveur doit être réparé (**INT + Réparation**, Difficulté 3) puis piraté (**INT + Sciences**, Difficulté 4).

L'ultime numéro du *Eureka Sentinel* est toujours sur la presse, la fabrication ayant été interrompue quelques instants après son lancement. Daté du 3 octobre 2077, il a pour gros titre un mot qui fait froid dans le dos, même après toutes ces années : « **DOOMSDAY** ».

Butin : Boissons (1-2), Bric-à-brac (2d20), Curiosités (1-2), Nourriture (1-3), Autres (1-2). Jusqu'à 3 📖 revues peuvent être trouvées dans les bureaux ; utilisez la *table de publications aléatoires*, page 173 du livre de règles pour déterminer lesquelles. À noter qu'il s'agit forcément de revues publiées avant l'apocalypse, donc relancez le dé si vous obtenez *Wasteland Survival Guide* ou *Tales of a Junktown Jerky Vendor*.

GALERIE D'ART 6

Cette petite galerie exposait les travaux d'une photographe locale lorsque l'alerte a retenti, annonçant la fin du monde. La plupart des photos sont désormais illisibles, mais une poignée est restée à l'abri dans un portfolio rangé dans l'arrière-boutique. Il s'agit de photos de ranchs de Diamond Valley, lorsque le ciel était bleu et l'herbe verte. Tout paraît trop idyllique pour être vrai. C'est un souvenir d'un monde qui n'existe plus et aurait pu tout aussi bien n'être qu'un rêve.

Le bâtiment n'a pas toujours été une galerie d'art. Ce fut d'abord une banque, fondée en 1879, dont il ne reste qu'une chambre forte au sous-sol. Quelques œuvres y étaient stockées, ainsi que du matériel. Santiago en a pillé le contenu lorsqu'il était récupérateur, puis bien des années plus tard y a dissimulé les affaires de sa tendre Diane, notamment tout ce qui était en lien avec la Confrérie.

Pour déverrouiller la chambre forte, les PJ devront obtenir le code (**1879**) auprès de Santiago d'une manière ou d'une autre, ou bien pirater l'ordinateur relié à la porte (**INT + Sciences**, Difficulté 3).

Butin (galerie) : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (0-2), Autres (0-1). On peut également y trouver un numéro de la revue *Live & Love*.

Butin (chambre forte) : Bric-à-brac (3d20), Curiosités (1-3), Munitions (1-4), Autres (1-3). Une caisse portant le sceau de la Confrérie de l'Acier contient : une armure de scribe, un pistolet laser, des holoplaques indiquant « *Gloria Depaoli, Scribe, Lost Hills* », un réacteur à fusion, et une **holobande** sur laquelle Diane explique son projet de réparer l'antenne radio de Prospect Peak pour reprendre contact avec le reste de la Confrérie.

HÔTEL COLONNADE 7

Ce bâtiment en briques d'un étage a été construit en 1880, au plus fort de la ruée vers l'or. Sa façade, dotée notamment d'un long balcon surplombant la porte principale, évoque les saloons d'antan – ou du moins, l'idée que l'on se fait de ces établissements grâce au cinéma ! À l'intérieur, quelques éléments de décoration rappellent également cette esthétique « western ».

Avant l'apocalypse, l'hôtel accueillait des touristes cherchant à passer la nuit dans une atmosphère « authentique ». Relativement épargné, il sert désormais de foyer permanent à plusieurs familles d'Eureka, à commencer par celle de **Jun**.

Butin : Armes (0-2), Bric-à-brac (2d20), Boissons (1-2), Drogues (0-2), Munitions (0-3), Nourriture (1-3), Vêtements (1-3), Autres (0-1).

LOGE MAÇONNIQUE 8

La franc-maçonnerie était très active à Eureka à la fin du XIXe siècle ; ce bâtiment de plain-pied, construit à cette époque, en est un témoignage. La salle de réunion des membres se trouvait alors au sous-sol, tandis que le rez-de-chaussée accueillait plusieurs commerces et artisans (et plus tard, le bureau de poste).

La loge est désormais occupée par **Marilyn**, une ferrailleuse capable d'effectuer des réparations. Elle dispose par ailleurs de plusieurs **établis** (armes et armures). Marilyn possède également un Pip-Boy de l'Abri 16, malheureusement hors d'usage. Interrogée à ce sujet, elle expliquera que cet étrange objet appartenait à son grand-père, un certain Kenneth.

Butin (rez-de-chaussée) : Boissons (1-2), Bric-à-brac (3d20), Curiosités (0-1), Nourriture (1-3), Autres (0-1). On peut également y trouver un numéro du magazine *Fixin' Things*.

Butin (sous-sol) : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (1-2), Autres (1-2). Kenneth y a dissimulé une **holobande** à destination des futurs corps expéditionnaires venus de l'Abri 16. Il y raconte que ses coéquipiers avaient dû le laisser à Eureka, car il était blessé, tandis qu'eux rentraient à l'Abri pour faire leur rapport et chercher des secours. Ils ne sont jamais revenus...

MARILYN D'ALOSIO

Archétype : Habitant de l'Abri

Marilyn D'Alosio, 27 ans, est la « bricoleuse professionnelle » d'Eureka. Dès qu'il y a quelque chose à réparer, c'est elle que l'on vient trouver.

Son grand-père Kenneth (nom de famille inconnu) était un voyageur arrivé à Eureka par la Route 50. Il portait une tenue bleue et disait être le seul survivant d'une expédition. Bref, il était membre d'un précédent corps expéditionnaire parti de l'Abri 16.

Marilyn n'a pas connu son grand-père, mais elle a hérité de ses connaissances techniques, transmises de génération en génération. Elle soupçonnera rapidement que les PJ sont originaires du même endroit d'où venait Kenneth. Peut-être a-t-elle même un lointain lien de parenté avec l'un d'eux ?



LYCÉE DU COMTÉ 9

Situé au-delà des terres agricoles, le lycée d'Eureka accueillait des étudiants venus de tout le Comté. Abandonné depuis la Grande Guerre, il est désormais infesté de **radrats**, **rataupes** et **radcafards**... mais aussi et surtout de voyous.

En effet, un groupe de jeunes d'Eureka, menés par **Janet « Nuttie » Woods**, a investi les lieux. Ils se sont approprié l'iconographie et le nom de l'équipe de football du lycée, les **Vandales**, et défient ouvertement le reste de la communauté. Comme les Vandales ne travaillent pas, ils volent ce dont ils ont besoin aux autres habitants d'Eureka. Ces derniers n'osent pas riposter, car les membres des Vandales sont leurs propres enfants. Nuttie et ses Vandales n'ont aucun scrupule à exploiter cette « faiblesse ».

Le gang des Vandales est constitué d'une quinzaine de **pillards** en plus de Nuttie elle-même.

Butin : Armes (1-3), Armures (0-2), Bric-à-brac (3d20), Boissons (1-3), Drogues (2-4), Munitions (2-4), Nourriture (1-4), Vêtements (1-3), Autres (0-2).

JANET « NUTTIE » WOODS

Archétype : Chef de gang*

Cette jeune femme de 19 ans s'est toujours sentie à l'étroit à Eureka. Après avoir tiré tous les mauvais enseignements des récits de **Nova**, Nuttie a décidé de fonder son propre gang, les Vandales.

Nuttie rêve de partir au nord afin de rejoindre les **Original 80s**. Mais sous sa façade arrogante, elle doute de pouvoir survivre à un tel périple. En attendant, elle se contente de régner sur ses Vandales, qui subissent ses sautes d'humeur et ses caprices.



MUSÉE DU CHEMIN DE FER 10

Au temps des ruées vers l'or (encore elles !), la ville d'Eureka possédait sa propre ligne de train permettant de voyager jusqu'à Palisade, au nord. Lorsque les mines furent abandonnées, le chemin de fer le fut également. Ce chapitre de l'histoire locale était préservé au sein du Musée du Chemin de fer, nom un brin pompeux pour ce qui n'était en réalité qu'un vieux wagon assorti de quelques objets d'époque.

Depuis qu'elle a rejoint la communauté, **Nova** a aménagé le wagon pour en faire sa demeure. Sa fidèle moto *Lone Wanderer*, dont l'état témoigne d'une vie mouvementée, est garée à l'extérieur. L'ancienne pillarde a beau s'être assagie, celui ou celle qui oserait mettre la main dessus le regrettera !

Butin : Armes (0-2), Boissons (1-3), Munitions (1-3), Nourriture (1-3), Vêtements (1-3), Autres (0-1).

OPÉRA & HÔTEL JACKSON 11

Il peut sembler étrange qu'une ville aussi petite qu'Eureka dispose d'un opéra, mais c'est pourtant le cas. Cette grande salle de spectacle était même l'un des bâtiments les plus emblématiques de la bourgade – sans oublier une des principales attractions touristiques. Malheureusement, le bâtiment est désormais en ruines, et envahi de **radcafards**. Il n'accueillera pas de sitôt de nouveaux récitals, même si un des habitants du cru, **Danny Dann**,



aimerait lui rendre sa gloire – ou au moins sa fonction – d'antan.

Accolé à l'opéra se trouve l'ancien **Hôtel Jackson**, un beau bâtiment aux briques rouges et aux colonnes blanches qui fait office à la fois de cantine, de saloon et d'auberge (pour **5 capsules** la nuit). La tenancière des lieux est un robot de type **PDQ-88b securitron, Madame Hedy** (pour les besoins de cette aventure, on considère qu'elle possède des caractéristiques similaires à celles d'un **Mister Orderly***). Son écran principal affiche le visage d'une belle femme brune à l'air glamour et sophistiqué.

Madame Hedy affirme venir de Las Vegas et avoir auparavant été au service d'un gentleman nommé Robert House. Elle serait partie de sa propre initiative, se considérant comme « trop intelligente » pour ce métier. En réalité, Madame Hedy a été envoyée à Eureka par M. House pour déterminer les véritables objectifs de Poseidon Energy et savoir si ceux-ci pourraient avoir un impact sur Las Vegas...

Butin (opéra) : Bric-à-brac (3d20), Curiosités (0-2), Drogues (1-3), Autres (0-1). On peut également y trouver un numéro du magazine *Live & Love*.

Butin (hôtel) : Armes (0-1), Boissons (2-3), Munitions (1-2), Nourriture (2-3), Vêtements (1-3), Autres (0-2).

POSEIDON ENERGY 12

Lorsque la Guerre sino-américaine a éclaté, les gisements d'uranium du Nevada, jusque-là considérés comme mineurs, ont gagné une nouvelle importance stratégique. La corporation **Poseidon Energy**, très liée au gouvernement des États-Unis, a installé des bureaux à Eureka afin de promouvoir son grand projet pour la région : la création d'un complexe minier à Prometheus et d'un centre de stockage des déchets nucléaires à Ruby Hill.

NOVA

Archétype : Pillard vétéran

Les habitants d'Eureka ont à cœur de se montrer dignes du surnom de leur bourgade (« *la ville la plus accueillante sur la route la plus solitaire* »), devenu pour certains une véritable philosophie de vie. Et c'est sans doute la raison pour laquelle Nova a pu trouver sa place au sein de la communauté, malgré son passé... plus que trouble.

Nova faisait en effet partie du gang des **Original 80s**, dont elle était l'un des membres les plus déchaînés. Aux commandes de sa moto *Lone Wanderer* et défoncée aux psychotropes, elle semait la terreur dans toute la région !

Un jour, Nova se réveilla seule au milieu des terres désolées, laissée pour morte par le reste du gang. Ses souvenirs des jours précédents n'étaient qu'un brouillard confus de sensations rendues indéchiffrables par les drogues. La *Lone Wanderer* avait quant à elle fini dans un fossé. Comença alors – littéralement – une longue traversée du désert durant laquelle Nova faillit mourir cent fois. Et lorsque les effets du manque commencèrent à se faire sentir, elle crut perdre définitivement la raison.

Par miracle, l'errance de Nova la mena aux portes d'Eureka. Ses habitants lui sauvèrent la vie, la recueillirent, lui offrirent un foyer et une nouvelle vie. Elle ne l'oubliera jamais.

Nova pensait que partager son expérience pourrait éviter aux jeunes comme Nuttie de suivre le même chemin. Malheureusement, ses récits hauts en couleur ont eu exactement l'effet inverse, à sa grande honte et à son grand désespoir.





LIAM TAYLOR

Archétype : Milicien

Que serait une ville frontalière de l'Ouest américain sans son shérif intègre, courageux et un peu dépassé ?

Liam Taylor, 34 ans, s'acquitte de ce devoir avec beaucoup de sérieux. Il aime profondément sa ville et est toujours à l'écoute de ses citoyens. Il a tendance à se méfier des étrangers, mais tente de toujours garder en tête le crédo d'Eureka : être accueillant en toutes circonstances. Il adopte donc une attitude que l'on pourrait résumer par « *faites confiance, mais vérifiez* ».

Liam est actuellement confronté à un gros problème : le bien nommé gang des **Vandales**. D'un côté, la population le somme de mettre un terme à leurs agissements. De l'autre, on lui demande clémence et modération envers ces « enfants dévoyés », deux qualités perçues par Nuttie et sa bande comme une marque de faiblesse.

Liam est assisté par un robot **eyebot** nommé **EUCLEED** (pour *EUreka County Law Enforcement Eyebot Duraframe*).

EUCLEED semble parfois doté d'une personnalité propre, et aime notamment patrouiller les rues en diffusant Radio Eureka.



Poseidon Energy s'était installé dans un bâtiment historique du centre-ville qui accueillait autrefois une marque de soda locale, *Mau's Sodaworks*, fondée en 1881 et plus tard rachetée par **Sunset Sarsparilla**. Un comptoir aux couleurs de cette société et disposant de plusieurs fontaines à soda se trouve encore dans le hall de l'immeuble. Les liquides sucrés cristallisés à l'intérieur des cuves ont fini par attirer de nombreuses **mouches bouffies**.

Le rez-de-chaussée accueillait par ailleurs une exposition permanente détaillant les différentes phases du projet, et vantant ses effets bénéfiques pour le Comté.

Les étages supérieurs étaient quant à eux dédiés aux bureaux proprement dits. Tout est désormais à l'abandon, et comme ailleurs les **radcafards** ont investi les lieux. Les quelques ordinateurs encore en état de marche contiennent toujours un mémo envoyé quelques jours avant la chute des bombes et invitant les employés et leurs familles à se rendre à... Lone Mountain. Ils furent parmi les premiers habitants de l'Abri 16 !

À l'arrière du bâtiment se trouve un **générateur à fusion**, installé par Poseidon et capable d'alimenter toute la bourgade en énergie.

Butin : Armes (0-1), Boissons (2-4), Curiosités (0-1), Munitions (0-2), Vêtements (1-3), Autres (0-1).

STADE 13

Ce stade accueillait autrefois les matchs disputés par l'équipe de football locale, les Vandales.

Aujourd'hui, les habitants d'Eureka aimeraient en faire un enclos pour leurs brahmines, qui pourraient alors brouter à l'abri des prédateurs venus des montagnes. Malheureusement, la découverte d'un nid de **radscorpions** a rapidement mis un terme à cette entreprise.

Butin : Bric-à-brac (2d20), Boissons (1-3), Drogues (1-2), Vêtements (1-3), Autres (0-1).





TRIBUNAL 14

Le tribunal est l'un des bâtiments les plus reconnaissables et les mieux conservés d'Eureka. De nos jours, il sert moins de palais de justice que d'hôtel de ville. C'est en effet en ses murs que se réunit le conseil municipal d'Eureka, dirigé par le maire **James Mahoney**.

La bibliothèque municipale d'Eureka y est également accolée. La plupart des livres sont trop endommagés pour être lisibles, mais il reste quelques ordinateurs où consulter les archives du Comté.

Butin : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (0-1), Autres (0-1). Dans la bibliothèque, il est possible de dénicher jusqu'à 3  revues ; utilisez la *table de publications aléatoires*, page 173 du livre de règles pour déterminer lesquelles. À noter qu'il s'agit forcément de revues publiées avant l'apocalypse, donc relancez le dé si vous obtenez *Wasteland Survival Guide* ou *Tales of a Junktown Jerky Vendor*.

VIEUX SALOON ET TUNNELS 15

Le « vieux saloon » est le plus ancien bâtiment d'Eureka, ayant été construit en 1873. Le bar et l'auberge qui occupaient ses murs en pierre de taille laissèrent plus tard leur place à un motel, dont les chambres servent désormais d'appartements.

OLIVIA BONETTI

Archétype : Docteur*

Olivia Bonetti est à la fois le médecin en chef et le vétérinaire d'Eureka. Faute d'école de médecine à disposition, elle a hérité ses connaissances médicales de son mentor, qui lui-même les tenaient de son prédécesseur.



Olivia fait de son mieux pour garder la population sur pied (ou sur patte), mais elle a pleinement conscience des limites de ses connaissances. Depuis qu'elle a découvert l'existence de revues consacrées à la médecine, elle essaie de rassembler autant de numéros que possible, mais elle ne comprend pas toujours tout en raison de son manque de bases académiques.

Olivia a perdu un œil sous les griffes d'un **gecko***, et garde depuis une phobie de ces bestioles.

JUN « TA'BI » LEUNG

Archétype : Habitant des terres désolées

Jun est un enfant de 8 ans, curieux et débrouillard. Fan du comics *Grognaq the Barbarian*, il aime s'aventurer là où il ne devrait pas. C'est ainsi qu'il a vu le **Démon** sur la route au sud du village, ce qui l'a beaucoup impressionné. Jun rend fréquemment visite à **Gabriel** au parc à caravanes, et aime bombarder **Nova** de questions sur ce qui se trouve au-delà d'Eureka. Il a entendu parler de **Delilah** et rêve de la rencontrer.



JOSIAH « JOSEY » WELLS

Archétype : Scribe

À 71 ans, le scribe senior Josey Wells est le dernier représentant du contingent de la **Confrérie de l'Acier** resté à l'aérodrome d'Eureka lors de la fameuse escale de 2195. Alors que ses pairs se sont progressivement détournés des dogmes de l'organisation

pour refaire leur vie au sein de la communauté, Wells leur est au contraire resté fidèle.

Josey s'est aménagé une petite chambre dans les bureaux du Eureka Sentinel, et s'emploie depuis plusieurs années à rassembler autant de documentation que possible sur la région. Il s'intéresse particulièrement aux expériences menées par West Tek au complexe Excelsior, depuis qu'il a découvert l'existence de ce dernier dans les archives du journal.

Méfiant, voire paranoïaque, Josiah ne partage pas son savoir avec le reste des habitants d'Eureka et mène une vie solitaire. Il s'accroche à l'idée que la Confrérie reviendra bientôt à Eureka et le rapatriera jusqu'à son quartier général situé à Lost Hills, en Californie.

Depuis que les premières rumeurs ont commencé à courir au sujet du mystérieux Démon de la Route 50, Josey est déterminé à entrer en contact avec lui. Il a en effet reconnu dans la description de cette « créature » une armure assistée avancée de la Confrérie. Il a donc deviné que le Démon n'est autre qu'un Paladin de l'organisation...



Une des particularités du vieux saloon est la présence, en sous-sol, de passages menant à la « cathédrale souterraine », le réseau de tunnels s'étendant sous le centre-ville. Durant l'apocalypse et les années qui suivirent, ces tunnels servirent de refuge aux survivants d'Eureka, comme expliqué **page 24**. Aujourd'hui, ils sont principalement utilisés pour stocker du matériel.

Malheureusement, les habitants d'Eureka ne réalisent pas que ces mêmes souterrains pourraient bientôt servir de point d'entrée aux tunneliers...

Butin : Bric-à-brac (3d20), Boissons (1-3), Curiosités (0-1), Nourriture (2-4), Vêtements (1-3), Autres (0-1).

QUÊTES MINEURES

Lors de leur passage à Eureka et en explorant ses environs, les PJ pourront accomplir diverses **quêtes mineures**.

PARVENIR À EUREKA

Niveau de quête : 1

Le simple fait de parvenir à Eureka après avoir quitté l'Abri 16 et voyagé le long de la Route 50 doit être récompensé comme il se doit !

NETTOYER L'OPÉRA

Niveau de quête : 2

Vu qu'aucun habitant d'Eureka ne souhaite l'aider, **Danny Dann** demande l'aide des PJ pour détruire le nid de radcafards se trouvant dans les ruines de l'**opéra**. C'est une quête idéale pour les PJ fraîchement arrivés à Eureka.

LES REVUES MÉDICALES

Niveau de quête : 2

Lors de leur première visite à la clinique, **Olivia** demandera aux PJ de lui rapporter toutes les revues médicales qu'ils pourront trouver. En échange, elle acceptera de les soigner gratuitement à l'avenir.

La quête est considérée comme accomplie s'ils lui rapportent au moins 5 magazines, qu'il s'agisse

du *D.C. Journal of Internal Medicine* ou du *Massachusetts Surgical Journal* (attention : l'exemplaire se trouvant déjà à la clinique ne compte pas). Il est possible de découvrir un exemplaire à Ruby Hil. En trouver d'autres dépendra du hasard...

LES VANDALES

Niveau de quête : 4

Après avoir gagné la confiance des habitants d'Eureka et démontré leur capacité à régler les problèmes, le shérif Taylor pourra demander l'aide des PJ pour s'occuper des Vandales. Il s'agirait de trouver un moyen de briser l'emprise que Nutie a sur le reste de la bande, afin que celle-ci se disperse et que ses membres retrouvent la raison.

Mais attention : personne ne doit mourir... Dans le cas contraire, la réputation des PJ à Eureka prendra un sacré coup.

GARE AUX GECKOS

Niveau de quête : 5

Inquiet de la prolifération des **geckos de feu*** au **champ de tir**, Gabriel recrutera les PJ pour détruire leur nid. Après tout, mieux vaut que d'autres risquent leur peau...

DES MUTANTS ET DES HOMMES

Niveau de quête : 6

Delilah soupçonne que des super mutants se sont installés au Bright Diamond Ranch, la ferme en ruines située au nord d'Eureka. Comme elle ne souhaite pas révéler sa présence à son ancienne bande, elle demande aux PJ d'enquêter à sa place. Les super mutants sont bas du front, mais il reste possible de négocier avec eux (ou de les manipuler) afin de leur faire quitter la région sans violence. Leur leader se nomme **Lennie** (voir **page 39**).

LES TOMMYKNOCKERS

Niveau de quête : 7

Quelque chose a attaqué les bighorners de **Gabriel** à la faveur de la nuit, ne laissant que des squelettes blanchis. La goule n'a rien vu et rien entendu, mais a

JAMES MAHONEY

Archétype : Habitant des terres désolées

Cet agriculteur a été élu maire d'Eureka il y a deux ans. Il partage son temps entre son bureau au tribunal et sa ferme. Son fils a récemment rejoint la bande des Vandales.



FENG & NA'NA-VI LEUNG

Archétypes : Marchand/Caravanier

Les parents de Jun habitent un petit appartement de l'hôtel Colonnade. Feng est issu d'une ancienne famille chinoise d'Eureka, tandis que les ancêtres de Na'na-vi appartenaient au peuple Goshute.

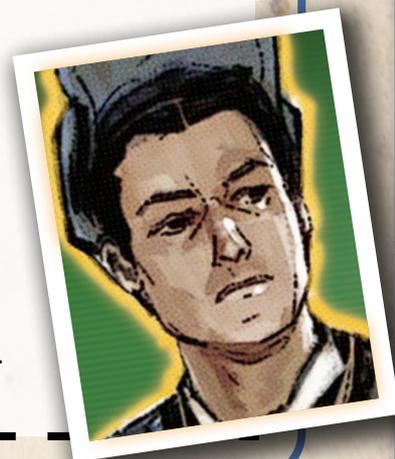
Ils ne s'inquiètent pas particulièrement de voir leur fils vagabonder au-delà des limites du village. Il faut bien que jeunesse se fasse, et Eureka est une bourgade relativement tranquille...



DANIEL « DANNY » DANN

Archétype : Habitant des terres désolées

Ce passionné de musique rêve de remettre le vieil opéra au centre de la vie communautaire. Le reste des habitants d'Eureka ne voit malheureusement pas l'intérêt d'une telle entreprise (à l'exception de Santiago).



HAZEL TORRÈS

Archétype : Agent du Réseau du Rail (elle en a les caractéristiques, mais pas l'allégeance).

Hazel est née au Centre, le grand carrefour commercial de la République de Nouvelle Californie. Déterminée à se faire un nom (et un business), elle cherche à établir une nouvelle route commerciale reliant le Centre aux cités mormones de l'est, que l'on dit prospères. Hazel est persuadée qu'il est possible de traverser les Badlands du Grand Bassin en suivant le tracé de l'ancienne Route 50. Elle s'est lancée dans cette expédition avec son fidèle chien **Kaga** (nommé d'après un célèbre bandit) et une troupe de mercenaires.

Malheureusement, le convoi fut attaqué au cours d'une halte nocturne. Une secousse sismique fit trembler les collines, et une faille s'ouvrit dans le sol dont jaillirent des créatures couvertes d'écailles (des **tunneliers**).

Malgré leur petite taille, ces choses ont rapidement submergé les mercenaires et les ont dévorés vivants, ne laissant que des os. Puis elles ont attaqué le chariot et les brahmines qui le tiraient, réduisant tout en charpie. Aux premières lueurs du jour, les monstres disparurent dans les entrailles de la Terre... Hazel et Kaga, restés cachés, étaient les seuls survivants.

Hazel est parvenue jusqu'à Eureka, où elle se remet doucement de la terreur de cette fameuse nuit. Mais les affaires n'attendent pas. Une fois remise sur pied, elle reprendra la route...



une certitude : cela n'est pas l'œuvre d'un gecko ou d'un yao guai, les prédateurs habituels.

La piste mène à la mine irradiée d'Eldorado. Si les PJ s'aventurent dans les galeries ou se trouvent à proximité à la nuit tombée, ils sont attaqués par un groupe de créatures : des **tunneliers***. Ceux-ci sont particulièrement dangereux, mais s'enfuient si les PJ font suffisamment de bruit ou de lumière et disparaissent dans les profondeurs du puits de mine.

Si les PJ tentent d'en savoir plus sur ces créatures en interrogeant les habitants d'Eureka, ils apprendront bien vite que personne en ville n'a jamais entendu parler de telles choses, à deux exceptions près : **Santiago** et **Hazel**. Santiago fera le rapprochement avec les « Tommyknockers » du folklore minier d'antan. Les Tommyknockers sont décrits comme des sortes de gobelins creusant des tunnels sous la terre. Si Hazel a survécu à la quête majeure **Soldes monstres** et qu'elle juge les

PJ dignes de confiance, elle leur racontera quant à elle sa mésaventure avec les « monstres venus des profondeurs » (voir ci-contre). Elle s'empressera de quitter la ville.

Si les PJ retournent à Eldorado, ils ne retrouvent aucune trace des mystérieuses créatures, mais découvrent d'énormes empreintes de pas (un test d'**INT + Sciences**, Difficulté 3, permet de déterminer qu'elles ont été laissées par une armure assistée).

COURAGE ET DÉVOUEMENT

Niveau de quête : 8

Liam Taylor aimerait remettre en état les **protectrons pompiers*** se trouvant à la **caserne**, afin que ceux-ci puissent être déployés en cas d'incendie. Pour ce faire, il a besoin des connaissances techniques des PJ (chaque robot doit

faire l'objet d'un test d'**INT + Réparation**, Difficulté 4) puis de réacteurs à fusion pour les alimenter en énergie. Ces derniers peuvent être trouvés parmi les affaires de Diane dissimulées sous la **galerie d'art**, ou être prélevés sur un des protectrons de **Ruby Hill**.

LE FEU DE PROMÉTHÉE

Niveau de quête : 9

Marilyn fait appel aux PJ pour une mission de la plus haute importance. Le générateur à fusion situé derrière les bureaux de **Poseidon Energy**, qui alimente Eureka en électricité depuis des décennies, montre des signes de fatigue. Marilyn pense que le générateur sera bientôt à court de combustible.

Les ordinateurs de Poseidon mentionnent l'existence d'un appareil appelé **SATURN** (Station Automatisée de Traitement de l'URaNium) au sein du complexe minier **Prometheus**. Le SATURN peut transformer l'uranium brut en « pile atomique » utilisable dans le générateur...

QUÊTES MAJEURES

Ces quêtes importantes liées à Eureka et ses environs sont l'épine dorsale de l'aventure. Terminer une **quête majeure** devrait toujours s'accompagner d'un gain de niveau.

TROUVER LA SOURCE DU SIGNAL

Niveau de quête : 3

Cette quête obtenue en quittant Lone Mountain est considérée comme accomplie lorsque les PJ parviennent au sommet de **Prospect Peak** et rencontrent **Santiago**.

SOLDES MONSTRES

Niveau de quête : 6

Cela fait quelques semaines qu'**Hazel Torrès** est arrivée à Eureka, où elle demeure en attendant de repartir en direction de l'Est. Persuadée qu'il reste des denrées utiles au **supermarché** situé à la sortie de la ville (et espérant pouvoir y trouver de quoi former une nouvelle caravane), elle demande l'aide des PJ pour explorer les lieux.

Une fois sur place, Hazel déterminera qu'elle pourrait tirer un bon prix du **gasbot**, si les PJ l'aident à le ramener jusqu'à Eureka (ou mieux, peuvent le réparer). Le problème étant bien entendu que l'endroit grouille de fourmis géantes...

LA DISPARITION DE JUN

Niveau de quête : 7

Le petit Jun part souvent en vadrouille, mais revient toujours pour le dîner. Or, il n'est pas rentré ce soir. Si les PJ se promènent près du parc à caravanes à la nuit tombée, ils tombent sur ses parents en train de le chercher. Ces derniers sont inquiets pour la première fois, et demandent l'aide des PJ pour retrouver l'enfant...

Jun est en fait parti explorer le **stade**, et a échappé de justesse aux **radscorpions**. Il a trouvé refuge dans les loges, où il est désormais piégé.

Durant le combat contre les radscorpions, les PJ reçoivent l'aide du Démon, dont ils ne perçoivent guère plus qu'une silhouette massive et cornue aux yeux orange, qui disparaît sitôt le garçon en sécurité. Une chose est sûre : un vrai démon venu des Enfers n'utiliserait probablement pas un fusil laser...

LES SECRETS D'EXCELSIOR

Niveau de quête : 9

Josey Wells ne faisant pas confiance aux habitants d'Eureka suite à leur rejet des traditions de la Confrérie, il recrute les PJ pour l'escorter jusqu'au **complexe Excelsior**. Il espère y découvrir des informations sur les activités de West Tek dans la région, et plus particulièrement les armes chimiques sur lesquelles travaillait la corporation.

La quête est considérée comme accomplie lorsque les données de l'ordinateur central du complexe ont été téléchargées sur un Pip-Boy (**INT + Sciences**, Difficulté 4). Évidemment, cette pièce est également l'ancre du **luminescent**...

À la sortie du complexe, les PJ se retrouveront face à face avec le Démon en personne, déclenchant le troisième acte de cette aventure...

ACTE 3 : L'OMBRE DU DÉMON

Le Démon est une vision terrifiante : un colosse cornu de 2m50 aux yeux flamboyants. Mais très vite, il devient clair que cette « créature » n'est pas un monstre, mais bien un humain portant simplement une armure assistée, certes très intimidante. Celle-ci est usée, son métal noirci par une vie de combats. C'est à peine si l'on distingue l'emblème de la Confrérie de l'Acier gravé à sa surface.

Si Josey Wells a survécu à l'exploration du complexe Excelsior, il se prosterne immédiatement devant l'apparition, l'appelant « Seigneur Paladin ». Si les PJ ne montrent pas suffisamment de déférence à son goût, il les invective : « *Vous avez devant vous un Paladin, l'élite de la Confrérie de l'Acier ! Faites preuve d'un peu de respect !* »

L'ARMURE AVANCÉE MK II

Alors que la Confrérie de l'Acier utilise traditionnellement des armures assistées T-51 et T-60, l'expédition envoyée vers l'Est a pu mettre la main sur quelques **armures assistées avancées Mk II**, encore en développement au moment de la chute des bombes.

Dans l'univers *Fallout*, ces armures à l'aspect démoniaque sont principalement associées à une faction appelée **l'Enclave**, surtout active en Californie et dans les terres désolées de la capitale, autour de Washington D.C., où cette armure est justement surnommée *Black Devil*, « Diable Noir ». La « Confrérie du Midwest » n'a jamais eu affaire à l'Enclave, Rhodes n'a donc pas conscience que son armure peut donner l'impression qu'il appartient à cette organisation.

Dans le cadre de cette aventure, on considère que cette armure a les mêmes caractéristiques qu'une T-60. Seule son apparence est différente.

Le Démon se montre quant à lui un peu plus patient, enjoignant Wells à faire de même. Une fois convaincu que les PJ sont prêts à l'écouter, il retire son casque, révélant le visage ciselé d'un homme âgé, mais toujours alerte. « *Je suis le Paladin Walter Rhodes. Eureka court un grave danger, et j'ai besoin de votre aide.* »

MENACE SOUS LA TERRE

Depuis que Rhodes est arrivé dans la région, il a gardé ses distances avec Eureka, préférant observer la communauté de loin afin de déterminer si oui ou non la Confrérie y est toujours présente, et sous quelle forme. Il a fini par réaliser que les membres de la Confrérie laissés sur place il y a un demi-siècle se sont depuis longtemps mélangés au reste de la population (en dehors de Wells). Rhodes avait donc finalement décidé de poursuivre son chemin vers l'ouest, sans chercher à prendre contact. Mais alors qu'il campait dans les collines au sud d'Eureka, il fut attaqué par un groupe de tunneliers.

Rhodes ne connaissait pas ces créatures (même si elles lui rappellent un peu les cannibales du Grand Canyon), mais il fit l'expérience directe de leur dangerosité. Cherchant à en savoir plus, il parvint à la conclusion que ses créatures proliféraient dans les sous-sols. Il pense désormais, à raison, qu'il existe un nid quelque part à proximité d'Eureka, peut-être dans une des anciennes mines. Il est déterminé à le détruire, mais il n'est pas parvenu à déterminer son emplacement. Il a en revanche une certitude : **les galeries des tunneliers convergent vers Eureka. Une attaque d'envergure est imminente.**

Un seul homme, même en armure assistée, ne peut pas tout faire. Rhodes pensait se rendre à Eureka afin de créer une milice à même de défendre la ville contre la menace. C'est alors que les PJ sont arrivés en ville. Rhodes a commencé à observer leurs faits et gestes, et a constaté leur compétence (ou tout du moins, si les dés n'ont pas été cléments, leur potentiel). Il pense qu'avec leur

aide, il pourra détruire le nid des tunneliers sans causer une panique.

Si les objectifs de Rhodes sont nobles, ses motivations ne sont pas entièrement altruistes. Au fil du temps, une nouvelle idée a en effet germé dans son esprit : transformer Eureka en bastion de la Confrérie de l'Acier pour faire rempart aux menaces venues du Colorado et au-delà (notamment la Légion de Caesar). En réglant le problème des tunneliers sans impliquer la population, il s'assure que celle-ci se sente dépendante de son aide, facilitant ses plans.

Mais Rhodes a une interprétation assez rigoriste de la doctrine de la Confrérie. Technologies et ressources doivent être contrôlées, ce qui suppose évidemment l'annexion de l'Abri 16, qui présente un intérêt stratégique indiscutable, et l'enrôlement forcé de sa population.



WALTER RHODES

Archétype : Paladin

Walter Rhodes faisait partie de l'expédition envoyée par la Confrérie de l'Acier au-delà des Montagnes Rocheuses. Il n'était alors qu'un jeune Écuyer de 19 ans, assigné au service d'un Chevalier dont il hériterait un jour de l'**armure assistée avancée Mk II** – celle-là même dont le casque à cornes lui vaut désormais le surnom de « Démon »...

Pendant plusieurs décennies, Rhodes participa à de nombreuses batailles contre les super mutants et autres menaces. Ces campagnes lui permirent de gravir les échelons jusqu'à atteindre le rang de Paladin, et le ramenèrent progressivement vers l'ouest, jusqu'au Colorado.

Constatant que la « Confrérie du Midwest » s'écartait chaque jour un peu plus des préceptes établis par les Anciens de Lost Hill, il décida finalement que le temps était venu pour lui de retourner en Californie et de prendre sa place auprès de la « vraie » Confrérie.

Ce voyage de retour à travers les terres désolées laissa à Rhodes un goût amer. D'un côté, la civilisation humaine renaissait. De l'autre, elle retombait dans les mêmes travers qui avaient conduits à la Grande Guerre. Il vit par exemple des tribus s'unir et prendre le nom de « **Légion de Caesar** »...

Alors que Rhodes traversait le Grand Bassin d'est en ouest, les systèmes électroniques de son armure captèrent Radio Eureka. Il se rappela alors que la flotte avait autrefois fait escale dans cette ville. Il décida donc de se rendre sur place, dans l'espoir d'y trouver d'autres membres de la Confrérie...

L'HEURE DU CHOIX

Rhodes fait de son mieux pour convaincre les PJ du bien-fondé de sa méthode. Mais il revient aux PJ de décider ce qu'ils souhaitent faire.

Ils peuvent accepter la proposition du Démon et travailler avec lui (et Wells, s'il est toujours vivant) pour détruire le nid des tunneliers et, à terme, faciliter la fondation d'un nouveau chapitre de la Confrérie de l'Acier à Eureka.

Ou bien ils peuvent s'opposer au plan de Rhodes et choisir d'informer la population de la menace, au risque de déclencher une panique. Dans ce cas, Rhodes et Wells tenteront d'éliminer les PJ afin de garder leur plan secret.

Ou bien les PJ peuvent dans un premier temps faire croire à Rhodes qu'ils vont travailler avec lui, tout en attendant la bonne occasion de le trahir, pour le bien de la communauté ou pour s'approprier son plan à leur propre bénéfice !

Dans la plus pure tradition des jeux vidéo *Fallout*, il est également possible de convaincre Rhodes – avec quelques arguments et des tests de **CHR + Discours** – de renoncer à son plan et de laisser les habitants d'Eureka prendre leur destin en main... Si les PJ parviennent à lui faire entendre raison, Rhodes finira ses jours en tant que protecteur d'Eureka sans chercher à imposer sa doctrine à quiconque.

Enfin, les MJ ne doivent pas hésiter à combiner les options pour mieux coller aux actions des PJ.

LE PLAN DE RHODES

Si les PJ décident de s'allier à Rhodes, il leur laisse d'abord le choix entre deux quêtes majeures : **Trouver le nid** ou **L'arme secrète**. Le temps étant compté, Rhodes (et Wells) s'occuperont de l'autre tâche.

Une fois l'une ou l'autre quête accomplie, les PJ devront retrouver Rhodes à Ruby Hill pour les ultimes préparations. Puis il sera temps de commencer l'ultime quête majeure de cette aventure : **La descente**.

TROUVER LE NID

Niveau de quête : 10

D'après Rhodes, les tunneliers possèdent un nid dans la région, probablement dans une des vieilles mines situées à proximité d'Eureka.

Rhodes a circonscrit les possibilités à trois options : Eldorado, Secret Canyon et Fish Creek. Il admettra être déjà intervenu à Eldorado, mais ne pas y avoir découvert de nid. Restent donc Secret Canyon et Fish Creek.

Si les PJ choisissent d'entreprendre cette quête, Rhodes insistera sur le fait qu'ils ne pourront pas détruire le nid par eux-mêmes : une fois son emplacement confirmé, ils devront évacuer les lieux.

L'ARME SECRÈTE

Niveau de quête : 10

Pour fabriquer une arme susceptible de détruire le nid des tunneliers, Rhodes a besoin de deux composants : une pile atomique chargée (voir à ce sujet la quête **Le feu de Prométhée**) et surtout une mini-bombe nucléaire, du type utilisé par les lanceurs Fat Man. Rhodes espère en trouver dans l'épave d'un des aéronefs de la Confrérie, à l'**aérodrome**.

Malheureusement, une bande de maraudeurs **super mutants** se trouve déjà sur place (si les PJ les ont rencontrés et épargnés lors de la quête **Des mutants et des hommes**, il s'agit à nouveau de Lennie et sa bande.)

LA DESCENTE

Niveau de quête : 11

Rhodes utilise la mini-bombe et la pile à fusion pour créer une arme nucléaire tactique, qu'il compte faire exploser au cœur du nid des tunneliers. Il a besoin que les PJ l'accompagnent et le couvrent pendant qu'il armera la bombe.

Rhodes et les PJ doivent donc descendre dans les profondeurs de Fish Creek. Une fois que les **tunneliers*** auront détecté leur présence, ils subiront des attaques répétées, à l'intensité croissante. Il est possible d'utiliser la lumière pour les garder

à distance, jusqu'à un certain point. Rhodes n'a besoin que de 5 minutes pour armer la bombe, mais ces 5 minutes sembleront sans doute très longues aux PJ...

Une fois la bombe armée viendra le temps de fuir. Rhodes a réglé le détonateur sur 30 minutes, mais c'était compter sans une dernière invitée surprise : la **reine tunnelier***, naturellement !

La bombe explose enfin, faisant trembler toute la montagne. Les galeries creusées par les tunneliers sous le désert du Grand Bassin s'effondrent. Leur prolifération au nord du Mojave a été stoppée, en tout cas à moyen terme...



Le nid détruit, Rhodes passe à l'étape suivante de son plan. Il se rend à Eureka aux côtés des PJ pour leur expliquer ce à quoi ils viennent d'échapper, utilisant subtilement les PJ pour corroborer son récit. Ayant gagné la confiance des habitants d'Eureka, il peut commencer à leur (ré-)inculquer les « vertus » de la Confrérie de l'Acier...

LENNIE

Archétype : Frappeur super mutant

Lennie appartient à la bande de maraudeurs super mutants installés dans la ville fantôme d'**Alpha**, à environ 60 km au nord d'Eureka. Malgré ses airs de brute épaisse, il n'aime pas particulièrement la violence même s'il la trouve bien utile pour résoudre la plupart des problèmes.



En réalité, Lennie et son groupe n'ont pas particulièrement envie de retourner à Alpha. Ils ont peur de leur chef, un certain **Curley**, et pourraient choisir de se rallier à la communauté d'Eureka si les PJ se montrent suffisamment convaincants.



LA DÉFENSE D'EUREKA

Si les PJ décident d'aller contre la volonté de Rhodes et d'informer la population d'Eureka de la menace qui pèse sur la ville, leur réputation auprès des habitants déterminera si ces derniers les croient ou non. Si oui, le shérif réunira le « conseil municipal » (le maire **James Mahoney**, **Olivia**, **Marilyn** et lui-même) afin de décider d'un plan d'action.

Le conseil laissera les PJ choisir entre deux tâches : **Armer la population** ou **Appeler à l'aide**. Le temps étant compté, les membres du conseil s'occuperont de l'autre tâche.

Une fois l'une ou l'autre quête accomplie, les PJ devront retourner à Eureka pour les ultimes préparations. Puis il sera temps de commencer l'ultime quête majeure de cette aventure : **Le peuple de l'enfer**.

ARMER LA POPULATION

Niveau de quête : 10

Le shérif demandera aux PJ de fournir la communauté en armes et en munitions. De vieilles cartes de la région indiquent la présence d'un bunker militaire dans les montagnes au sud, la **base Sentinel**.

Les PJ devront s'y rendre afin d'amasser un maximum de matériel, tout en évitant de se faire tuer par les robots gardant les lieux...

APPELER À L'AIDE

Niveau de quête : 10

Pour assurer sa défense, Eureka a besoin de tous les alliés qu'elle peut rassembler. Le plus simple serait d'utiliser Radio Eureka pour diffuser un message enjoignant aux bonnes âmes vivant aux alentours de participer à l'effort de guerre.

Mais il y a un problème. Santiago n'émet plus depuis quelques heures, ce qui est très inhabituel. Les PJ devront se rendre sur Prospect Peak afin de découvrir ce qui lui est arrivé.

La réponse tient en un mot : griffemort ! Le camp de Santiago a été attaqué par ce redoutable **écorceur**.

L'énorme reptile est affamé, peut-être même malade (il n'a que 25 PV au lieu de 31), mais cela ne fait que le rendre plus féroce et dangereux. La survie de Santiago et Archimède est laissée à la discrétion du MJ.

Une fois le griffemort éliminé, les PJ devront s'assurer que l'émetteur radio est en état de marche (**INT + Réparation**, Difficulté 3) et transmettre le message (**CHR + Discours**, Difficulté 4).

Les personnages auxquels les PJ ont prêté main-forte au cours de leur aventure répondent à l'appel : cela peut inclure **Delilah**, **Gabriel**, **Hazel**, les anciens **Vandales** (y compris **Nuttie**, si par exemple les PJ étaient parvenus à la raisonner), et même **Lennie** et sa bande de super mutants, si les PJ les avaient quittés en bons termes.

LE PEUPLE DE L'ENFER

Niveau de quête : 11

Les habitants d'Eureka ont établi des barricades autour de la bourgade et se préparent à l'arrivée des tunneliers. Mais à la stupeur générale, les créatures envahissent les rues à la nuit tombée, avides de chair humaine. Comment ont-elles pu pénétrer les défenses sans être repérées ?

En réalité, leurs galeries ont simplement fini par atteindre la « cathédrale souterraine » située sous le **vieux saloon**... en plein centre-ville !



Les PJ devront dans un premier temps empêcher les défenseurs d'Eureka de céder à la panique, puis chercher à colmater la brèche. Dans les souterrains, ils devront faire face à la **reine tunnelier***...



La mort de la reine provoque un vent de chaos au sein de la horde, offrant aux défenseurs d'Eureka

une chance de lui infliger de lourdes pertes. La ville est sauvée... pour le moment. Car tant que le nid n'aura pas été détruit, la menace des tunneliers continuera de planer sur la région.

Mais pour l'instant, l'heure est aux festivités. Malgré les pertes subies, la communauté d'Eureka est ressortie de cette épreuve plus soudée que jamais.

ÉPILOGUE

La menace posée par les tunneliers étant désormais écartée de manière plus ou moins durable, les PJ doivent décider de leur futur.

S'ils ont collaboré avec Rhodes, le Paladin propose de faire d'eux les premiers Chevaliers de sa Confrérie. Et semble beaucoup s'intéresser à leur Abri...

S'ils ont aidé les habitants d'Eureka à repousser les tunneliers, on leur propose de devenir des citoyens à part entière de la petite ville, et même de rejoindre son conseil municipal.

Mais bientôt, une alerte retentit sur leurs Pip-Boy : les sept jours sont écoulés. Ils peuvent désormais revenir à l'Abri 16 pour faire leur rapport. Si toutefois ils en ont envie... Après toutes ces aventures, l'idée de retourner s'enfermer dans l'Abri n'est peut-être plus aussi séduisante...

RETOUR À L'ABRI... ?

L'entrée principale de l'Abri 16 se trouve sur le versant sud de **Lone Mountain**. Une route de terre permet d'accéder à l'entrée de l'ancienne mine, dont les galeries laissent bientôt place à l'antichambre bétonnée de l'abri avec sa porte crantée circulaire caractéristique.

L'ouverture de la porte blindée doit être demandée en connectant un Pip-Boy au boîtier de commande attendant et en effectuant un test d'**INT + Sciences** (Difficulté 2).

Un gyrophare rouge éclaire la pièce tandis qu'un signal sonore retentit, invitant les personnages à s'écarter de la porte. Celle-ci coulisse alors pour révéler un long couloir au bout duquel se trouve une autre porte blindée. Une voix synthétique similaire à celle de Jackanapes invite le groupe à s'engager dans le « sas de décontamination ».

Un test de **PER + Sciences** (Difficulté 2) permet de noter que cette porte intérieure ne dispose pas d'un boîtier de commande, ce qui signifie que son ouverture ne peut être déclenchée de ce côté. Un test de **PER + Survie** (Difficulté 2), permet à un personnage de réaliser que quelque chose cloche... Peut-être un morceau déchiré d'étoffe bleue ou une trace de sang mal nettoyée lors du dernier retour d'un corps expéditionnaire. Nous encourageons le MJ à être généreux avec ces indices : il ne s'agit pas de prendre les joueurs en traître.

Si les PJ s'engagent malgré tout dans le couloir, la porte commence à se refermer derrière eux — juste assez lentement pour leur permettre de fuir s'ils le souhaitent. Une fois celle-ci complètement refermée, une musique patriotique est jouée sur le haut-parleur, tandis que la voix désincarnée, sur un ton à la limite du guilleret, déclame « *L'Abri 16 vous remercie pour votre service... et votre sacrifice* ».





Des panneaux coulissants révèlent alors quatre **tourelles laser 3 coups** qui ouvrent le feu sans sommation. Les PJ devraient alors comprendre que ZAX-16 n'avait jamais eu l'intention de les laisser rentrer dans l'Abri... Ils peuvent toutefois pirater la porte extérieure (**INT + Sciences**, Difficulté 5) pour s'échapper du piège, avant ou après avoir détruit les tourelles.

Si les PJ hésitent, la voix se fait plus insistante : « *En accord avec le protocole de sécurité Vault-Tec, il vous reste 60 secondes pour entrer dans le sas de décontamination. Passé ce délai, vos Pip-Boy ne vous permettront plus d'accéder à l'Abri.* » Si les PJ décident de partir, la porte se referme et des panneaux situés de part et d'autre de cette dernière coulissent, révélant deux **tourelles laser 3 coups** qui ouvrent immédiatement le feu (ainsi s'expliquent les blessures subies par le pauvre Douglas Allen, dont le corps fut découvert au début de cette aventure...).

Butin : Il est possible de fouiller l'antichambre, où se trouvent quelques caisses de matériel arborant le logo Vault-Tec. La plupart des caisses sont vides, mais on peut encore y trouver : Bric-à-brac (2d20), Curiosités (0-2), Autres (0-3).

AU-DELÀ D'EUREKA

Que les PJ aient décidé de s'installer à Eureka de leur propre initiative ou après avoir manqué de se faire tuer en tentant de revenir à l'Abri 16, ou qu'ils aient pris une tout autre décision (par exemple partir explorer les terres désolées), cette aventure touche désormais à sa fin.

Mais peut-être que les joueurs souhaiteront poursuivre les aventures de leurs personnages. Voici quelques pistes possibles pour continuer à jouer dans cette région des terres désolées. Elles peuvent bien entendu être combinées.

...Avec le développement d'Eureka, la petite ville devient une proie idéale pour des bandes de pillards ou des tribus belliqueuses venues des Badlands ou d'ailleurs.

...Un mystérieux voyageur, **Wyatt**, arrive à Eureka. Il s'agit en réalité d'un membre des **Original 80s**, qui envisagent d'étendre leur territoire en direction du sud. Découvrant la présence de **Nova** et réalisant qu'elle a renié ses liens avec le gang, l'étranger va chercher à ruiner sa réputation et sa crédibilité afin qu'elle ne puisse pas nuire au projet d'invasion.

...Les super mutants d'Alpha, dirigés par un maître cruel nommé **Curley**, se présentent aux portes d'Eureka avec un ultimatum. Soit la ville leur paie un tribut exorbitant, soit elle est réduite en cendres et ses habitants massacrés. Il ne s'agit pas de menaces en l'air : Curley dispose en effet d'un terrifiant **béhémoth**.

...**Madame Hedy**, le securitron en charge de l'hôtel Jackson, a reçu des instructions en provenance de Las Vegas. Elle doit accéder à la base Sentinel afin d'y récupérer un programme d'amélioration des performances de combat des robots militaires. Elle manipule les PJ afin de parvenir à ses fins, avant de quitter la ville pour retourner auprès de son maître **M. House**, à Vegas.

...Un émissaire de la **Légion de Caesar** arrive à Eureka et propose à la communauté d'intégrer cette « grande alliance » de tribus. L'émissaire, qui se fait appeler **Apodemius**, affirme que **Caesar** œuvre pour le bien de l'humanité et l'établissement d'une paix durable à travers les terres désolées, la *pax romana*.

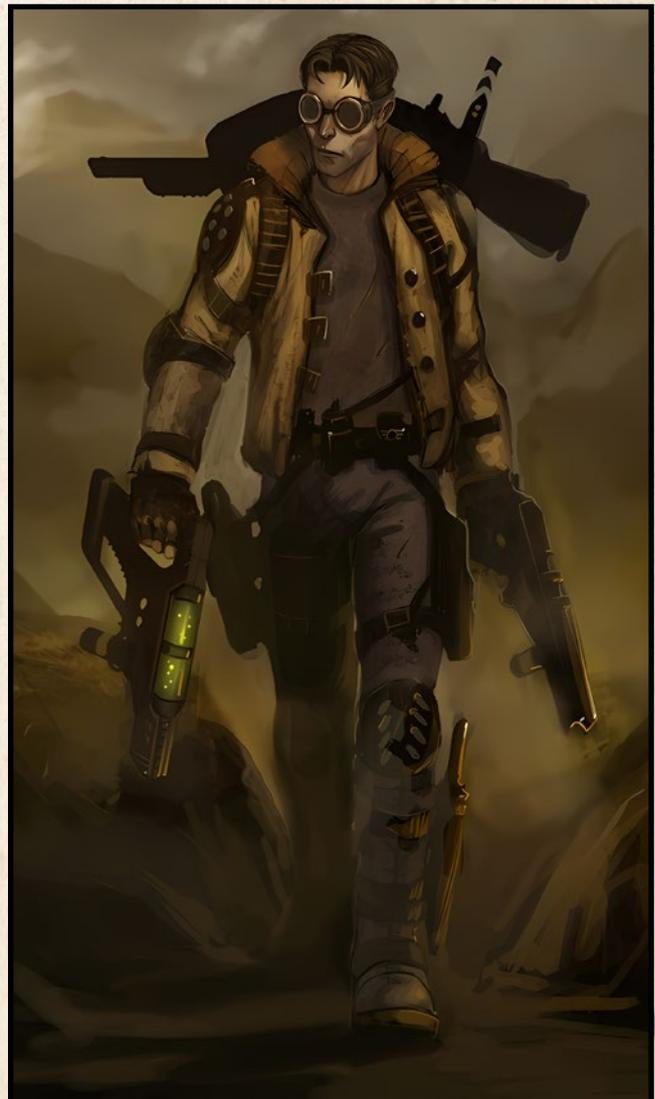
...**Hazel** a décidé de s'établir définitivement à Eureka, et de faire de la petite ville une étape incontournable du commerce entre la Nouvelle République de Californie et New Canaan. Elle propose aux PJ de l'accompagner jusqu'au Grand Lac Salé afin de l'aider à nouer ses premiers contacts avec la communauté mormone.

...Un groupe de Rangers du Désert se présente à Eureka. Ils sont à la recherche d'un déserteur accusé du meurtre d'un autre ranger... un certain **Gabriel Montalbán** !

...Eureka est survolée par plusieurs vertiptères noirs se dirigeant vers l'est. Il s'agit de **vestiges de l'Enclave**, dont le dernier bastion sur la côte ouest, **Navarro**, a récemment été conquis par la Nouvelle République de Californie. L'Enclave rassemble ses forces au **Terrain d'Essai de Dugway**, une ancienne base de l'U.S. Army dédiée aux tests d'armes biologiques et chimiques. Mais l'organisation a également besoin d'échantillons conservés au complexe Excelsior, et ne tardera pas à s'intéresser à Eureka. Pour atteindre Dugway, les PJ devront traverser la bien-nommée **Skull Valley**. Cette région autrefois

fertile a été transformée en terre stérile et toxique où rôdent des abominations mutantes comme des **fangeux**, des **centaures*** et des **calcinés***.

...Depuis l'apocalypse, le Grand Bassin connaît des écarts de température extrêmes. Les étés sont brûlants, et les hivers rigoureux. Les PJ s'apprêtent à connaître leur premier hiver à Eureka, et celui-ci sera particulièrement rude... Tandis que les Diamond Mountains se couvrent d'une épaisse couche de neige, la communauté doit faire face à la maladie et au risque de famine, sans compter que des prédateurs affamés descendent des montagnes en quête de nourriture (notamment des **yao guai**). Si vous souhaitez explorer cette piste, n'hésitez pas à vous inspirer de la campagne officielle *L'Hiver d'Atome*, qui contient de nombreuses idées pour mettre en scène des terres désolées hivernales !



PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Voici quelques personnages prêts à l'emploi. Leur passé n'est pas très détaillé afin de laisser les joueurs se les approprier. À l'exception du robot Chester Botsworth, ces personnages ont en commun d'être des habitants de l'Abri 16 n'ayant jamais connu le monde extérieur, occupant un poste déterminé par leurs résultats au GOAT (l'Examen Généralisé d'Aptitude Professionnelle).



ALICIA NAVARRO

En raison de ses résultats au GOAT, Alicia fut assignée au département administratif de l'Abri.

Alicia a rapidement grimpé les échelons et a intégré l'équipe du Superviseur Hayward. Dynamique et efficace, elle s'est constituée une solide réputation de « personne qui fait le boulot ».

CHESTER BOTSWORTH

L'Abri 16 dispose de nombreux robots Mister Handy en charge de l'entretien du complexe. Malheureusement, dans les années qui précédèrent la Grande Guerre, General Atomics International commença à rogner sur les coûts, et donc la qualité de ses robots. Certains des robots de l'Abri 16 tombèrent rapidement en panne.

Le Mister Handy surnommé « Chester Botsworth » a passé plus d'un siècle dans un dépotoir des niveaux inférieurs de l'Abri avant d'être découvert et réparé par Stephanie Patterson.

GARY POWELL

En raison de ses résultats au GOAT, Gary fut assigné au département médical de l'Abri.

Gary est un bon médecin, mais il n'a encore jamais été confronté à une véritable situation de vie ou de mort. Il est prêt à risquer sa vie pour ses compatriotes, mais a peur de ne pas être à la hauteur.

RAYMOND « RAY » HARPER

En raison de ses résultats au GOAT, « Ray » fut assigné au département de restauration de l'Abri.

Préparer les conserves stockées dans les chambres froides de l'Abri ne demande pas un grand talent culinaire, mais Ray s'acquitte de sa tâche avec sérieux. Il parvient même parfois à associer des saveurs inattendues pour pimenter la routine.

STEPHANIE PATTERSON

En raison de ses résultats au GOAT, Stephanie fut assignée au département informatique de l'Abri.

Stephanie n'est pas du genre à se tourner les pouces. Outre les ordinateurs, elle est passionnée par les robots et a réparé Chester pour passer le temps. Elle est également membre de l'équipe de baseball de l'Abri.

STEVE GUTIERREZ

En raison de ses résultats au GOAT, Steve fut assigné au département de la sécurité de l'Abri.

La vie est tranquille au sein de l'Abri, et Steve s'ennuie profondément. Il rêve d'un peu d'action, d'un peu d'aventure. Dommage qu'il ne connaisse pas l'adage « attention avant de faire un vœu, des fois qu'il se réalise... »



Enjoy VAULT LIVING!



*Wish you were here!
XOXO*



Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE

Alicia Navarro

Département administratif de l'Abri 16

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100

ORIGINE

Habitant d'Abri

NIVEAU

1

Statistiques de base :

- FORCE: 4
- PERCEPTION: 6
- ENDURANCE: 4
- CHARISME: 8
- INTELLIGENCE: 7
- AGILITÉ: 6
- CHANCE: 5

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Armes de corps à corps [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	3 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	2 (6)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	2 (8)
Discours [CHR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (11)
Discrétion [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (9)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Mains nues [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (6)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	1 (8)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	2 (8)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Troc [CHR]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (10)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC -

DÉFENSE 1

INITIATIVE 12

RD POISON 0

TÊTE (1-2)

RD bal.	0	RD rad.	0
RD Én.	0	PV	0

POINTS DE VIE

PV max	9
PV actuels	

BRAS GAUCHE (9-11)

RD bal.	0	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

BRAS DROIT (12-14)

RD bal.	0	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

BUSTE (3-8)

RD bal.	0	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

JAMBE GAUCHE (15-17)

RD bal.	0	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

JAMBE DROITE (18-20)

RD bal.	0	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	7	<input type="checkbox"/>	2	Perforant 1	Bal.			Dissimulé		0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	7	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Poing américain	Mains nues	7	<input checked="" type="checkbox"/>	3		Bal.			Dissimulé		<0,5
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

20

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	9

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Gourde Vault-Tec (1 dose d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 2)	<0,5
Vêtements élégants	1
Calmex (1 dose)	<0,5
CHARGE ACTUELLE	5
CHARGE MAXIMALE	95

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Née à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Source d'inspiration	1	Le groupe bénéficie d'1 point d'action bonus.
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.
Vêtements élégants		Une fois par scène, permet de relancer un d20 lors d'un test basé sur le Charisme.



Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE

Chester Botsworth

Majordome Robotique

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100

ORIGINE

Mister Handy

NIVEAU

1

Statistiques de base :

- FORCE: 5
- PERCEPTION: 9
- ENDURANCE: 8
- CHARISME: 5
- INTELLIGENCE: 5
- AGILITÉ: 4
- CHANCE: 4

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (12)
Armes de corps à corps [FOR]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Armes lourdes [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (10)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	2 (11)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (9)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (9)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Réparation [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	0 (8)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC -

DÉFENSE 1

INITIATIVE 13

POINTS DE CHANCE 4

RD POISON 0

TÊTE (1-2)

RD bal.	2	RD rad.	Imm.
RD Én.	0	PV	0

POINTS DE VIE

PV max	12
PV actuels	

BRAS GAUCHE (9-11)

RD bal.	2	RD rad.	Imm.
RD Én.	0	PV	0

BRAS DROIT (12-14)

RD bal.	2	RD rad.	Imm.
RD Én.	0	PV	0

BUSTE (3-8)

RD bal.	2	RD rad.	Imm.
RD Én.	0	PV	0

JAMBE GAUCHE (15-17)

RD bal.	2	RD rad.	Imm.
RD Én.	0	PV	0

JAMBE DROITE (18-20)

RD bal.	2	RD rad.	Imm.
RD Én.	0	PV	0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Pince	Mains nues	5	<input type="checkbox"/>	2		Bal.					-
Émetteur laser	Armes à énergie	12	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Perforant 1	Éner.	2	C	Combat rapproché	Cellule à fusion	-
Scie circulaire	Armes de corps à corps	8	<input type="checkbox"/>	3	Perforant 1	Bal.					-
			<input type="checkbox"/>	5							
			<input type="checkbox"/>	5							

CAPSULES

10

MUNITIONS

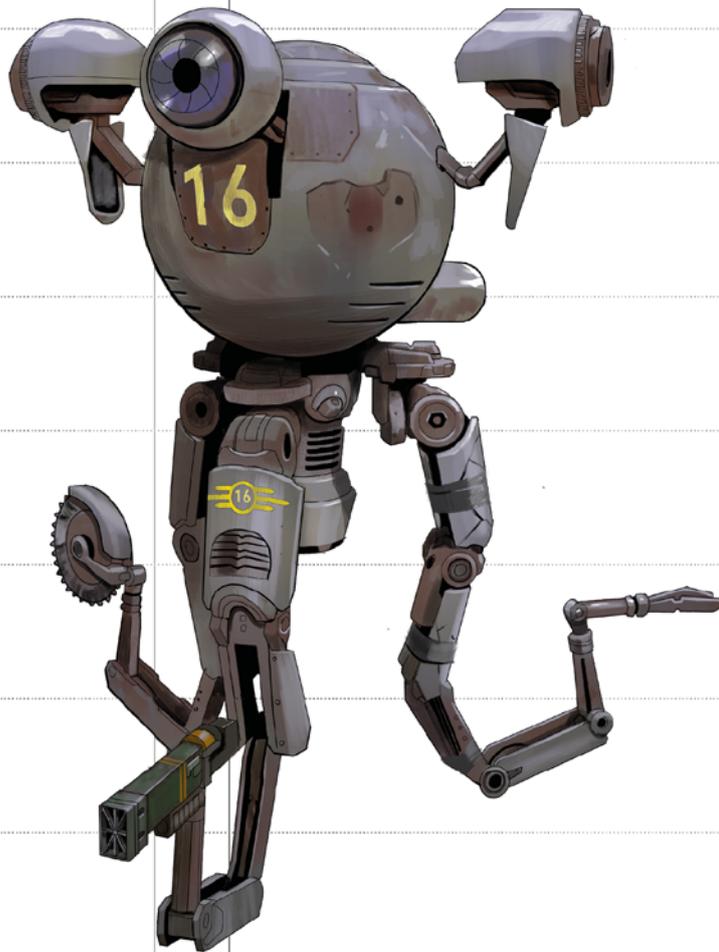
CALIBRE	QUANTITÉ
Cellule à fusion	27
Carburant lance-flammes	6

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Accessoires de bras :	-
Bras 1 : Pince	-
Bras 2 : Émetteur laser	-
Bras 3 : Scie circulaire	-
Blindage standard	-
Kit de réparation de robot	<0,5
Module de bouilloire intégrée	5
Multioutil	0,5
CHARGE ACTUELLE	6
CHARGE MAXIMALE	75

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Robot Mister Handy		Difficulté réduite pour les jets de Perception basés sur la vue et l'odorat. Immunité aux radiations et aux poisons. Ne peut ni boire, ni manger, ni utiliser de drogues ou de médicaments, et a besoin d'être réparé pour regagner des PV.
Nature prudente	1	Si un point d'action a été dépensé sur une action, un d20 peut être relancé.
Pince		Vous permet de manipuler des objets, de soulever jusqu'à 20 kg, et d'effectuer des attaques de type « mains nues ».
Module de bouilloire intégrée		Une fois par scène, permet de convertir 2 unités d'eau sale en 1 unité d'eau purifiée (prend 10 minutes).



Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE
Gary Powell
 Département médical de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 5 **PERCEPTION** 7 **ENDURANCE** 5 **CHARISME** 6 **INTELLIGENCE** 5 **AGILITÉ** 7 **CHANCE** 5

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (9)
Armes de corps à corps [FOR]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (7)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (7)
Discrétion [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (10)
Explosifs [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (9)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Médecine [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (7)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (7)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	0 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 14

POINTS DE CHANCE 5

POINTS DE VIE
 PV max 10
 PV actuels

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 0 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	7	<input type="checkbox"/>	2	Perforant 1	Bal.			Dissimulé		0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	9	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Cocktail Molotov	Explosifs	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Persistant	Éner.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5
Cocktail Molotov	Explosifs	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Persistant	Éner.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5
			<input type="checkbox"/>								

Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE

Raymond « Ray » Harper

Agent de restauration de l'Abri 16

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100

ORIGINE

Habitant d'Abri

NIVEAU

1

Statistiques de base :

- FORCE: 5
- PERCEPTION: 4
- ENDURANCE: 8
- CHARISME: 4
- INTELLIGENCE: 7
- AGILITÉ: 6
- CHANCE: 6

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Armes de corps à corps [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	3 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (5)
Discrétion [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (8)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	1 (6)
Médecine [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (10)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Survie [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (11)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	2 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC -

DÉFENSE 1

INITIATIVE 10

RD POISON 0

TÊTE (1-2)

RD bal.	2	RD rad.	0
RD Én.	0	PV	0

POINTS DE VIE

PV max	14
PV actuels	

BRAS GAUCHE (9-11)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

BRAS DROIT (12-14)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

BUSTE (3-8)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

JAMBE GAUCHE (15-17)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

JAMBE DROITE (18-20)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Matraque	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	3		Bal.					0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	9	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Machette	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	3	Perforant 1	Bal.					1
			<input type="checkbox"/>	5							
			<input type="checkbox"/>	5							

CAPSULES

10

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	8

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Armure de sécurité Vault-Tec	4
Casque de sécurité Vault-Tec	1
Gourde Vault-Tec (3 doses d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 2)	<0,5
Calmex (1 dose)	<0,5
Brochette d'iguane (x 1)	<0,5
Trousse de premiers secours	1
CHARGE ACTUELLE	11
CHARGE MAXIMALE	100

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Né à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Concerto de conserves	1	Trouve davantage de denrées comestibles en fouillant des endroits contenant de la nourriture.
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.



Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE
Stephanie Patterson
 Département informatique de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 4 **PERCEPTION** 8 **ENDURANCE** 5 **CHARISME** 5 **INTELLIGENCE** 9 **AGILITÉ** 4 **CHANCE** 5

POINTS DE CHANCE 5

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (8)
Armes de corps à corps [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (6)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	2 (6)
Armes lourdes [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	2 (6)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (8)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (11)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Réparation [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (12)
Sciences [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (12)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	1 (6)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 12

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 0 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

POINTS DE VIE
 PV max 10
 PV actuels

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	6	<input type="checkbox"/>	2	Perforant 1	Bal.			Dissimulé		0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	6	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Batte de baseball	Armes de corps à corps	6	<input checked="" type="checkbox"/>	4		Bal.			Deux mains		1,5
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

10

MUNITIONS

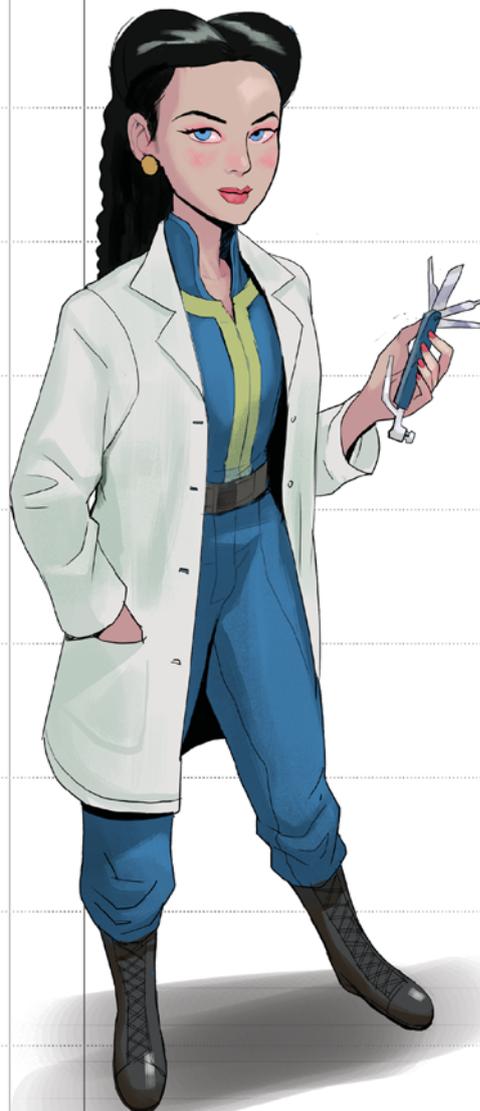
CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	7
Carburant lance-flammes	5

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Gourde Vault-Tec (1 dose d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 2)	<0,5
Multioutil	0,5
Blouse	1
Mentats (1 dose)	<0,5
CHARGE ACTUELLE	7
CHARGE MAXIMALE	95

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Née à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Pirate	1	La difficulté des tests pour pirater un ordinateur est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0)
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.
Blouse		Une fois par scène, permet de relancer un d20 lors d'un test basé sur l'Intelligence.



Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE

Steve Gutierrez

Département de la sécurité de l'Abri 16

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100

ORIGINE

Habitant d'Abri

NIVEAU

1

Statistiques de base :

- FORCE: 7
- PERCEPTION: 6
- ENDURANCE: 8
- CHARISME: 5
- INTELLIGENCE: 4
- AGILITÉ: 6
- CHANCE: 4

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Armes de corps à corps [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (10)
Armes légères [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Crochetage [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (9)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Explosifs [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (8)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	1 (7)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	1 (5)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	1 (7)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	1 (5)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	2 (10)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC

+1

DÉFENSE

1

INITIATIVE

12

POINTS DE CHANCE

4

RD POISON 0

TÊTE (1-2)

RD bal.	2	RD rad.	0
RD Én.	0	PV	0

POINTS DE VIE

PV max	12
PV actuels	

BRAS GAUCHE (9-11)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

BRAS DROIT (12-14)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

BUSTE (3-8)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

JAMBE GAUCHE (15-17)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

JAMBE DROITE (18-20)

RD bal.	2	RD rad.	2
RD Én.	1	PV	0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Matraque	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4		Bal.					0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	9	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Machette	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Perforant 1	Bal.					1
Grenade ronde	Explosifs	8	<input checked="" type="checkbox"/>	5		Bal.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5
Grenade ronde	Explosifs	8	<input checked="" type="checkbox"/>	5		Bal.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5

CAPSULES

10

MUNITIONS

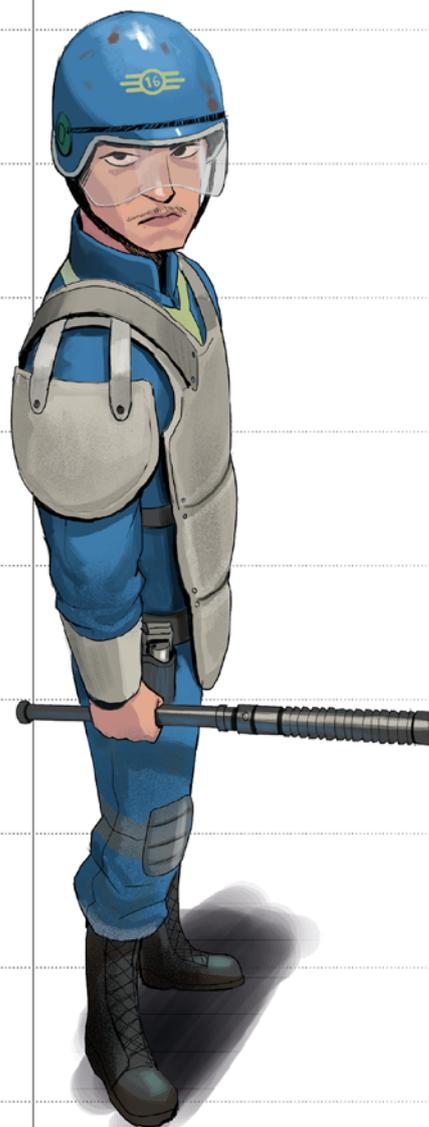
CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	20

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Armure de sécurité Vault-Tec	4
Casque de sécurité Vault-Tec	1
Gourde Vault-Tec (1 dose d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 1)	<0,5
Épingle à cheveux (x 5)	<0,5
CHARGE ACTUELLE	11
CHARGE MAXIMALE	110

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Né à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Sens affûtés	1	Viser un adversaire à portée courte ou inférieure permet de déceler ses faiblesses. La prochaine attaque aura l'effet Perforant +1.
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.



ASTOUNDINGLY

AWESOME

TALES



In this issue:

INTO THE WASTELAND !!!