Fallout LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

UNE **LUTTE** POUR LA **SURVIE** CONTRE LE DERNIER FILS D'ATOME

LIVRE DE QUÊTES

L'HIVER D'ATOME

ARKHANE ASYLUM

Conception principale
Donathin Frye

Conception et développement supplémentaire
Gabe Hicks, Jacky Leung, Matt Evans

Écriture
Chelsea Steverson, Virginia Garcia McShannock, Chris Bisset, Jesse Heinig, Donathin Frye

Édition
Jacky Leung

Conception graphique
Stephanie Katz-Barnes

Direction artistique
Ariel Orea

Illustration de couverture
Ariel Orea

Illustrations intérieures
Zac Song, Victor Maristane, Nick Greenwood, Wilmar Ballespí, David Hueso, Salvador Trakal, Susanah Grace, Carlos Cabrera, Justin Usher, Ariel Orea

Relecture
Bryce Johnston

Gestion de projet
James Barry, Haralampos Tsakiris

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Directeur de la création
Chris Birch

Directrice des opérations
Rita Birch

Directeur de management
Cameron Dicks

Responsable de la marque
Samantha Webb

Responsable de développement
Sophie Williams

Responsable des services créatifs
Jon Webb

Coordination de la création
Kieran Street

Contrôle financier
Luc Woolfenden

Responsable logistique et de production
Peter Grochulski

Direction artistique
Kris Aubin, Rocío Martín Pérez, Ariel Orea

Coordination du studio
Rocío Martín Pérez

Photographe
Fátima Martín Pérez

Chef de la conception 3D
Jonny La Trobe-Lewis

Conception 3D senior
Domingo Díaz Fermín, Chris 'Chrispy' Peacey

Conception plastique 3D senior
Colin Grayson

Conception 3D
Joana Abbott, Ben de Bosdari, Sean Bullough

Chef de la conception graphique
Michal E. Cross

Conception graphique
Stephanie Toro Gurumendi, Chris Webb, Mark Whittington, Leigh Woosey

Production de contenu audiovisuel
Steve Daldry

Édition
Bryce Johnston

Coordination du développement
Jason Enos

Développement 2d20
Nathan Dowdell

Testeurs QA
Samantha Laydon, Nathan Perry, Dominic Westerland

Responsable de la gestion de projet
Gavin Dady

Gestion de projet
Daniel Lade, Ben Maunder, Chris Shepperson

Assistant de gestion de projet
Haralampos Tsakiris

Gestion des opérations
John Wilson

Gestion de la fabrication
Martin Jones

Responsables de la production
Drew Cox, Warwick Voyzey

Chef de la production
Anthony Morris

Production
Thomas Bull, Louis Hartley-Edwards, Jake Pink, Jake Skinner-Guy, Miles Turner,

Assemblage
Elaine Elizabeth Hughes, Nichola Jones

Concepteurs des outils
Luke Gill, David Hextall

Service client et gestion des comptes clients
Lloyd Gyan

Gestion événementielle
Gregoire Boisbelaud

Community manager
April Hill

Gestion des traductions et de la publication
Matt Timm

Gestion de la distribution et des grands comptes
Gary Moore

Gestion de la marque
Jason Brenner

Gestion du marketing
Ben O'Brien

Coordination du marketing
Shaun Hocking

Support client
Chris Dann

Gestion de la boutique en ligne
Apinya Ramakomud

Comptable
Valya Mkrtchyan

Remerciements à
Alison Cybe et tous les fans et testeurs de *Fallout*

Remerciements particuliers à l'équipe de conception de Bethesda : Michael Kochis, David Evans, Jessica Williams, Alan Nanes, Matt Daniels, Kurt Kuhlmann, Jon Paul Duvall, Jessica Daniels et Emil Pagliarulo.

VERSION FRANÇAISE

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Directeur de publication
Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition
Fabien Marteau

Traduction
Caroline Hammer, Jérôme Vivas-Burel

Relecture
Annie Le Meur, Matt « Fenrirdarkwolf » Latroy

Maquette
Stéphanie Lairet

Office manager
Sabrina Beaufils

Services généraux
Raphaël Crouzat

© 2024 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT et les logos du jeu sont des marques déposées de ZeniMax Media Inc. ou de ses filiales aux USA et/ou dans d'autres pays.
Le système 2d20 et les logos Modiphius sont © Modiphius Entertainment Ltd. 2024. Tous les textes du système 2d20 sont © Modiphius Entertainment Ltd. Tout usage non autorisé d'un matériel sous copyright est illégal. Tous les noms déposés sont utilisés de manière fictionnelle, sans volonté d'infraction. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des événements passés ou présents serait une pure coïncidence involontaire, à l'exception des personnes et événements mentionnés dans le cadre d'un contexte historique.
Tous droits réservés, à l'exception du logo Modiphius, qui est la propriété de Modiphius Entertainment Ltd.
Version française © 2024 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

TABLES DES MATIÈRES

★ *Introduction* ★

BIENVENUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

La guerre. La guerre ne meurt jamais 6
Au sujet de ce livre 7
Survol de *L'Hiver d'Atome* 7
Mener *L'Hiver d'Atome* 10

★ *Chapitre Un* ★

OPTIONS, RÈGLES ET OUTILS INÉDITS

Nouvelles origines de personnage 18
Les Terres désolées hivernales 27
Traverser le Commonwealth 29
Construire un bivouac 35
Réputation de colonie 38
Concevoir une rencontre de combat 41

★ *Chapitre Deux* ★

BIENVENUE DANS LE COMMONWEALTH

Mener ce chapitre 52
Un coup d'œil sur le Commonwealth 54
Quête principale : la mission du train 56
Quête principale : feu purificateur 65
Quête principale : un nouvel Éden 80
Diamond City 100
Goodneighbor 114
Mirage 122
Chapiteau 132
Beatsville 140
Abbaye de Mechminster 147

★ *Chapitre Trois* ★

LA GUERRE DE L'HIVER

Mener ce chapitre 158
Planifier les attaques du gigapède 160
Quête principale : mille pieds de terreur . . . 166

★ *Chapitre Quatre* ★

LE JOUR DE LA DIVISION

Mener ce chapitre 190
Quête principale : sur la Mer luminescente . . 197
Le cratère d'Atome 207
Quête principale : la ville enfouie 215

★ *Chapitre Cinq* ★

APPENDICES

Index 240
Fiches de personnage 242
Fiches de colonie 246

★ *Introduction* ★

BIENVENUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

LA GUERRE. LA GUERRE NE MEURT JAMAIS 6
AU SUJET DE CE LIVRE 7
SURVOL DE *L'HIVER D'ATOME* 7
MENER *L'HIVER D'ATOME* . . . 10

Introduction

BIENVENUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

LA GUERRE. LA GUERRE NE MEURT JAMAIS.

La guerre. La guerre ne meurt jamais. Les États-Unis d'Amérique ont disparu voilà bien des générations, quand la Grande Guerre mit fin à la civilisation telle que nous la connaissions. Les bombes atomiques chutèrent ; la poussière radioactive retomba sur des ruines tentaculaires, et le silence se posa sur les ossements de tout ce que nous avions perdu.

Mais la vie ne s'arrêta pas là. L'Amérique devint le domaine de bêtes mutantes, de monstres terrifiants, d'étranges plantes irradiées, de robots errants libérés de leurs créateurs et de nouvelles formes d'humanité surprenantes. Et les rescapés de l'apocalypse nucléaire firent ce que l'on fait depuis des millénaires : s'adapter et survivre. Ils récupérèrent, rebâtirent et revendiquèrent ce qu'ils purent de l'ancien monde. Au fil des ans, des poches de civilisation commencèrent à s'installer dans les terres désolées sauvages de l'Amérique et s'affrontèrent pour le contrôle du peu qu'il leur restait.

De nombreux récits relatent les tentatives de l'humanité pour s'accrocher à la vie et construire un nouveau futur au milieu des cendres. Ce livre contient une telle histoire, dont la fin doit encore être racontée.

Dans les ruines de l'ancienne Boston, le Commonwealth se prépare à un long et mortel hiver. Alors que les communautés affamées s'efforcent de trouver de la nourriture et de résister au froid, une nouvelle secte de l'Église des Enfants d'Atome arrive. Son troupeau grandit à mesure qu'elle répand dans la région son adoration de la division nucléaire et des radiations. L'armée de l'Église, menée par un énigmatique prophète se présentant comme le Dernier Fils d'Atome, prévoit de déclencher une guerre hivernale totale avec les colonies qui osent rejeter son Dieu atomique. Un groupe de survivants hétéroclites doit faire tout son possible pour protéger les communautés contre ces adeptes et empêcher le Commonwealth de redevenir l'épicentre de l'Apocalypse.

RETOUR AU COMMONWEALTH

L'Hiver d'Atome se déroule dans le Commonwealth, qui sert de cadre au jeu vidéo *Fallout 4*. Par défaut, les lieux, les personnages et les aspects du Commonwealth utilisés dans ce livre correspondent à la situation antérieure au jeu vidéo ; vos choix dans le récit qui suit n'influent pas sur ses événements.

AU SUJET DE CE LIVRE

L'Hiver d'Atome est une quête non linéaire, en monde ouvert et bourrée d'action pour ***Fallout : le jeu de rôle***. Elle peut amener des personnages débutants du niveau 1 au niveau 17, voire au-delà. Ce livre décrit le décor du Commonwealth, en se concentrant sur divers lieux emblématiques tirés de *Fallout 4*, et y ajoute de nombreux lieux et colonies inédits. L'ouvrage fournit une variété de quêtes en lien avec la trame centrale de ***L'Hiver d'Atome*** et contient des informations sur les lieux et les personnages non joueurs (PNJ) afin de vous permettre de créer vos propres quêtes additionnelles. Le chapitre 8 : le Commonwealth du livre de base de ***Fallout : le jeu de rôle*** propose des ressources supplémentaires, dont des colonies et des lieux officiels.

Les thèmes principaux de ***L'Hiver d'Atome*** comprennent l'exploration de terres désolées et gelées, la survie à un hiver éprouvant, la construction de relations entre colonies, l'action explosive face à des monstres terrifiants, la guerre et ses enjeux élevés contre un adversaire inépuisable, et des horreurs surnaturelles aussi étranges qu'inexplicables.

Néanmoins, le thème le plus important de cette quête est celui de la puissance narrative des choix et des conséquences : les personnages joueurs (PJ) deviennent les protagonistes de ***L'Hiver d'Atome***. Le résultat de leurs actions au cours des nombreuses quêtes exercera une influence incroyable sur les colonies et les habitants du Commonwealth. ***L'Hiver d'Atome*** étant un récit en monde ouvert centré sur une quête principale solide et sans fin prédéfinie, l'ouvrage vous offre tous les outils pour comprendre et dérouler une myriade d'issues potentielles… et va jusqu'à vous donner toutes les clés pour créer la vôtre.

SURVOL DE L'HIVER D'ATOME

Cette section vous fournit un aperçu du contenu de chaque chapitre de ***L'Hiver d'Atome***. À la fin de ce livre, vous trouverez un index pour vous aider à retrouver en vitesse les informations utiles, dont celles sur les règles, les colonies et les quêtes ainsi qu'une grande variété d'objets inédits et d'ensembles de statistiques de PNJ ou de créature.

INTRODUCTION

Ce chapitre vous présente le fil rouge de *L'Hiver d'Atome*. Il résume l'histoire du livre et vous offre des conseils pour mener les quêtes telles qu'elles sont décrites ou pour remixer des éléments à utiliser dans d'autres cadres ou d'autres quêtes.

OPTIONS, RÈGLES ET OUTILS INÉDITS

Ce chapitre présente de nouvelles options pour les joueurs, des règles et des conseils pour utiliser ce livre à votre table de jeu. Ces outils comprennent :

- de nouvelles origines pour un personnage joueur, permettant de créer un synthétique de troisième génération, un Protectron ou un Enfant d'Atome ;
- de nouvelles règles pour les terrains, les obstacles, les périls, les conditions environnementales et l'exposition au froid dans les terres désolées hivernales ;
- des règles de voyage dans le Commonwealth, indépendantes et motivées par la narration, avec des rencontres aléatoires et des lieux à fouiller ;
- des règles pour créer des campements dynamiques afin de survivre sans abri dans les terres sauvages ;
- des règles pour suivre la réputation des PJ dans diverses colonies et participer à des activités d'ellipse ;
- des règles et des conseils pour aider les PJ à survivre à la défaite ou à fuir quand l'opposition les submerge ;
- des conseils pour concevoir des rencontres de combat équilibrées et adaptées à la taille et au niveau du groupe, dont de nouvelles règles pour ajuster en un tournemain la difficulté d'une rencontre et créer des PNJ de second plan.

Les règles et les outils fournis dans ce chapitre peuvent servir dans toute quête de ***Fallout : le jeu de rôle***.

BIENVENUE DANS LE COMMONWEALTH

Ce chapitre présente le décor du Commonwealth et les colonies principales apparaissant dans ***L'Hiver d'Atome***. Il fournit des détails sur chacune ainsi que sur les PNJ importants qui l'occupent, et au moins une quête annexe spécifique à ce lieu. Les trois quêtes principales du chapitre deviennent accessibles au fil du développement des personnages, tant en niveau qu'en réputation : ils peuvent alors progresser dans la trame centrale de ***L'Hiver d'Atome***.

Bienvenue dans le Commonwealth constitue le chapitre à la fin la plus ouverte — ce qui permet aux PJ d'explorer librement le monde — et s'achève sur une bataille désespérée pour des vivres, au cours d'un tournant central épique de la quête principale.

RÉSUMÉ DE LA QUÊTE

Au cours de la *quête principale : la mission du train*, les PJ arrivent devant les portes de Diamond City en compagnie d'une horde de réfugiés. Là, ils apprennent que la colonie est surpeuplée et commence à manquer de nourriture. Pour entrer, ils acceptent une mission pour le compte du maire : ils doivent enquêter sur un train de ravitaillement que l'on a dévalisé hors des ruines de Boston et tenter de retrouver les vivres et l'eau dérobés. Sur la piste des coupables, les PJ rencontrent un Enfant d'Atome qui vient d'arriver dans le Commonwealth ; il est à la recherche d'un prophète bien-aimé qui se fait appeler le Dernier Fils d'Atome.

À mesure que les personnages explorent le Commonwealth, s'impliquent toujours plus auprès de ses habitants et achèvent des quêtes annexes, l'hiver qui s'annonce se révèle de plus en plus cruel. Au cours de la *quête principale : feu purificateur*, un allié leur propose une mission lucrative : l'aider à établir une route sûre à travers un tunnel d'égout pour livrer de la nourriture à des colonies dans le besoin. Quand les PJ explorent les égouts, ils rencontrent deux sectes de l'Église des Enfants d'Atome, très différentes l'une de l'autre, et doivent décider comment les gérer afin de sécuriser la route vers les communautés proches.

Tandis que les disciples du Dernier Fils d'Atome gagnent en influence et perdent en confiance auprès des habitants de la région, les pires mois d'hiver approchent. Au cours de la *quête principale : un nouvel Éden*, les PJ partagent un feu de camp avec une bande de courageux Miliciens qui ont, selon leurs dires, sécurisé une nouvelle source d'approvisionnement dans un cargo abandonné, l'*USS Germination*. Il devient bientôt clair que le chef de la communauté du navire, le Dr Yarrow, a empoisonné les Miliciens et toute personne qui a goûté à son horrible fruit de chair. Étrangement, quiconque en mange ressent une terrible faim et subit une lente mutation en quelque chose de monstrueux. Pressés par le temps, les PJ doivent essayer de soigner ce mal et, si possible, rendre l'immense source de nourriture de l'USS *Germination* propre à la consommation. Pour y parvenir, ils doivent survivre à un long combat contre les matelots mutants du navire… et les soldats du Dernier Fils d'Atome. Ces derniers sont venus s'emparer du cargo pour le changer en forteresse destinée à leur armée en pleine croissance.

LA GUERRE DE L'HIVER

Ce chapitre introduit l'ennemi le plus terrifiant que les PJ aient affronté : le gigapède. De plus, il détaille la guerre en cours qui menace tout le Commonwealth et fournit une boîte à outils pour monde ouvert, destinée à illustrer la guerre par une série de batailles qui influent lourdement sur les communautés. Le chapitre propose aussi des conseils pour la gestion des combats dans chaque colonie majeure, ainsi que pour les différentes issues possibles.

La guerre de l'hiver présente une fin assez ouverte, ce qui permet aux PJ de voyager sans encombre entre ses trois batailles principales. Après chacune d'entre elles, de nouvelles quêtes annexes deviennent accessibles : le groupe a ainsi l'occasion d'obtenir des ressources ou des alliés pour renverser le cours de la guerre contre l'armée du Dernier Fils d'Atome et son gigapède. Le chapitre se termine par une bataille sanglante dans la neige, qui ramène la paix dans le Commonwealth… possiblement à un coût important.

RÉSUMÉ DE LA QUÊTE

Quelque temps après avoir survécu aux horreurs de l'USS *Germination*, le groupe visite une colonie qui se retrouve assiégée par le gigapède, un mille-pattes géant et mutant, apparemment invincible, mené par une petite unité de soldats du Dernier Fils d'Atome. La *quête principale : mille pieds de terreur* débute, et les PJ s'efforcent de défendre la communauté et de capturer l'un des soldats atomites pour l'interroger. Ils peuvent ainsi découvrir quelle colonie les Atomites prévoient d'attaquer ensuite, ce qui leur laisse le temps d'entreprendre le voyage pour se préparer en vue de la bataille qui s'annonce.

Au cours de la seconde bataille contre le gigapède, le groupe affronte une unité de cultistes mieux entraînés, déterminés à détruire la communauté au nom de leur dieu atomique. Durant la rencontre, les PJ apprennent que les dresseurs du monstre de siège commandent ce dernier grâce à la langue des signes américaine. Ensuite, les PJ n'ont que quelques jours pour se préparer pour l'invasion prochaine et totale des Atomites. Ils peuvent trouver des alliés dans des colonies, fouiller des lieux en quête de puissantes armes et armures ou apprendre suffisamment la langue des signes pour communiquer eux aussi avec le gigapède.

Le chapitre se termine sur une troisième et dernière bataille contre le monstre. Les PJ rallient leurs alliés pour un ultime affrontement contre l'armée du Dernier Fils d'Atome, dans la colonie qu'ils affectionnent le plus. Entre leur foyer et les Atomites accompagnés de leur gigapède, il ne reste qu'eux. S'ils échouent, nombre de leurs alliés sacrifient leur vie pour repousser les envahisseurs. Face à la promesse d'un printemps plus beau, le Commonwealth étreint une paix pleine d'espoir et entame la reconstruction.

LE JOUR DE LA DIVISION

Ce chapitre permet aux PJ d'explorer une nouvelle région mortelle : la Mer luminescente. Il propose des règles de voyage ajustées et des tables pour s'orienter dans les terres les plus irradiées de la zone. Est aussi présentée une nouvelle colonie, le cratère d'Atome, où les PJ rencontrent une secte de l'Église d'Atome farouchement opposée au Dernier Fils et à son culte.

Les débuts du *Jour de la division* sont ouverts, mais plus les PJ approchent de la conclusion de ***L'Hiver d'Atome***, plus les possibilités s'amenuisent. Quand ils pénètrent sur la Mer luminescente, ils franchissent un point de non-retour. Quand ils atteignent le cratère d'Atome, un dernier choix de nouvelles quêtes annexes s'offre à eux. La quête se termine avec l'affrontement, enfin, qui oppose le groupe au Dernier Fils d'Atome, loin sous les ruines du centre de recherche Whately. Les ultimes choix des PJ promettent de les changer à jamais, tout comme le Commonwealth… pour le meilleur ou le pire.

RÉSUMÉ DE LA QUÊTE

La paix revient dans le Commonwealth, mais le Dernier Fils d'Atome poursuit encore ses objectifs sous le centre de recherche Whately, au cœur de la Mer luminescente. Il réussit à excaver une antique cité enfouie, qui pourrait bien précéder l'histoire humaine connue. Là, il localise une étrange relique qui hante ses rêves depuis des années. Il nomme l'appareil de cristal « la Lueur d'Atome » et entame des expériences sur sa capacité à altérer les esprits… dans l'espoir de l'utiliser pour précipiter sa propre prophétie, le Jour de la Division. Tandis qu'il approche de son but — endoctriner tout le Commonwealth —, ses essais commencent à conduire ses disciples restants et les bêtes de la Mer luminescente au seuil de la folie.

Pendant ce temps, après une ellipse à la suite du chapitre précédent, les PJ rencontrent un fervent fidèle d'Atome, qui a parcouru les terres désolées dans l'espoir de leur remettre un message. Au cours de la *quête principale : sur la Mer luminescente*, ils reçoivent la missive de mère Isolde. Cette dernière dirige une secte d'Enfants d'Atome qui s'oppose au Dernier Fils : elle affirme savoir où se trouve la base d'opérations cachée du chef du culte et propose aux PJ de les aider s'ils viennent la rencontrer au cratère d'Atome, dans sa colonie. Après s'être préparés pour le plus dangereux périple de leur vie, ils traversent la Mer luminescente, infestée de monstres et extrêmement irradiée. Sur le trajet, ils doivent survivre à une rencontre éprouvante avec sœur Dawn, la fille perdue d'Isolde, transformée en gigantesque luminescente par les expériences du Dernier Fils.

Les PJ, arrivés au cratère d'Atome, ont une dernière occasion de se reposer dans la sécurité relative d'une colonie et d'en apprendre plus sur l'Église et le Dernier Fils d'Atome. Il devient vite évident que les autochtones sont pacifiques et désirent simplement arranger les choses dans le Commonwealth. Cependant, ils craignent d'affronter seuls le chef du culte violent. Armés de leurs connaissances sur les croyances et l'emplacement du Dernier Fils, les PJ traversent la Mer luminescente en quête du centre de recherche Whately.

Au cours de la *quête principale : la ville enfouie*, le groupe explore les ruines d'un centre de recherche sur les armes chimiques construit avant la Guerre. Là, ils rencontrent un radscorpion mortuaire légendaire ainsi que les derniers disciples du Dernier Fils, rendus fous par son utilisation de la Lueur d'Atome. Durant leur exploration du centre de recherche, ils découvrent un phénomène surnaturel inexplicable. Les PJ apprennent que le général Whately, fondateur de ces installations et ancêtre du Dernier Fils, était aussi un gourou qui vénérait une déité cosmique supposément endormie dans une ancienne cité enterrée.

Les PJ descendent dans le site d'excavation et la ville enfouie pour affronter le Dernier Fils d'Atome et mettre un terme à ses plans pour le Commonwealth. La Lueur d'Atome piège alors leur esprit dans un cycle de visions utopiques et cauchemardesques. Les personnages qui réussissent à échapper à leur prison mentale doivent faire face au Dernier Fils d'Atome… et à tous leurs compagnons tombés sous son emprise. Quand le chef de la secte leur explique ses véritables motivations et leur fait une proposition, les PJ doivent choisir entre accepter sa vision du futur, le combattre et fuir.

La section des *Épilogues* explore un peu plus les différentes conclusions et leur impact sur le Commonwealth. La section *Quêtes futures* présente des idées d'aventures et des conseils pour développer de nouvelles quêtes adaptées aux personnages de haut niveau afin de poursuivre les récits des PJ après la fin de l'hiver atomique.

MENER L'HIVER D'ATOME

Pour mener ***L'Hiver d'Atome***, il vous faut ***Fallout : le jeu de rôle*** afin d'avoir accès à toutes les règles du jeu, aux options de joueur et aux objets. Les outils du ***Kit du meneur de jeu*** peuvent aussi vous être utiles. Si possible, ***L'Hiver d'Atome*** emploie ses propres règles et tableaux pour la fouille, les voyages et les rencontres aléatoires afin de faciliter le travail du MJ.

Les statistiques des PNJ et les nouveaux objets sont décrits dans les sections narratives du livre au moment où les PJ sont les plus susceptibles de les croiser. L'index en fin d'ouvrage liste des renvois de page si vous avez besoin de statistiques ou d'objets particuliers.

L'Hiver d'Atome est prévu pour un groupe de quatre ou cinq joueurs. Certaines de ses rencontres peuvent s'avérer assez difficiles : joueurs et joueuses sont souvent encouragés à bien se préparer ou à trouver des alternatives aux combats pour atteindre leurs objectifs. Ajustez l'effectif ennemi en fonction des besoins de votre quête pour un groupe de PJ plus ou moins nombreux. Envisagez de réduire les points de vie ou les dégâts des ennemis légendaires ou majeurs face aux groupes les plus petits. De la même façon, vous pouvez modifier la difficulté des tests en groupe. Consultez *Concevoir une rencontre de combat*, page 41, pour des conseils sur l'équilibrage et l'ajustement des rencontres. Souvenez-vous que, dans *Fallout*, survivre est un succès, et fuir pour livrer bataille un autre jour doit presque toujours être une possibilité.

COMPRENDRE LE DERNIER FILS D'ATOME

Le Dernier Fils d'Atome est une personnalité énigmatique qui sert d'antagoniste central dans ***L'Hiver d'Atome***. Les quelques habitants du Commonwealth qui l'ont croisé affirment souvent qu'ils se sont sentis changés et spirituellement revigorés par cette expérience. Le Dernier Fils envoie ses disciples les plus dévoués agrandir son Église, exécuter ses plans, livrer ses combats et répandre la parole d'Atome. Le mystère qui entoure cet homme ne fait qu'alimenter son mythe grandissant et l'annonce comme véritable prophète d'Atome.

Bien que les diverses sectes de l'Église d'Atome partagent des croyances religieuses similaires, elles les mettent souvent en application de manière très différente. Les Enfants qui habitent le cratère d'Atome sont surtout non violents : ils veulent juste vénérer leur dieu en paix. Cependant, les ouailles du Dernier Fils sont bien plus militantes et dangereuses que les autres congrégations. Voici leurs principales croyances :

- Dans chaque atome existe un univers entier créé par le dieu Atome. Quand un atome se désintègre, l'univers qu'il contient se divise, accouchant ainsi de nouveaux univers.

- Créer un nouvel univers grâce à la fission nucléaire est un acte saint. Des événements comme la Grande Guerre ou la détonation d'une ogive nucléaire sont révérés, puisqu'ils donnent naissance à de très nombreux univers.

- Les radiations, ou la Lueur d'Atome, améliorent ce monde et doivent donc être vénérées. Les zones irradiées sont sacrées, et éliminer les radiations est une profanation. Cependant, les traitements antiradiations sont acceptables, car ils permettent de vivre plus longtemps dans la Lueur d'Atome.

- Mourir de causes naturelles ou irradié est une bonne mort. Périr dans une explosion nucléaire est une mort vraiment noble, qui permet à l'Enfant d'Atome d'atteindre la Division et de libérer l'infinité de mondes qu'il contient.

- Le Dernier Fils est un grand prophète créé par Atome pour récompenser l'Église de sa dévotion. Sa destinée consiste à conduire son troupeau vers le Jour de la Division. À ce moment, les fidèles d'Atome pourront voyager à travers l'infinité d'univers et vivre dans une félicité éternelle. La guerre, la violence et les autres actions radicales sont justifiées tant qu'elles conduisent plus de gens dans le giron du Dernier Fils en préparation du Jour de la Division. Bien que la secte partage ses croyances avec tous les groupes de l'Église, ce n'est pas le cas avec cette prophétie, qui lui est propre. D'autres cultes peuvent considérer les enseignements du Dernier Fils comme une totale hérésie.

Pendant la majeure partie de ***L'Hiver d'Atome***, le Dernier Fils d'Atome travaille sous le centre de recherche Whately, une base militaire souterraine cachée, datant d'avant la Guerre, au cœur de la Mer luminescente. Il ne révèle l'emplacement du lieu qu'à ses disciples les plus fidèles. Les PJ ne doivent pas découvrir le centre ni affronter le Dernier Fils avant le *chapitre 4 : Le Jour de la Division*. S'ils le rencontrent dans le Commonwealth avant leur confrontation finale, dépeignez un homme charmant, aimable et humble. Si les PJ parviennent à vaincre le Dernier Fils avant l'ultime chapitre de ***L'Hiver d'Atome***, inventez un nouveau gourou qui prend sa place et poursuit les machinations du prophète pendant le reste de la quête principale.

Voici un résumé des activités générales du Dernier Fils d'Atome précédant le début de la quête :

- Ancien généticien de génie, le Dernier Fils a rejoint l'Église d'Atome quand il vivait dans les Terres désolées de la Capitale. Il quitta son groupe et commença à voyager à travers le pays après des visions nocturnes douloureuses, dans lesquelles il discernait une ville enfouie : il croyait y trouver un objet qu'il appelait la Lueur d'Atome. Selon lui, elle lui permettrait de déclencher le Jour de la Division.

- Il tenta une première fois de fonder une secte, mais la violence de ses actions entraîna la mort ou la désertion de ses fidèles. Il s'enfuit après avoir volé une fortune considérable dans une grande colonie, ce qui lui permit d'obtenir de quoi relancer son église.

- Peu après le début de l'hiver, il atteignit le cratère d'Atome en compagnie de son troupeau. Ils s'installèrent là quelque temps. Quand il apprit l'emplacement du centre de recherche Whately, dans la Mer luminescente, il emménagea dans la base militaire souterraine.

- Il entreprit l'excavation de profonds tunnels sous le centre de recherche : il croyait trouver l'antique cité de ses visions. Au début, il voyageait dans les colonies du Commonwealth pour prêcher auprès de ses disciples et recruter de nouveaux fidèles. Au cours de ces déplacements, il conclut des accords avec les chefs de Mirage et de l'USS *Germination*. À présent, il quitte rarement le site d'excavation.

- Tandis que lui poursuit son travail sacré dans la Mer luminescente, ses disciples continuent de répandre l'influence du culte dans tout le Commonwealth. Dans certaines colonies, la secte utilise ses ressources pour aider les habitants dans le besoin à se préparer à l'hiver. À d'autres endroits, les Atomites prennent le pouvoir par l'intimidation ou des moyens plus violents.

Les Atomites cherchent avant tout à augmenter la taille et l'influence de leur culte. Le but secret du Dernier Fils consiste à finir l'excavation de la cité enfouie sous le centre de recherche Whately et à découvrir comment utiliser l'étrange appareil cristallin qu'il nomme la Lueur d'Atome. De plus, le Dernier Fils se montre très intéressé par l'ingénierie génétique et a mené des expériences pour créer de nouveaux et dangereux êtres mutants. Il prévoit de déclencher une guerre dans le Commonwealth et d'utiliser ses créations comme armes afin d'assurer le contrôle de la région à son Église.

STRUCTURE DES QUÊTES

Chacun des **trois chapitres narratifs** (*Bienvenue dans le Commonwealth*, *La guerre de l'hiver* et *Le jour de la Division*) commence par plusieurs sections vous aidant à vous préparer pour mener ses quêtes. Parmi les plus communes :

- les sections **Mener ce chapitre** vous offrent un aperçu et des recommandations spécifiques à suivre avant d'entamer un nouveau chapitre ;
- les sections **Gain de niveau** fournissent des conseils quant aux niveaux de difficulté du chapitre et aux références à consulter lorsque vous décidez du moment où octroyer un gain de niveau aux PJ. Cet ouvrage utilise les points d'étape pour récompenser les joueurs qui complètent les quêtes et accomplissent des exploits importants. Si vous préférez les points d'expérience pour déterminer quand les PJ évoluent, vous devrez peut-être ajuster certains niveaux de difficulté des rencontres.

Les **quêtes** comprennent une introduction et une amorce de scénario pour vous lancer. Parmi les autres éléments courants dans la structure des quêtes, vous trouverez :

- des **objectifs de quête**, qui détaillent les buts essentiels que le groupe devra sans doute accomplir pour mener à bien la quête ;
- des marges **Avertissement de contenu et modification des scènes** qui vous alertent sur le contenu qui pourrait poser problème à certaines personnes. De plus, elles suggèrent comment changer facilement certains éléments sans perturber l'arc global de la quête ;
- les **scènes**, qui divisent les quêtes principales en unités plus petites avec un début, un milieu et une fin propres. Vous pourrez compléter la plupart des scènes en une partie ou deux ;
- la section **Retombées**, à la fin de chaque quête, qui présente quelques issues parmi les plus probables. Elle propose des conseils pour gérer l'impact des actions des PJ sur les colonies, leurs relations et les intrigues futures. Puisqu'il n'est pas toujours possible de prédire les choix des PJ au cours d'une quête, vous pouvez aussi vous inspirer de ces sections pour créer vos propres issues de quête, plus logiques pour votre récit.

Les **colonies** détaillent les lieux importants, leurs habitants, leurs relations avec d'autres groupes et la situation au début de l'hiver atomique. Vous trouverez la description du cratère d'Atome au *chapitre 4 : Le jour de la Division* ; toutes les autres localités sont explorées en profondeur au *chapitre 2 : Bienvenue dans le Commonwealth*.

Chaque colonie présente aussi plusieurs **variables de colonie**, qui changent en fonction de l'issue des quêtes et des actions des PJ. Toutes échelonnées de 0 à 5, elles comprennent :

- **les défenses** : *aucune*, *très faibles*, *assez faibles*, *modérées*, *assez solides* ou *très solides*. Le rang des défenses d'une colonie détermine l'efficacité des protections contre les menaces extérieures, que ce soit grâce à la topologie, des défenseurs armés ou d'autres moyens. Quand une colonie n'a plus aucune défense, ses habitants sont tout simplement à la merci des dangers ;
- les **réserves de nourriture** : *aucune*, *presque vides*, *limitées*, *juste suffisantes*, *approvisionnées* ou *très importantes*. En raison des pénuries hivernales, le manque de nourriture constitue la principale menace pour les communautés de ***L'Hiver d'Atome***. Quand une colonie n'a plus aucune réserve de nourriture, ses habitants se séparent pour chercher un autre foyer ou meurent de faim ;
- le **moral des habitants** : *à bout*, *très sombre*, *assez sombre*, *satisfait*, *assez heureux*, *très heureux*. La nourriture et la sécurité ne font pas forcément le bonheur d'une communauté, et inversement. Quand les habitants sont à bout, ils peuvent se rebeller ou abandonner en masse la colonie.
- la **réputation de colonie** : *hostile*, *prudente*, *neutre*, *confiante*, *alliée*. Au contraire des autres variables, le rang de réputation d'une colonie est en lien direct avec la confiance et les relations établies entre les habitants et le groupe de PJ. Plus il est élevé, plus les PJ reçoivent du soutien de la part de cette communauté. Quand cette dernière devient hostile, elle refuse de laisser passer les PJ, voire elle se montre tout à fait haineuse à leur encontre.

Suivez l'évolution des variables de colonie au fil des quêtes. Elles vous servent à décrire au mieux l'univers et à interpréter des localités en mutation constante afin de renforcer l'immersion et d'aider les joueurs et joueuses à apprécier l'impact de leur personnage sur le monde qui l'entoure. Les variables de colonie altèrent parfois la difficulté de certains tests ou offrent des options supplémentaires pour faire progresser le récit.

BOUTIQUES, BUTIN ET AMÉLIORATIONS D'ÉQUIPEMENT

L'un des aspects amusants de l'expérience *Fallout* consiste à laisser vos joueurs économiser des capsules et à fouiller : ils pourront ainsi acheter ou trouver de l'équipement sympa ou améliorer leurs armes. ***L'Hiver d'Atome*** ne présente aucune boutique ni aucun marchand dans ses colonies. Vous devez laisser les PJ acheter des objets et des mods présents dans cet ouvrage ou le **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** chaque fois que vous l'estimez logique. Prenez en compte les pénuries hivernales ainsi que les ressources d'une colonie ou d'un marchand donné pour ajuster le coût et la rareté des articles disponibles : les PJ ont plus de chance de trouver de bonnes armes et armures à Diamond City ou à l'abbaye de Mechminster, tandis que Goodneighbor peut leur proposer diverses drogues à un prix raisonnable.

Si les PJ éprouvent des difficultés lors de certaines rencontres, envisagez de créer, par exemple, une quête annexe afin de leur permettre d'acquérir des capsules, des armures ou des armes améliorées ainsi que des mods, puis reprenez les quêtes principales de ***L'Hiver d'Atome***. De plus, nous vous encourageons à concevoir de courtes quêtes annexes, des lieux de fouille et des PNJ avec qui marchander pour que les personnages puissent refaire le plein d'objets essentiels, comme les vivres, les boissons, les Stimpaks et le RadAway. Accomplir des tâches de colonie additionnelles et accorder des faveurs à des PNJ sans que cela soit proposé par ***L'Hiver d'Atome*** peut aussi permettre aux PJ d'effectuer des tests de réputation de colonie afin d'améliorer l'opinion des habitants à leur égard.

Un bon équipement peut grandement faciliter les rencontres ; des armes comme le Fat Man et des armures comme une armure assistée peuvent complètement bousculer l'équilibre du jeu. Voici quelques conseils génériques pour un matériel adapté :

- évitez d'introduire des fusils de combat avant que les personnages aient atteint le niveau 3–5 et aient amélioré leur armure ;
- les armures et les mods d'armure qui offrent une résistance aux dégâts de 2 ou 3 sont adaptées à la plupart des personnages de niveau 2–4 ;
- les armures et les mods d'armure qui offrent une résistance aux dégâts de 4 ou 5 sont adaptées à la plupart des personnages de niveau 5–9 ;
- les armures et les mods d'armure qui offrent une résistance aux dégâts de 6 ou 7 sont adaptées à la plupart des personnages de niveau 10–12 ;
- évitez d'introduire du matériel terriblement puissant, comme le Fat Man ou une armure assistée, avant que les personnages aient au moins atteint le niveau 13. De tels objets changeraient fondamentalement la manière dont les PJ vivent un combat. Ou bien donnez-leur tout ça et regardez le monde brûler !

La règle d'or

Fallout : le jeu de rôle et ***L'Hiver d'Atome*** présentent de nombreuses règles pour jouer de longues quêtes dans les terres désolées nucléaires de vos rêves. Certains groupes aiment utiliser les règles détaillées du système pour les voyages, les fouilles, la fabrication et la survie ; ils apprécient les modifications d'équipement et créent de formidables combinaisons d'armes et d'armures. D'autres préfèrent que leur partie de ***Fallout*** soit moins portée sur les règles, ou se contentent de certaines règles et délaissent les autres.

Avant de jouer à ***Fallout : le jeu de rôle***, passez les règles en revue et discutez avec les joueurs pour savoir ce qui intéresse le plus le groupe. La règle d'or est simple : utilisez les bonnes règles pour votre groupe et *votre* récit.

ORGANIGRAMME DE QUÊTE

Bien que ***L'Hiver d'Atome*** soit une aventure non linéaire en monde ouvert, cette section fournit un bref guide de l'enchaînement de quêtes recommandé. Si les PJ entreprennent des quêtes de votre cru ou accomplissent des exploits non répertoriés dans cet ouvrage, utilisez les conseils des sections *Gain de niveau* pour les récompenser comme il se doit. Certaines quêtes peuvent s'avérer plus ou moins complexes en fonction du niveau et des capacités des personnages. Ajuster la difficulté des rencontres et des tests pour les adapter aux joueurs peut être une bonne idée.

QUÊTE PRINCIPALE : LA MISSION DU TRAIN (niveau suggéré : 1)

- **QUÊTE ANNEXE :** du rififi à l'auberge
- **QUÊTE ANNEXE :** on a le rythme
- **QUÊTE ANNEXE :** l'homme illustré
- **QUÊTE ANNEXE :** forgé dans les ténèbres

QUÊTE PRINCIPALE : FEU PURIFICATEUR (niveau suggéré : 3+)

- **QUÊTE ANNEXE :** minuit à l'oasis
- **QUÊTE ANNEXE :** fichez le camp

QUÊTE PRINCIPALE : UN NOUVEL ÉDEN (niveau suggéré : 6+)

- Aucune

QUÊTE PRINCIPALE : MILLE PIEDS DE TERREUR (niveau suggéré : 7+)

- **MILLE PIEDS DE TERREUR, SCÈNE UNE :** l'apparition du gigapède
- **QUÊTE ANNEXE :** il va nous falloir de plus gros flingues
- **QUÊTE ANNEXE :** le souffle
- **MILLE PIEDS DE TERREUR, SCÈNE DEUX :** les signes se rassemblent
- **QUÊTE ANNEXE :** éducation supérieure
- **MILLE PIEDS DE TERREUR, SCÈNE TROIS :** confrontation

QUÊTE PRINCIPALE : SUR LA MER LUMINESCENTE (niveau suggéré : 12+)

- **QUÊTE ANNEXE :** à la lueur du jour
- **QUÊTE ANNEXE :** un dernier souvenir
- **QUÊTE ANNEXE :** une détonation qui divise

QUÊTE PRINCIPALE : LA VILLE ENFOUIE (niveau suggéré : 15+)

- Aucune

EXPLOSEZ CE LIVRE ET PILLEZ LES DÉBRIS

De nombreux meneurs de jeu (MJ) préfèrent jouer à ***Fallout : le jeu de rôle*** dans des cadres créés par leurs soins, voire dans leur propre ville. Ce livre et ce récit ont été amoureusement conçus comme une quête majeure épique dans le Commonwealth, mais rien n'y est sacré. Vous pouvez briser toutes les règles, les colonies, les PNJ, les quêtes et les notions qui vous sont utiles. Les sections suivantes vous fournissent de brefs conseils et idées sur la manière de détourner ***L'Hiver d'Atome***.

PIRATEZ LES RÈGLES

Vous pouvez sans mal ajuster les règles pour *Traverser le Commonwealth* (voir page 29), alimentées par la narration, en changeant les tables de complications de voyage, de rencontres aléatoires et de fouille ainsi que la dépense de PA. Vous pouvez simplifier les règles ou en concevoir de nouvelles afin de les adapter au niveau de jouabilité voulu à la table.

De même, vous pouvez sans mal réutiliser les règles des *Terres désolées hivernales* (voir page 27) pour les transposer à d'autres décors dans lesquels on croise des obstacles environnementaux sensiblement différents : les blizzards radioactifs peuvent devenir des tempêtes de sable irradiées, les congères des dunes du désert et l'hypothermie peut permettre de gérer l'épuisement par la chaleur.

De plus, vous pouvez remanier toute statistique ou tout objet de ce livre. Souvenez-vous d'utiliser les conseils pour échelonner les niveaux des statistiques afin de les équilibrer pour votre groupe.

REMIXEZ LES COLONIES ET LES QUÊTES

L'Hiver d'Atome présente des sites canoniques tels que Diamond City, Goodneighbor et le cratère d'Atome. En altérant les PNJ, les lieux et les quêtes annexes, vous pouvez transposer les idées de ce livre dans tout décor que vous imaginez. Les localités inédites comme Beatsville, Chapiteau, Mirage et l'abbaye de Mechminster (et des lieux comme l'USS *Germination* ou le centre de recherche Whately) sont encore plus simples à déplacer. Chaque fois que vous redéfinissez une colonie, songez à ce qui rend votre cadre unique. Utilisez la géographie locale, les repères célèbres, le climat, l'histoire régionale, les conséquences de l'Apocalypse nucléaire et la satire de la pop culture des années 40 à 60 pour donner de la saveur à votre propre version des lieux de ***L'Hiver d'Atome***.

Vous pouvez recourir aux mêmes principes afin de vous inspirer des quêtes principales et annexes de ce livre. La plupart d'entre elles sont faciles à simplifier pour les éloigner de l'histoire principale et du Commonwealth. Pour les quêtes impliquant le Dernier Fils d'Atome ou des groupes officiels comme les Miliciens, vous pouvez imaginer d'autres factions ou individus, spécifiques à votre récit, et ajuster leurs motivations et leurs actions de manière adaptée.

Vous pouvez aussi utiliser le format des quêtes de ce livre pour créer les vôtres. Les quêtes annexes peuvent ne demander qu'une partie ou deux pour les terminer, mais les quêtes principales nécessitent de nombreuses heures de jeu pour en venir à bout, et leur impact est plus important.

DÉMONTEZ CES BOÎTES À OUTILS

Tout au long des portions de quête de ***L'Hiver d'Atome***, vous utiliserez de nouveaux outils, conçus spécialement pour cette quête majeure. Vous pouvez arracher sans pitié ces boîtes à outils de l'épine dorsale de ce livre et les employer comme bon vous semble. Les outils les plus utiles, et leur emplacement, sont :

Purifier les zones de leurs sources de radiation. Consultez la *quête principale : feu purificateur*, page 65. Vous pouvez utiliser ce système pour permettre aux PJ de nettoyer les lieux des radiations ou d'autres effets ambiants. Vous pouvez aussi exploiter ce concept de tours d'exploration pour vous aider à suivre l'écoulement du temps et les activités lorsque le groupe ratisse une zone.

Créer une maladie complexe. Consultez la *quête principale : un nouvel Éden*, section *Fièvre affamée*, page 84. Vous pouvez utiliser les effets cumulatifs liés à la Durée et la récupération en guise de squelette pour créer vos propres maladies complexes.

Traquer un sujet dans les colonies. Consultez la *quête principale : un nouvel Éden*, section *À la chasse au fruit*, page 86. Vous pouvez utiliser ce système quand les PJ traquent des objets ou des personnages qui leur échappent en se déplaçant sans cesse entre les colonies.

Explorer un lieu ou un Abri. Consultez la *quête principale : un nouvel Éden*, section *Explorer la zone inférieure*, page 88. Vous pouvez utiliser ce système pour explorer de grandes zones que vous n'avez pas préparées en détail ou si vous souhaitez partager la responsabilité narrative avec votre groupe. Pour avoir des idées sur la manière de formater et de concevoir un lieu détaillé avec des pièges, des ennemis et une atmosphère, consultez la *quête principale : la ville enfouie, scène un : le centre de recherche Whately*, page 216.

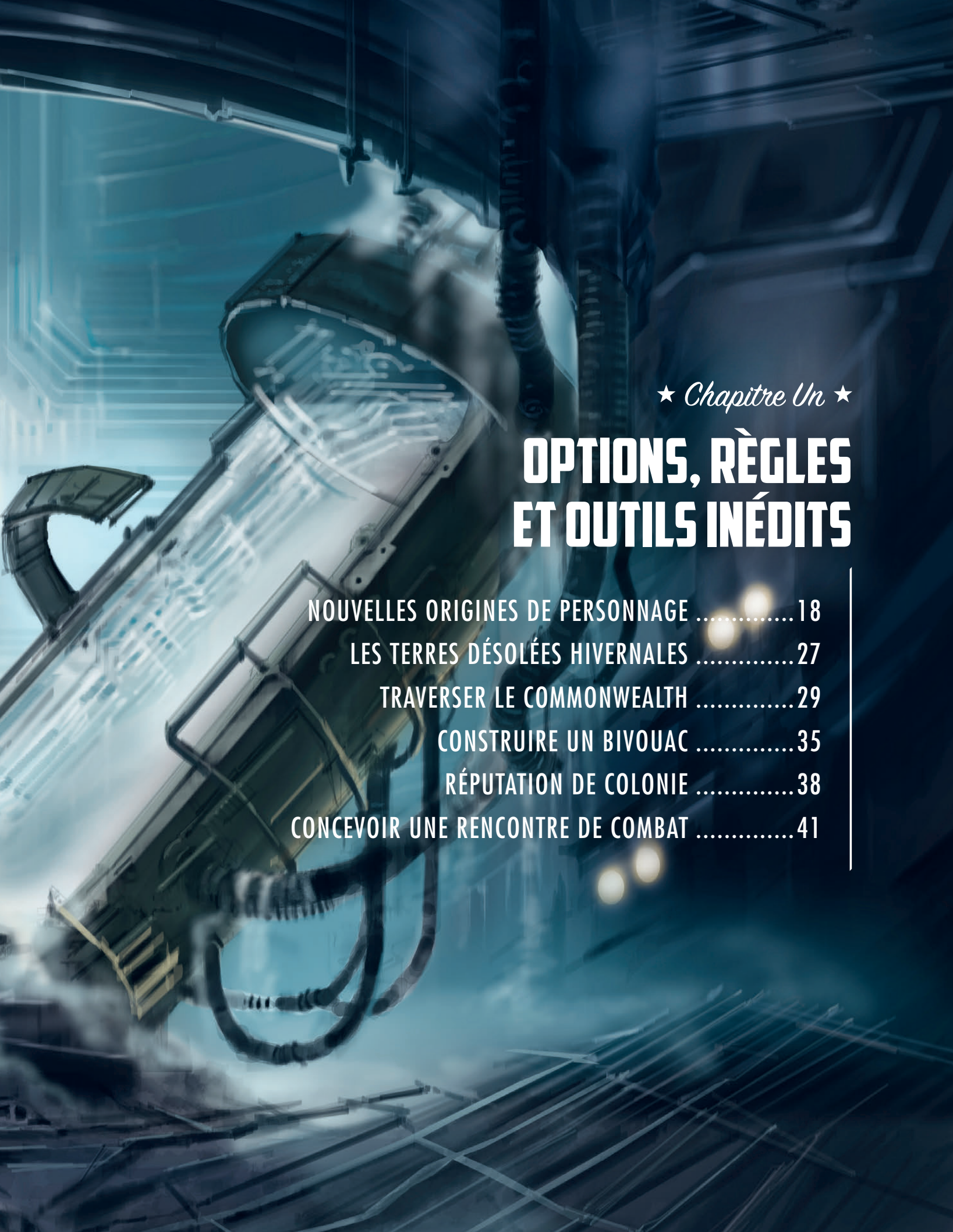
Préparer les colonies pour la bataille. Consultez le *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*, section *Planifier les attaques du gigapède*, page 160. Vous pouvez utiliser le format et les concepts présentés là pour mettre en scène diverses batailles dans divers lieux. Si vous cherchez des idées pour mener de grands affrontements impliquant de nombreux groupes alliés et ennemis, avec diverses issues possibles, consultez la *quête principale : mille pieds de terreur, scène trois : confrontation*, page 182.

Survivre à des radiations extrêmes. Consultez le *chapitre 4 : Le jour de la Division*, section *Survivre aux radiations extrêmes*, page 192. Vous pouvez utiliser ces règles quand les PJ mettent longtemps à traverser une région fortement irradiée, ce qui vous permet de simplifier le suivi des dégâts et de gérer l'usure de l'équipement de protection.

Cauchemars et visions étranges. Consultez la *quête principale : la ville enfouie, scène deux : la descente dans la folie*, page 226. Vous pouvez ajuster les idées qu'elle présente pour jouer des rêves aux conséquences tant narratives que mécaniques… ou pour imposer d'étranges visions aux PJ quand ils trouvent des lieux surnaturels comme Dunwich Borers.

Rencontrer une horde. Consultez la *quête annexe : forgé dans les ténèbres, section La horde de goules givrées*, page 153. Vous pouvez sans mal adapter les systèmes présentés là pour gérer de plusieurs façons de grandes hordes de créatures de second plan à la faible intelligence.

Jeu. Consultez le *chapitre 2 : Bienvenue dans le Commonwealth, section Jouer aux machines à sous*, page 126, pour des règles sur ce jeu de hasard ; la *quête annexe : minuit à l'oasis*, page 126, pour des règles sur le blackjack ; ou la *quête annexe : le souffle*, section *Le grand jeu*, page 173, pour un jeu de cartes de bluff semblable au poker.



★ Chapitre Un ★

OPTIONS, RÈGLES ET OUTILS INÉDITS

NOUVELLES ORIGINES DE PERSONNAGE 18
LES TERRES DÉSOLÉES HIVERNALES 27
TRAVERSER LE COMMONWEALTH 29
CONSTRUIRE UN BIVOUAC 35
RÉPUTATION DE COLONIE 38
CONCEVOIR UNE RENCONTRE DE COMBAT 41

Chapitre Un

OPTIONS, RÈGLES ET OUTILS INÉDITS

NOUVELLES ORIGINES DE PERSONNAGE

En plus des origines de personnage issues du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, les joueurs et les joueuses peuvent sélectionner l'une des options suivantes. L'origine décrit le passé du personnage, définit ses capacités et lui offre un trait unique qui l'aide à survivre dans les Terres désolées. Les nouvelles options présentées ici proposent des accroches de scénario et des idées supplémentaires afin de jouer un tel personnage dans ***L'Hiver d'Atome***.

Pack de survie dans l'hiver atomique

Survivre aux dures réalités de l'hiver atomique est intimidant, et personne ne peut s'en tirer par sa seule débrouillardise. Vous pouvez laisser chaque joueur et joueuse choisir deux objets dans la liste ci-dessous. Ils les ajoutent à leur équipement de départ, quelle que soit l'origine de leur personnage : bière, bourbon, cagoule ou capuche, cocktail Molotov, masque à gaz, manteau lourd, porc aux haricots, RadAway ou Stimpak.

SYNTHÉ DE 3E GÉNÉRATION

Vous êtes un humanoïde biosynthétique presque indiscernable d'un humain. Une organisation scientifique secrète nommée l'Institut vous a conçu pour vous intégrer à la société humaine. Votre corps, cultivé en laboratoire, est composé de chair, d'os et d'organes humains ; un implant cybernétique indétectable dans votre cerveau contient votre programmation. Vos améliorations bioconçues vous rendent plus résistant qu'un humain, et votre âge comme votre corpulence ne changent jamais. Vous pouvez rester en activité longtemps sans avoir besoin de repos, ce qui s'avère un excellent avantage dans des Terres désolées si rudes. De plus, votre corps accepte les implants synthétiques et les modifications cybernétiques sans complications.

Les synthés 3G ne forment pas un groupe homogène : vous pouvez en rencontrer d'autres, mais ils ne se montreront pas forcément amicaux. Peut-être avez-vous échappé à l'Institut pour vivre la vie à votre façon. Ou avez-vous été envoyé dans la société humaine dans un but précis ? Programmé pour croire sincèrement que vous êtes humain ? Avez-vous une idée de qui vous êtes ? À moins que vous ne souffriez d'amnésie. De nombreuses personnes craignent les synthés et l'Institut : préserver votre identité secrète est donc essentiel à votre survie. Vous avez peut-être plusieurs noms, comme votre identité humaine et votre numéro de synthétique. Votre quête de sens et d'identité dans un monde qui vous redoute ou vous mécomprend est essentielle.

Trait : plus qu'humain

Bien que vous paraissiez humain sur les plans mental et physique, votre bioconception fait de vous un être nouveau et, de bien des façons, supérieur. Vous obtenez un atout personnel supplémentaire. Vous êtes immunisé contre les effets de la faim et de la soif, et vous n'avez pas besoin de dormir ; en revanche, vous ne bénéficiez pas des effets de la nourriture et des boissons. Lorsque vous vous reposez, au lieu de dormir, vous vous lancez dans de petites activités, comme l'artisanat, la lecture ou la reconnaissance légère. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que les maladies. Vous ne vieillissez pas, et votre corpulence ne change jamais.

La difficulté des tests de **CHR** que vous et vos alliés effectuez augmente de 2 lorsque vous interagissez avec des PNJ au fait de votre nature synthétique, à moins qu'ils soient sympathiques envers les synthés. En cas de complication, soit ces PNJ deviennent hostiles, soit votre réputation de faction ou de colonie diminue de 1 par complication obtenue, à cause de la peur qu'inspire l'Institut.

Ce dernier vous a installé un code de rappel unique, commande verbale inaltérable qui réinitialise votre personnalité et vos souvenirs. Quand vous entendez ce code, vous êtes désactivé jusqu'à ce que l'Institut vous retrouve et vous répare.

Les synthés dans L'Hiver d'Atome

De folles rumeurs circulent dans tout Diamond City : des répliquants synthétiques enlèveraient des citoyens pour les remplacer, et la ville ne serait plus sûre du tout. Le mouvement clandestin connu sous le nom de « Réseau du Rail » s'efforce d'aider les synthétiques libérés du contrôle de l'Institut. En fonction de votre loyauté envers ce dernier, le Réseau du Rail peut être un allié ou un ennemi. Les Enfants d'Atome n'ont aucun ressentiment envers les synthés, et ils peuvent même vous accepter librement dans leur giron si vous étreignez leur idéologie radioactive.

Codes de rappel et consentement du joueur

Discutez de la nature du code de rappel de votre synthétique avec votre MJ si vous n'êtes pas à l'aise à l'idée que le caractère et la conscience de votre personnage puissent être soudain éradiqués. Déterminez ensemble si les codes de rappel peuvent être utilisés en jeu ainsi que la façon dont ils affectent votre personnage. Une autre option consiste à dire que le code de rappel de votre synthé n'efface pas de manière permanente sa personnalité, mais se contente de le mettre hors service jusqu'à ce qu'il entende un code de restauration unique.

Les personnages qui choisissent l'origine Synthé de 3e génération peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

AGENT INFILTRÉ SYNTHÉTIQUE

L'Institut vous a créé afin d'infiltrer l'une des colonies du Commonwealth pour servir ses propres intérêts. Votre mission relevait peut-être de la collecte d'informations, de la protection d'un atout ou de l'assassinat d'un des nombreux ennemis de l'Institut.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Batte de baseball *ou* cran d'arrêt
- Arme de fortune avec 10 + 5 cartouches .38 *ou* pistolet 10 mm avec 8 + 4 cartouches 10 mm
- Babiole personnelle
- **Deux lancers sur les tables de butin de Drogues, de Nourriture** *ou* **de Boissons (livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*,** *chapitre 5 : Survie*, page 202 et suivantes)

SYNTHÉTIQUE CHERCHEUR

À la base, vous êtes conçu pour sillonner les routes secondaires du Commonwealth en quête de ressources, de nouvelles colonies et parfois de fugitifs de l'Institut. Vous pouvez sans mal vous mêler à des marchands, à des récupérateurs ou à des mercenaires.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Plastron en cuir *ou* brassard en cuir et jambière en cuir (à vous de choisir gauche ou droite pour chacun)
- Poing américain *ou* tuyau de plomb
- L'une des armes à distance suivantes : pistolet 10 mm, pistolet lance-fusées, fusil de chasse
- 3 + 3 munitions correspondant à l'arme à distance choisie
- **Deux lancers sur les tables de butin de Munitions, de Drogues** *ou* **de Nourriture (livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*,** *chapitre 5 : Survie*, pages 200 et suivantes)

PROTECTRON

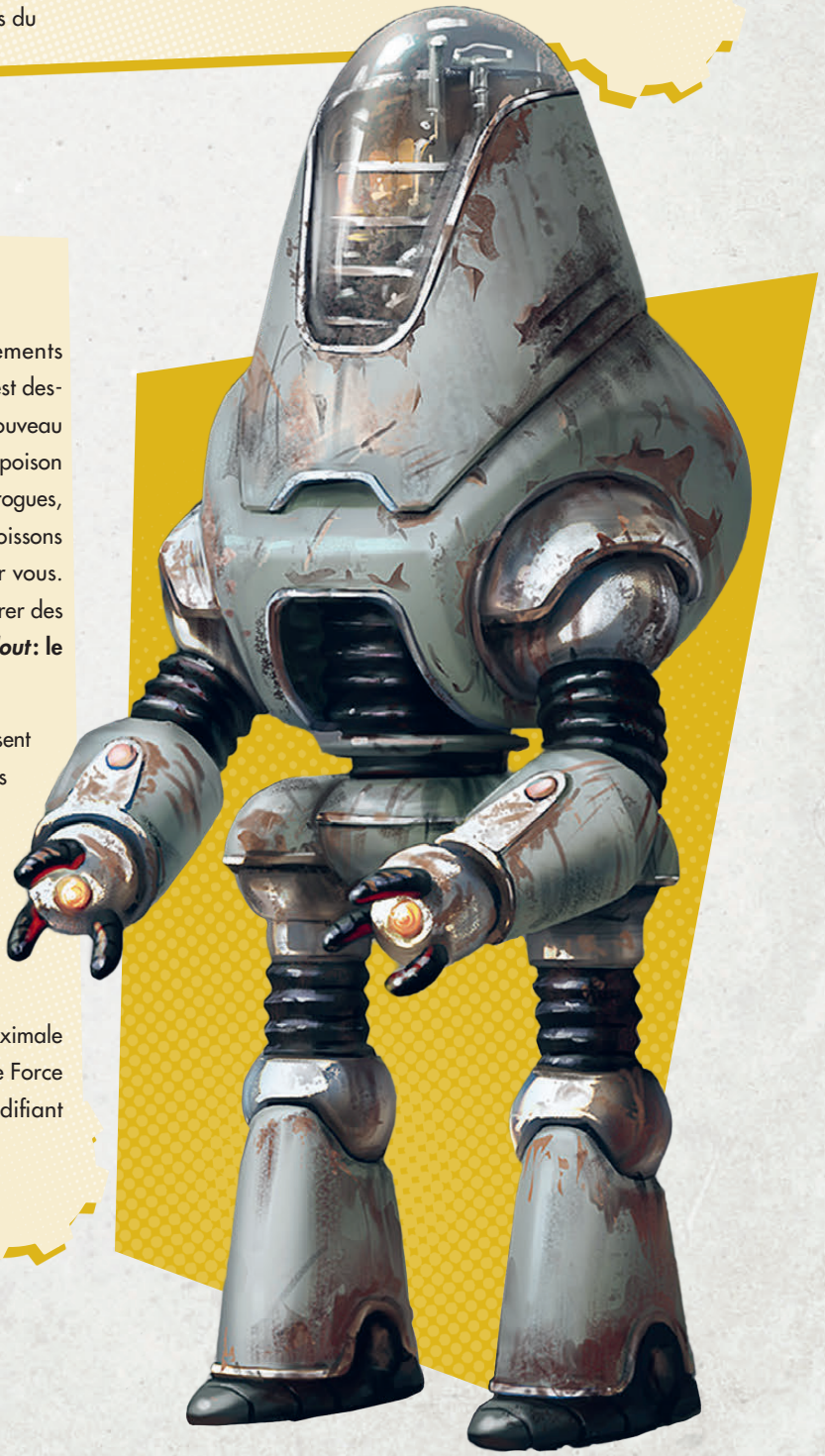
Fabriqué par Robco Industries en guise de robot de travail abordable, votre modèle était l'un des automates les plus populaires de la compagnie ; il a d'ailleurs mis au chômage bien des Américains avant la Grande Guerre. Les Protectrons étaient conçus pour diverses tâches de construction, de sécurité ou d'administration. Les modèles d'usine servaient au travail manuel ; les modèles de bureau étaient programmés avec des logiciels administratifs intégrés ; les modèles de lutte incendie utilisaient des cryojets pour éteindre les feux dangereux ; les modèles de soins disposaient de défibrillateurs de série ; les modèles de police possédaient une meilleure armure et des tasers améliorés afin de maîtriser les foules. Vous appartenez à l'une de ces gammes, ou à une tout autre.

Votre silhouette humanoïde est recouverte d'un blindage léger. Bien que vous n'ayez pas été conçu pour le combat, les Terres désolées regorgent de ressources que vous pouvez utiliser pour vous défendre et protéger autrui. Vous parlez avec le timbre monocorde et robotique des autres Protectrons, à moins d'avoir reçu une amélioration logicielle ou matérielle. La plupart des Protectrons font tout leur possible ou presque pour défendre celles et ceux que leur programmation qualifie d'alliés.

Votre création remonte à bien longtemps. Peut-être étiez-vous un robot ouvrier, mais vous êtes désormais bien plus que cela. Votre programmation originelle détermine encore votre attitude et vos actions, mais elle a pu se désagréger ou se corrompre. Seriez-vous l'un des rares Protectrons qui ont atteint la véritable conscience de soi et résistent à leur programmation ? Dans les terres sauvages et désolées, c'est à vous de décider si votre ancienne programmation vous définit, ou si vous définissez votre identité par vos propres directives.

Les Protectrons dans L'Hiver d'Atome

Les Protectrons sont courants dans le Commonwealth et ont tendance à coopérer sans mal avec les groupes en phase avec leur programmation. Leur corps robotique et leur source de chaleur interne les rendent plus à même de survivre à l'hiver que toute autre créature vivante ou presque. Dotés d'une personnalité moins marquée que celle d'un Mister Handy, les Protectrons sont souvent traités avec la même considération que l'on accorde à un grille-pain. Cependant, les disciples du Dernier Fils d'Atome voient en eux des anges de leur dieu atomique ayant oublié leur voie. L'église récupère des Protectrons égarés et leur offre des améliorations et un nouveau but. Au fil du temps, elle a construit dans le plus grand secret une petite armée de robots immunisés aux radiations et programmés pour demeurer loyaux à son idéologie. Votre unité peut s'être échappée de l'un des centres de reprogrammation cachés, à moins qu'elle reste un membre fidèle de sa religion ou cherche un autre exemplaire que les Enfants ont reprogrammé.



Trait : Protéger ou détruire

Vous avez été conçu pour survivre à des environnements extrêmes. Une fois par scène, vous pouvez relancer un test destiné à surmonter un **péril** environnemental et utiliser le nouveau résultat. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de radiation, mais vous ne pouvez pas consommer de drogues, et vous ne bénéficiez pas des effets de la nourriture, des boissons et du repos. Les maladies n'ont pas non plus d'effets sur vous. Enfin, vous ne pouvez pas guérir vos blessures ou récupérer des points de vie sans réparations (voir **livre de base de *Fallout*: le jeu de rôle**, encadré *Soigner les robots*, page 34).

Les Protectrons sont conçus dans un but spécifique et disposent de mécanismes supplémentaires pour exécuter les tâches programmées. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux mods de robot installés. Vous pouvez être un Protectron pompier, policier, ouvrier du bâtiment ou secouriste, à moins d'appartenir à une gamme de votre invention. Lorsque vous effectuez un test en lien direct avec votre fonction, le premier d20 que vous achetez à l'aide de points d'action vous coûte 0 PA. De plus, votre charge maximale s'élève à 113 kg ; cette valeur n'augmente pas avec votre Force ou des aptitudes, mais vous pouvez l'améliorer en modifiant votre armure.

Armes de Protectron

ARME	EFFET
Pinces	Vous portez vos attaques à mains nues avec une paire de pinces opposables. Elles infligent 3 de dégâts balistiques et peuvent bénéficier de votre statistique dérivée de dégâts au corps à corps ainsi que des aptitudes d'attaques à mains nues.
Cryojet	Vous pouvez tirer un jet cryogénique qui glace rapidement vos cibles. Le cryojet utilise des cellules cryogéniques en guise de munitions et un groupement de **PER + Armes à énergie** pour les attaques ; il inflige 3 de dégâts énergétiques. Vous trouverez plus d'informations sur cette arme en page 23.
Autodestruction	Vous explosez, ce qui vous détruit sans espoir de réparation. Effectuez une attaque à distance à l'aide d'**END + Explosifs** : vous infligez 6 de dégâts énergétiques avec un effet de Zone d'impact, à portée courte.
Main électrifiée	Vous portez vos attaques à mains nues avec une paire de défibrillateurs chargés en électricité. Ces mains infligent 4 de dégâts énergétiques et peuvent bénéficier de votre statistique dérivée de dégâts au corps à corps ainsi que des aptitudes d'attaques à mains nues. Vous ne pouvez pas manipuler d'objets qui nécessitent une motricité fine puisque vous ne possédez pas de pinces.

ÉQUIPEMENT DE PROTECTRON

Les personnages qui choisissent l'origine Protectron peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

PROTECTRON

On vous a fabriqué pour assurer la sécurité la plus élémentaire ou une tâche des plus générales dans un lieu précis. Grâce à une programmation intelligente, vous êtes désormais libre de remplir votre fonction dans tout le Commonwealth.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Pinces
- Deux armes laser intégrées à vos pinces
- Une cellule à fusion contenant 14 + 7 tirs
- Capteur de reconnaissance
- Module de détection de risques
- Kit de réparation de robot
- 20 capsules

PROTECTRON POMPIER

Votre modèle a été créé pour éteindre les feux. Vous n'êtes pas un simple extincteur ambulant, néanmoins vous identifiez les risques d'incendie et notifiez les humains à proximité afin qu'ils corrigent le problème. De nos jours, vous devez faire preuve de plus d'initiative pour éviter que les feux échappent à tout contrôle.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Cryojet intégré à votre main gauche
- Une cellule cryogénique contenant 14 + 7 tirs
- Une hache en guise de main droite
- Module de détection de risques ou détecteur
- 1 Stimpak
- 10 capsules

CRYOJET

Munition : cellule cryogénique

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Cryojet	Armes à énergie	3	Étourdissant, Persistant	Énergétiques	4	C	Imprécis, Invalidant	3	156	4

Un cryojet peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, qui sont uniques à cette arme et s'installent avec la compétence Réparation :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MOD DE CARBURANT					
Nitrogène liquide	Sub-zero	+1 , Perforant 1	+4	+80	Fana d'armes 2
MOD DE CANON					
Tube compressé	Calibré	Perd Imprécis	+0,5	+28	Fana d'armes 1
MODS DE RÉSERVOIR					
Grand réservoir	Grande capacité	+1 cadence de tir	+1,5	+28	Fana d'armes 1
Réservoir géant	Capacité max	+2 cadence de tir	+3	+34	Fana d'armes 2
MODS DE BUSE					
Aspersion	Pulvérisateur	Gagne En rafale, Imprévisible	+1	+65	Fana d'armes 1
Aérosol	Vaporisateur	Gagne De zone, Imprévisible	+1	+65	Fana d'armes 1
Lame de canon	De mêlée	+1 , Gagne Combat rapproché	+0,5	+65	Fana d'armes 2

PROTECTRON SECOURISTE

Les Protectrons secouristes ont été conçus pour apporter une réponse médicale en situation d'urgence. Ils sont équipés de série d'un défibrillateur unique intégré pour ranimer les patients s'ils sont inconscients ou les calmer en un instant s'ils sont agités.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Mains électrifiées
- Module de diagnostic
- 2 Stimpaks
- 1 RadAway

PROTECTRON DE SERVICE

Les Protectrons de service sont destinés au travail intensif. Votre armure renforcée vous aide à survivre aux dangers du travail industriel. Les services de police achetaient certains de ces modèles pour la répression d'émeutes : ils les modifiaient avec des capteurs améliorés pour détecter et neutraliser les armes cachées.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Armure d'usine (corps et bras)
- Pince
- **L'une des armes suivantes :** masse, matraque *ou* fusil à clous avec 6 + 3 clous de rail (qui ignore la qualité Deux mains)
- Module de détections de risques *ou* détecteur
- Kit de réparation de robot

NUKATRON

Quand RobCo et Nuka-Cola s'associent pour créer un tout nouveau modèle de Protectron, le Nukatron voit le jour : 50 % ouvrier de mise en bouteille, 50 % distributeur de soda, 100 % automate de fête. Chargé de rafraîchir les clients avec de bons produits Nuka-Cola, vous parcourez le Commonwealth pour servir à boire à qui a soif, ramener l'ambiance dans les soirées moroses et punir les crimes d'absence de goût.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Pince
- Module d'analyse comportementale *ou* module de bouilloire intégrée
- 1 tarte parfaitement conservée
- 4 Nuka-Cola *ou* 2 Nuka-Cherry

PROTECTRON X

Votre unité a été modifiée au point de ne plus appartenir aux modèles d'usine classique. Peut-être êtes-vous le prototype d'une gamme qui n'a jamais vu le jour chez RobCo. Ou alors, un modèle spécialisé conçu pour répondre aux besoins d'un riche client, ou le résultat d'expériences menées par un inventeur du dimanche. Votre apparence unique vous distingue de vos frères de silicone.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Pinces
- **L'une des options suivantes :** armure d'usine (corps et bras), module d'analyse comportementale, module de diagnostic, module de piratage informatique *ou* module de détection de risques
- **L'une des options suivantes :** bobines de radiations, capteur de reconnaissance *ou* détecteur
- **L'une des armes suivantes :** machette, batte de baseball en aluminium *ou* pistolet à seringues avec 10 doses d'Hémorragie
- **Un lancer sur la table de butin des Curiosités et objets de valeur (livre de base de *Fallout : le jeu de rôle, chapitre 5 : Survie*)** *ou* 1 kit de réparation de robot

ENFANT D'ATOME

Les radiations sont un don de votre dieu atomique, et vous vous faites une joie de partager ce don avec le Commonwealth. En tant que membre de l'Église d'Atome, votre corps et votre esprit sont bénis par les radiations. Même si la plupart des personnes que vous rencontrez s'inquiètent pour vous et considèrent votre bénédiction comme une malédiction, vous vous savez élu. Plus vous vous approchez de l'étreinte d'Atome, plus vous vous épanouissez face aux épreuves des Terres désolées. Vous comprenez que les radiations restent dangereuses pour quiconque n'a pas encore accepté leur vérité divine, et vous ne méprisez personne pour l'utilisation du RadAway ou d'autres traitements. Vous cherchez juste à aider le monde à atteindre l'illumination.

Le dogme de votre religion stipule que chaque masse atomique de la création renferme un univers entier. Quand elle se divise, l'univers qu'elle contient fait de même et devient double. Atome est révéré comme un dieu bienveillant qui utilise la Division pour créer de nouveaux mondes. Dès lors, les Enfants voient dans la Grande Guerre un événement sacré et merveilleux. Ils vénèrent Atome en vénérant les radiations — Sa Lueur — et les univers nouvellement nés qu'elle représente. Les Enfants établissent leur foyer dans les régions irradiées et y construisent des colonies et des centres d'adoration. L'Église, quoique non violente, considère comme un blasphème les tentatives visant à stopper le développement des radiations. Ses membres s'opposent à de tels efforts, même si les tactiques de chaque secte, voire de chaque individu, varient. Les Enfants ne s'attachent pas vraiment à leurs possessions ou même à leur corps, et ils sont souvent très généreux envers les personnes dans le besoin. Ils respectent la hiérarchie très vague de leur secte, centrée sur des chefs spirituels appelés « mères » ou « confesseurs ».

Êtes-vous né dans l'Église, ou viviez-vous une vie totalement différente avant de découvrir la vérité atomique ? Peut-être venez-vous d'une secte très éloignée : vous seriez alors en pèlerinage saint. À moins que vous ne soyez originaire du cratère d'Atome, dans la Mer luminescente. Si vous gardez la foi, partagez la Lueur avec les personnes que vous rencontrez et montrez votre dévouement envers Atome, vous prouverez peut-être votre valeur et atteindrez ainsi un rang plus élevé dans la secte.

Les Enfants d'Atome dans L'Hiver d'Atome

Vous ne suivez pas le Dernier Fils d'Atome et sa secte nouvellement arrivée dans le Commonwealth. Cependant, leur présence grandissante affecte vos relations avec autrui. Certaines personnes peuvent rechercher votre aide ou vous offrir un refuge, mais d'autres peuvent se montrer hostiles ou inquiètes. Les Miliciens, notamment, sont outrés de l'influence que gagnent les Enfants dans les colonies alentour. Le Dernier Fils d'Atome, un prophète de son peuple, peut être une personnalité énigmatique que vous souhaitez rencontrer pour apprendre de lui… à moins que vous ayez entendu d'horribles récits sur d'autres sectes de l'Église que les enseignements du prophète et les actes de ses fervents disciples ont déchiquetées. À mesure que les tensions enflent, vous devrez sans doute jouer le rôle de médiateur ou prendre parti. Naviguer dans la tempête politique tout en poursuivant votre périple saint peut s'avérer difficile.

Si vous utilisez les règles optionnelles de **réputation de faction** tirées du ***Kit du meneur de jeu***, commencez avec un rang de réputation de 2 pour la secte du Dernier Fils d'Atome dans l'Église d'Atome. Même si vous ne faites pas partie de ce culte, ils se montreront sans doute plus ouverts envers vous qu'envers les infidèles, au début.

Trait : Éponge à radiations

Vos expériences de vie vous offrent une aptitude supplémentaire au niveau 1. De plus, Atome vous a béni de sa lueur, un don qu'il ne partage même pas avec les autres membres de votre Église : vous pouvez résister aux radiations, les emmagasiner et même les canaliser. Mais vous devez néanmoins vous montrer prudent. Les non-croyants peuvent ne pas comprendre ce don, et en être témoin peut les effrayer.

Votre résistance de base aux dégâts de radiation est égale à 1, et vous pouvez l'améliorer avec une armure et des aptitudes. Une fois par scène, quand quelqu'un situé à portée courte de vous s'apprête à subir des dégâts de radiation, vous pouvez décréter que vous endurez ces dégâts à sa place. Chaque fois que vous subissez des dégâts de radiation (avec un minimum de 0), vous obtenez **1 point de radiation**, dans la limite de 5 points, que vous pouvez dépenser quand l'une de vos attaques de corps à corps atteint sa cible. Pour chaque point ainsi dépensé, vous infligez 2 de dégâts énergétiques Radioactifs supplémentaires, que vous appliquez après tous les autres dégâts de l'attaque. Vous perdez 1 point de radiation quand vous dormez.

ÉQUIPEMENT D'ENFANT D'ATOME

Les personnages qui choisissent l'origine Enfant d'Atome peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

MISSIONNAIRE

Vous parcourez les Terres désolées pour aider les gens dans le besoin et leur apporter la bonne parole. Avec le temps, vos bonnes actions peuvent aider les non-croyants à étreindre la Lueur divine d'Atome.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Canne
- Pistolet Gamma avec 4 + 2 cartouches Gamma
- 1 Stimpak
- 10 capsules
- **Un lancer sur la table de butin de Nourriture (livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*,** page 202)

FANATIQUE

Que ce soit pour une quête donnée par les anciens de votre secte ou à la suite de révélations sacrées venues d'Atome, vous avez quitté votre communauté pour chercher les ennemis de l'Église. Les fanatiques abattent le courroux d'Atome sur celles et ceux qui s'opposent à sa Grande Division… qu'il s'agisse de sectes hérétiques adverses au sein de l'Église ou de colons non croyants qui oppriment les Enfants d'Atome.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants *ou* tenue de nomade
- Machette
- Pistolet Gamma avec 4 + 2 cartouches Gamma
- Masque à gaz
- **Deux lancers sur la table de butin de Nourriture (livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*,** page 202)

LES TERRES DÉSOLÉES HIVERNALES

L'hiver glacial apporte son lot de nouveaux défis et de dangers pour les explorateurs du Commonwealth. En dehors des périls habituels que posent les habitants du cru, les créatures en maraude, les pièges et la technologie abandonnée, la région souffre d'un long et rude hiver radioactif. Parcourir les ruines de Boston nécessite de faire preuve de prudence si l'on veut survivre aux changements météorologiques irréguliers et au terrain dissimulé par la neige et la glace.

AJUSTEMENT DU TERRAIN ET DES OBSTACLES

Voici de nouveaux types de terrains et le coût en points d'action pour s'y déplacer, reflétant les coûts présentés dans **le livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, *chapitre 2 : Combat*.

TERRAIN HIVERNAL	COÛT EN PA
Neige humide, neige molle, neige boueuse	1
Immeuble effondré, nid-de-poule, débris couverts de neige	2
Versant couvert de neige, pics de glace, dolines	3

OBSTACLE HIVERNAL	COÛT EN PA
Neige à hauteur de taille, bourrasques de neige, carcasse d'élan gelée	1
Rivière ou petit lac gelé, neige à hauteur de poitrine, arbre tombé	2
Ruines gelées, pont effondré, ligne électrique cachée par la neige	3

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES HIVERNALES

Les conditions hivernales peuvent influer sur la Perception, l'équipement, les attaques à distance et bien plus encore. **Parmi les conditions que les personnages peuvent endurer lorsqu'ils explorent le Commonwealth en hiver**, retrouvons :

CONDITION	EFFET
Gel soudain	La difficulté des tests d'**END** augmente de +1, +2 ou +3 en fonction du temps que l'on passe exposé aux éléments.
Couvert de neige	La difficulté des tests destinés à repérer ou à éviter des objets dangereux ou des périls augmente de +1, +2 ou +3 en fonction de l'épaisseur de neige.
Surfaces glacées	Quand une créature sprinte, elle doit effectuer un test d'**AGI + Athlétisme**, d'une difficulté allant de 1 à 3 en fonction de la quantité de glace. En cas d'échec, elle ne peut pas se déplacer, tombe à terre et est étourdie jusqu'à son prochain tour.
Blizzard	La difficulté des tests de **PER** qui reposent sur la vue, ainsi que celle des tests d'attaque à distance contre des cibles à portée moyenne ou supérieure, augmente de +1, +2 ou +3 en fonction de l'intensité de la tempête.
Blizzard radioactif	Toute créature qui n'est pas à l'abri au début de chacun de ses tours doit effectuer un test d'**END + Survie** de difficulté 1 à 3, en fonction de l'intensité de la tempête de neige radioactive. En cas d'échec, elle subit 1 point de Fatigue et 2 de dégâts de radiation Brutaux.

EXPOSITION AU CLIMAT FROID

Les règles d'exposition à des températures extrêmes se situent au *chapitre 5 : Survie* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***. Trouver un abri et se réchauffer suffisamment est essentiel pour qui veut résister à l'hiver rude des Terres désolées. Même les êtres synthétiques peuvent subir des défaillances quand le froid interfère avec les réactions électriques et chimiques nécessaires à leur fonctionnement.

Sinon, vous pouvez utiliser les règles suivantes pour gérer avec moins de calculs l'exposition au froid au cours des scènes de bivouacs et des voyages. À la fin d'une scène ou d'une étape de voyage, vous pouvez demander aux PJ qui ont été exposés au froid d'effectuer un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Si vous souhaitez modifier cette difficulté (minimum 1), suivez ces conseils :

- difficulté +1 par tranche de douze heures d'exposition ;
- difficulté +1 en l'absence de vêtements chauds ;
- difficulté +1 sous un froid extrême ;
- difficulté –1 si les PJ ont passé un très long moment près d'une source de chaleur importante ou à l'intérieur d'un bâtiment ;
- difficulté –1 s'ils ont consommé des boissons ou de la nourriture chaudes ;
- difficulté –1 s'ils se sont livrés à des activités physiques comme un long voyage ou un combat.

Un PJ qui échoue encaisse 1 point de Fatigue par heure passée dans le froid (jusqu'à un maximum égal à la moitié de ses PV actuels, arrondis au supérieur). S'il subit une complication (20), il ne peut pas éliminer la Fatigue ainsi accumulée tant qu'il ne s'est pas reposé 24 h dans un abri chauffé. Sinon, les PJ peuvent éliminer la Fatigue ainsi accumulée en se reposant 6 h dans un abri chauffé.

NOUVEAUX PÉRILS

Une trop longue exposition aux éléments, les températures glaciales et le terrain neigeux peuvent causer des dégâts aux créatures. De plus, la neige peut dissimuler d'autres périls et menaces.

PÉRILS	DÉGÂTS
Chute de stalactites de glace	3 de dégâts balistiques Perforants 1
Neige irradiée	2 de dégâts de radiation Brutaux
Avalanche	2 de dégâts balistiques Étourdissants
Plantes vénéneuses	2 de dégâts de poison Persistants

Neige verte

La neige peut sans mal être changée en eau, ou consommée telle quelle pour une hydratation instantanée. Malheureusement, elle peut aussi être irradiée ou contaminée. Un personnage qui consomme de la neige irradiée suit les mêmes règles que s'il avait avalé de la nourriture ou une boisson irradiée. Vous trouverez ces règles page 149 du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, *chapitre 4 : Équipement*.

NOUVEAUX OBJETS DANGEREUX

De nombreux objets potentiellement dangereux gisent cachés sous des couches de glace et de neige, dans l'attente qu'une victime sans méfiance passe par là et ruine sa journée.

OBJET	DÉCLENCHÉ PAR	TEST POUR LE REPÉRER	DÉGÂTS/EFFETS
Balise à radiations	Proximité (action, entrer dans la zone)	PER + Survie diff. 2	4 de dégâts de radiation Persistants
Antiradiations dissimulé	Proximité (action, entrer dans la zone)	PER + Survie diff. 2	4 de dégâts énergétiques Brutaux, ou 6 de dégâts énergétiques Brutaux aux créatures souffrant de dégâts de radiation ou irradiées
Unité de dispersion chimique	Dalle de pression (action, entrer dans la zone)	PER + Survie diff. 2	4 de dégâts de poison Persistants
Fosse à pieux	Camouflage (action, entrer dans la zone)	AGI + Athlétisme diff. 2	4 de dégâts de balistiques Brutaux

TRAVERSER LE COMMONWEALTH

Traverser le Commonwealth est en soi une expérience dangereuse. Les températures en permanence glaciales de l'hiver écrasant signifient qu'une mort douloureuse vous attend toujours au tournant. Et cela sans compter les périls habituels des Terres désolées : pillards, mutants, radiations et pire.

Diamond City, Goodneighbor et le cratère d'Atome apparaissent tous dans le jeu vidéo *Fallout* 4, mais de nombreux lieux et colonies de ***L'Hiver d'Atome*** sont complètement inédits. Quand vous utilisez la carte du Commonwealth pour un voyage, laissez les PJ en exploration tomber sur ces nouvelles localités, si cela semble logique dans vos récits. Il est essentiel qu'ils trouvent la plupart – si ce n'est la totalité – de ces colonies au cours de leurs quêtes.

De larges portions de cette aventure nécessitent de parcourir les Terres désolées à la recherche de personnes ou de lieux, le plus souvent sans grandes informations à suivre. Cette section vous fournit des règles pour définir l'issue des longs voyages. Chaque fois que les PJ prennent la route avec une destination en tête, ils doivent **S'orienter dans les Terres désolées** pour déterminer s'ils parviennent à trouver ce qu'ils cherchent… et en combien de temps.

Rendre le voyage intéressant

Explorer les Terres désolées est l'occasion pour vous et le reste du groupe de mettre en avant les zones du monde qui vous importent. Quand les PJ se lancent dans l'exploration (avant d'effectuer les tests d'orientation), encouragez les joueurs à interpréter les moments de tranquillité et d'intimité entre les personnages qui discutent sur la route. La partie n'a pas besoin de tourner en permanence autour des fusillades et des combats, et ces petites saynètes rendent le corps de l'aventure plus significatif.

En demandant à vos joueurs de contribuer à la narration du voyage, vous partagez la tâche de la construction de l'univers et investissez vos camarades de jeu dans le cadre. Pendant le trajet du groupe, posez des questions intéressantes — et incitatives — pour impliquer les joueurs dans le monde.

Par exemple :

- Sur le bord de la route, quelque chose vous rappelle la rudesse de l'hiver : que voyez-vous ? Qu'est-ce qui suggère que l'hiver va aller en empirant avant de s'améliorer ?
- Qui d'entre vous a déjà emprunté cette route ? Que faisais-tu la dernière fois que tu es passé par là ?
- Quelque chose à l'horizon vous invite à redoubler de prudence sur votre trajet : qu'est-ce ?
- Quelle relique de l'ancien monde croisez-vous ?

De même, quand le groupe revient à une colonie qu'il connaît bien, demandez aux membres de vous expliquer ce qui a changé depuis leur dernier passage : vous tenez là une astuce de MJ particulièrement immersive.

Cette procédure utilise les règles décrites au *chapitre 5 : Survie* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***. Faites notamment attention aux règles de fatigue, de faim, de soif, ainsi qu'aux règles d'*Exposition au climat froid* (page 28). Suivez ces différents états tout au long de l'exploration des terres désolées par les PJ.

Suivez cette procédure simple quand les PJ S'orientent dans les Terres désolées :

1. Choisissez une destination et déterminez la difficulté du voyage afin de fixer la difficulté de base du test.
2. Les PJ désignent le guide qui va mener l'expédition.
3. Le guide décide si le rythme de voyage sera Prudent, Normal ou Hâtif.
4. Le guide et ses alliés regroupent les dés nécessaires au test.
5. Le guide lance la réserve de dés, et vous déterminez le résultat.

ÉTAPE 1 : DIFFICULTÉ DU VOYAGE

La difficulté de base d'un test de navigation est égale à 0. Lorsque vous évaluez la difficulté d'un voyage, répondez aux questions suivantes : pour chaque « non », elle augmente de 1, avec un maximum de 5.

- Le trajet se déroule-t-il sur des routes établies entre colonies ?
- Les PJ connaissent-ils bien la zone ?
- La zone est-elle sous le contrôle d'une faction amicale ?
- Le groupe a-t-il reçu de bonnes indications ou connaît-il des repères importants pour s'aider à s'orienter ?
- Les obstacles sur le chemin, tels que les hautes montagnes, les marais aspirants, les zones irradiées, les colonies hostiles ou un terrible climat hivernal, sont-ils facilement évitables ou contournables ?

Voyages longs et improvisation

La plupart des voyages à destination d'un nouveau lieu à explorer doivent durer entre douze et vingt-quatre heures, ce qui encourage les PJ à camper une ou deux fois afin d'éviter le froid avant d'atteindre, espérons, leur destination (voir *Construire un bivouac*, page 35). Si vous pensez qu'un voyage doit prendre plus longtemps, divisez-le en plusieurs étapes plus petites avec des objectifs distincts, ou augmentez la difficulté du test d'orientation de 1 par tranche de 24 h de voyage supplémentaire.

Si vous hésitez, ou si vous devez prendre une décision rapide pour ne pas interrompre le récit, fixez une difficulté par défaut à 3. De manière générale, les voyages qui se déroulent à proximité des zones les plus colonisées de Boston sont plus courts, car les routes sont mieux entretenues et cette région est sans doute plus familière aux PJ.

ÉTAPE 2 : CHOISIR UN GUIDE

Les joueurs désignent parmi eux le guide qui mènera l'expédition. Ils peuvent choisir toujours la même personne ou suivre la logique du récit : par exemple, si un PJ s'est déjà rendu à cette destination, il semble normal qu'il guide ses camarades.

Puisque le test d'orientation met à profit la compétence **Survie**, les joueurs peuvent décider que le PJ le plus doué en survie mène toujours le groupe, à moins de préciser le contraire.

ÉTAPE 3 : DÉCIDER DE L'ATTITUDE DU CONVOI

Le guide décide alors de l'attitude du groupe lors de ce voyage, avec les résultats suivants :

- **Prudent :** doublez la durée de voyage. Réduisez de 2 la difficulté du test d'orientation. Les PJ n'obtiennent aucune complication sur le test.
- **Normal :** la durée de voyage ne change pas. Réduisez de 1 la difficulté du test d'orientation et fixez une marge de complication de 2 (19–20).
- **Hâtif :** divisez par 2 la durée de voyage. Fixez la marge de complication à 4 (17–20).

ÉTAPE 4 : PRÉPARER LE TEST

Par défaut, s'orienter nécessite un test d'**END + Survie**, d'une difficulté fixée à l'étape 1 et modifiée à l'étape 3. Le guide peut tenter de vous convaincre d'utiliser un autre attribut que l'Endurance, mais cette décision vous revient.

Le guide ne peut pas dépenser de PA pour ajouter des dés à son groupement, mais vous pouvez autoriser le groupe à réduire la difficulté du test de navigation de 1 par tranche de 2 PA déboursés si les PJ trouvent de bonnes idées pour faciliter leur randonnée hivernale.

De plus, les alliés du guide peuvent l'aider comme d'habitude : ils doivent alors décrire la contribution de leur personnage pendant le voyage. Ils peuvent par exemple faire office d'éclaireurs pour guetter les pillards ou de récupérateurs pour chercher des ressources, ou remplir un autre rôle pour aider le groupe à réussir.

ÉTAPE 5 : LE TEST D'ORIENTATION

Le guide effectue son test de navigation pour résoudre la dernière phase du voyage après avoir campé, interprété le trajet et préparé la réserve de dés du test.

Réussite. Pour chaque complication obtenue, ajoutez 2 PA à la réserve du MJ. Vous pouvez sinon lancer 1d20 sur la table de la page suivante et appliquer le résultat… ou créer une complication plus adaptée, mais avec un impact semblable.

Les PJ arrivent à destination après avoir résolu toutes les complications. Ajustez les niveaux de faim, de soif et de fatigue qu'ils ont subis en raison de l'exposition au climat froid selon la distance parcourue et les préparatifs du groupe.

COMPLICATIONS DE VOYAGE

D20	COMPLICATION
1-2	Le groupe atteint sa destination en ayant particulièrement faim. La statistique de faim de chaque PJ se dégrade de 1 niveau.
3-4	Le groupe a le moral à zéro quand il arrive. Tant qu'un PJ ne s'est pas reposé, augmentez de 1 la difficulté de ses tests de **CHR** lors de toute interaction sociale.
5-6	Un équipement essentiel s'est cassé durant le voyage.
7-8	Le groupe rencontre un obstacle : un arbre tombé, un pont détruit, un éboulement, etc. Les voyageurs doivent coopérer pour dégager le passage grâce à un test en groupe de **FOR + Athlétisme**, d'une difficulté de 3. En cas d'échec, les PJ éliminent l'obstacle, mais chacun d'entre eux subit 1 point de Fatigue.
9-10	Le groupe est témoin d'une vision inquiétante, d'un étrange phénomène ou d'un mauvais présage. Ajoutez 2 PA à la réserve du MJ.
11-12	Tous les vivres et toutes les boissons des PJ deviennent **Irradiés**.
13-14	Le groupe traverse une zone irradiée. Lancez un nombre de égal à la difficulté du test d'orientation ; chaque PJ subit le résultat en dégâts de radiation.
15-16	Effectuez un lancer sur la *Table des rencontres aléatoires hivernales dans le Commonwealth* (page 33). Les PJ atteignent leur destination après avoir résolu cette rencontre.
17-18	Choisissez et appliquez une *Condition environnementale hivernale* (page 27).
19	Le voyage est particulièrement éprouvant pour le groupe : chaque PJ doit réussir un test d'**END + Survie** de difficulté 2 sous peine de subir 1 point de Fatigue.
20	Le froid des Terres désolées s'est révélé particulièrement dangereux. Chaque PJ doit réussir un test d'**END + Survie** de difficulté 3 sous peine de voir sa statistique d'exposition au froid augmenter d'un cran.

Échec. Si le test de navigation échoue, le groupe se perd dans les Terres désolées. Ajustez les niveaux de faim, de soif et de fatigue qu'ils ont subis en raison de l'exposition au climat froid selon la distance parcourue et les préparatifs du groupe.

Pour chaque complication d'orientation, déterminez au hasard une rencontre sur la *Table des rencontres aléatoires hivernales dans le Commonwealth* ou ajoutez 2 PA à la réserve du MJ. Vous pouvez sinon créer votre propre rencontre aléatoire (voir livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, *chapitre 10 : Résidents des Terres désolées*) et fixer le budget des PE pour la difficulté de la rencontre (voir *Équilibrer les rencontres en fonction de la taille et du niveau du groupe*, page 42).

Nous vous invitons à préparer quelques rencontres équilibrées potentielles avant toute partie, de façon à préserver la fluidité du jeu autour de la table.

Après avoir résolu ces rencontres, les PJ peuvent reprendre leur voyage vers leur destination, ou choisir un nouveau point d'arrivée. Déterminez, en fonction du récit, la durée du trajet qui les sépare de leur objectif, puis réduisez de 2 la difficulté de leur prochain test d'orientation.

TABLE DES RENCONTRES ALÉATOIRES HIVERNALES DANS LE COMMONWEALTH

D20	RENCONTRE
1–2	Un marchand ambulant croise la route du groupe : il est prêt à commercer et à partager des nouvelles en provenance d'une colonie proche.
3–4	Un Protectron errant s'est perdu et ne retrouve pas le site qu'il est programmé pour surveiller.
5–6	Le groupe tombe sur un campement dévasté : tous les signes indiquent que des pillards l'ont récemment attaqué.
7–8	Un écorcheur fonce sur le groupe, mais ne s'arrête pas pour l'attaquer : il fuit quelque chose d'encore plus terrifiant que lui.
9–10	Une patrouille de Miliciens arrête le groupe pour l'interroger sur les raisons de sa présence dans la zone.
11–12	Un groupe d'habitants des Terres désolées aborde les voyageurs pour leur demander de l'aide. Ils sont gelés et désespérés.
13–14	Des survivants, qui affirment sortir d'un Abri proche, sont en réalité des arnaqueurs cherchant à faire tomber le groupe dans une embuscade.
15–16	Une meute de goules sauvages repère le groupe et lui fonce dessus.
17–18	Un groupe de super mutants repère les voyageurs et les charge.
19	Un super mutant, chevauchant un écorcheur harnaché et muselé, demande au groupe de lui remettre ses vivres et ses capsules.
20	Des disciples du Dernier Fils d'Atome souhaitent rallier les personnages à leur cause.

Minutie et amusement

Les tests d'orientation nécessitent une gestion plus poussée de la part du MJ et entraînent à l'occasion des situations sur lesquelles les joueurs ne peuvent pas directement influer. Les conséquences négatives de mauvais jets de dés passent parfois pour une punition ou une injustice, surtout s'ils se succèdent.

En fin de compte, rien ne doit empêcher le groupe de s'amuser. Certains préfèrent laisser de côté certaines règles comme la faim, la soif et les températures… et ça ne pose aucun souci. Si vous comprenez que certaines parties, voire la totalité, de ce système ne fonctionnent pas pour vous, libre à vous de l'ignorer ou d'inventer votre propre tournure de l'histoire du voyage. Vous perdrez sans doute une partie de la dangerosité liée à l'exploration du Commonwealth durant l'hiver atomique, mais ***L'Hiver d'Atome*** reste bien assez périlleux sans cela !

DÉPENSER DES POINTS D'ACTION PENDANT LE VOYAGE

Les joueurs peuvent dépenser leurs points d'action à n'importe quel moment du voyage pour trouver un point d'intérêt, une chance d'améliorer leur situation ou un lieu à fouiller. Laissez-les expliquer ce qu'ils dénichent ainsi, même si, en tant que MJ, vous avez le dernier mot : vous pouvez modifier leur description ou y ajouter ce que vous souhaitez.

COÛT EN PA	EFFET	BÉNÉFICE
1+	Lieu de bivouac idéal	Les PJ trouvent le lieu idéal pour monter le camp. Pour chaque PA dépensé, réduisez de 1 la difficulté du test pour construire le bivouac, avec une difficulté minimale de 1.
2+	Quel plan astucieux	Par tranche de 2 PA dépensés, réduisez de 1 la difficulté du prochain test d'orientation.
3	Une pause bienheureuse	Évitez sans mal une rencontre aléatoire qui aurait dû survenir en guise de complication.
3	Des déchets en or	Les PJ tombent sur un lieu qu'ils peuvent fouiller (voir **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, *chapitre 5 : Survie*, section *Fouiller*, et le ***Kit du meneur de jeu de Fallout***, *chapitre 1 : Options du meneur de jeu*, section *Créer des lieux où fouiller*). Pour plus de simplicité, vous pouvez décrire le lieu que trouvent les PJ et les autoriser à entreprendre un test en groupe de **PER + Survie** d'une difficulté de votre choix. En cas de réussite, ils découvrent un objet de votre choix ou effectuent un jet sur la *table de butin dans les Terres désolées hivernales*. Ils trouvent un objet supplémentaire par réussite additionnelle.

TABLE DE BUTIN DANS LES TERRES DÉSOLÉES HIVERNALES

2D20	OBJET	2D20	OBJET
2	Armure de chien lourde	21	1+2 bouteilles en verre (bric-à-brac, récupérez 2 composants fréquents sur chacune)
3	Pistolet 10 mm	22	5+5 composants fréquents
4	Addictol	23	Œufs mimosa Miam-Miam
5	Daytripper	24	Blouse
6	Machette	25	Bouchées d'iguane
7	Masse	26	Chips
8	Baume de soin	27	2+1 fusées éclairantes
9	Cartouche .45 (9+4)	28	2+2 seringues
10	3+5 composants peu fréquents	29	Argent d'avant-guerre pour une valeur de 4d20 capsules
11	Porc aux haricots	30	Boîte à outils
12	1+2 fusées de détresse	31	Trousse de premiers secours
13	Lecteur d'holobande	32	Lanterne
14	2+1 tomahawks	33	Stimpak
15	Queue de billard	34	RadAway
16	Casque de chantier	35	Coup-de-poing
17	Treillis militaire	36	Démonte-pneu
18	Robe style années 20	37	Super Stimpak
19	Tenue de sport bien conservée	38	Buffout
20	Vin	39	Jet
		40	1+5 composants rares

CONSTRUIRE UN BIVOUAC

Les Terres désolées regorgent de dangers, et les personnages devront trouver un lieu sûr où se reposer s'ils veulent survivre à la traversée de ces régions radioactives. Si l'on excepte les colonies et les bâtiments fortifiés, il n'y a rien de mieux que dresser un campement. Les personnages trouveront de nombreuses ressources à réutiliser pour construire un abri improvisé pendant leur voyage. Les bivouacs peuvent même attirer des visiteurs, bien que ces derniers ne soient pas toujours amicaux. Ce super mutant qui passe non loin est peut-être affamé : tomber sur un camp rempli de sucettes de viande le ravira sans doute. Vous pouvez imaginer les visiteurs qu'attire le campement, ou déterminer grâce à la table suivante si l'un d'eux se présente pendant le séjour des personnages : jetez un d20 et consultez la table de la page suivante.

VISITEURS D'UN CAMPEMENT

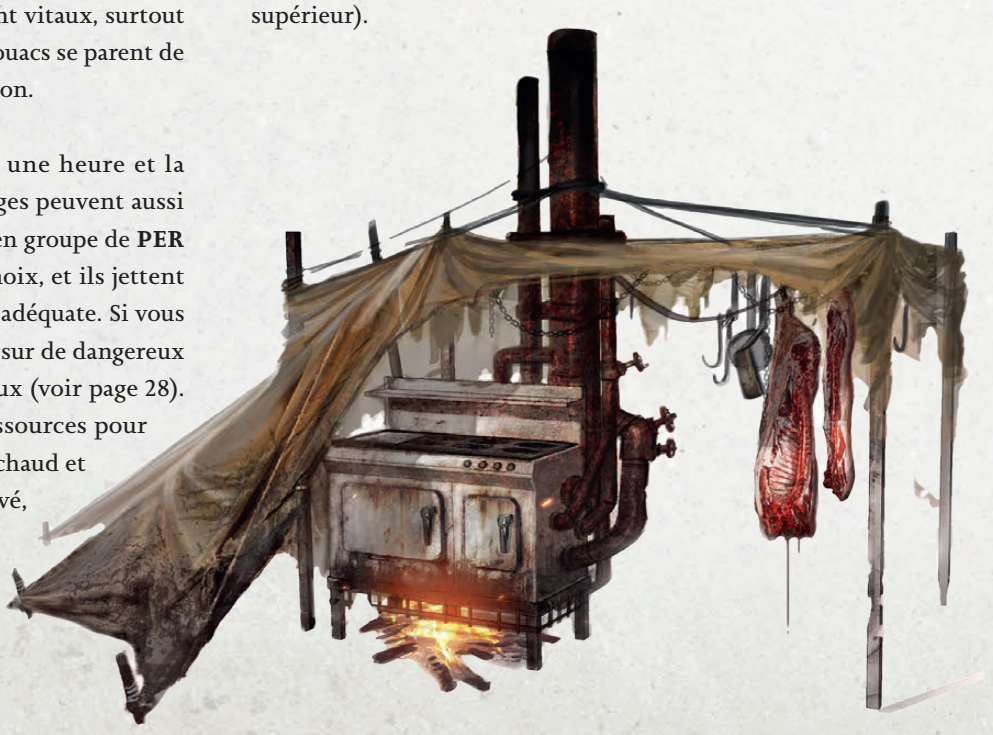
D20	TYPE DE VISITEUR
1–10	Seul le vent glacial vous tient compagnie, ce soir. Restez au chaud et dormez bien.
11–12	Quelqu'un remarque un étranger encapuchonné à proximité du camp. Il semble chercher quelque chose… ou quelqu'un.
13	Un super mutant affamé se présente et demande de la nourriture. Quel que soit son type de viande préféré, il doit être possible de négocier avec lui.
14	Un marchand approche du camp en quête d'un abri et d'un peu de sécurité. Il dispose de quelques biens et peut accepter de les négocier avec le groupe.
15	Un mystérieux étranger (un synthé qui tait sa nature) venu d'une colonie proche cherche un abri. Il se montre prudent et renfermé, à moins qu'il identifie un autre synthé dans le groupe.
16	Une petite bande de pillards fuit un péril environnemental ou une menace monstrueuse. La troupe approche du camp avec méfiance.
17	Une petite horde de goules erre à proximité du camp, mais n'a pas remarqué le groupe. Pas encore. Les créatures pourraient poursuivre leur route si l'on n'attire pas leur attention sur le bivouac.
18	Une famille de réfugiés trouve le campement ; ses membres transportent quelques provisions et des capsules. Ils se sont perdus entre leur ancien foyer et leur destination, et ils demandent l'aide du groupe.
19–20	Le calme règne, jusqu'à ce que résonne une énorme détonation et le bruit d'un fracas au loin. Ensuite, l'air est pesant et le silence mortel. Quelque chose rôde.

MONTER LE CAMP

Les bivouacs peuvent être construits à l'intérieur de structures fermées ou dans la nature, même si les gens du coin risquent de regarder d'un drôle d'air les personnages qui s'installent en plein dans leur colonie. Un abri et de la chaleur sont littéralement vitaux, surtout en plein hiver rude. Les meilleurs bivouacs se parent de bric-à-brac pour rehausser la décoration.

Monter un camp correct nécessite une heure et la dépense de ressources. Les personnages peuvent aussi fouiller la zone alentour avec un test en groupe de **PER + Survie**, d'une difficulté de votre choix, et ils jettent dans ce cas le dé sur la table de butin adéquate. Si vous le souhaitez, ils peuvent alors tomber sur de dangereux adversaires ou sur des périls hivernaux (voir page 28). Plus les personnages utilisent de ressources pour monter le camp, plus ce dernier sera chaud et sûr. Plus le niveau de bivouac est élevé, plus le camp nécessite de ressources et plus le bonus qu'il fournit est élevé.

Lever le camp prend une heure. Les personnages rassemblent leur bric-à-brac et leurs décorations et récupèrent un nombre de composants égal à la moitié des composants utilisés pour monter le camp (arrondie au supérieur).



NIVEAUX DE BIVOUAC

Les campements vont du simple feu à l'ombre d'une colline, au-dessus duquel mijote une marmite, à la petite colonie mobile dotée de remparts improvisés et contenant plusieurs abris. Pour monter le camp, les personnages décident du **niveau** du site qu'ils souhaitent bâtir et dépensent des composants, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ils effectuent ensuite un test en groupe d'**INT** à l'aide des compétences appropriées pour participer à la construction du site. En cas d'échec, ils montent quand même le camp, mais avec un niveau effectif inférieur de deux crans au niveau voulu (minimum 1).

NIVEAU	DIFFICULTÉ	COMPOSANTS REQUIS
1	0	2 composants fréquents
2	2	3 composants fréquents
3	3	4 composants fréquents, 2 composants peu fréquents
4	4	5 composants fréquents, 3 composants peu fréquents
5	5	6 composants fréquents, 4 composants peu fréquents, 2 composants rares
6	6	7 composants fréquents, 5 composants peu fréquents, 3 composants rares

CARACTÉRISTIQUES DE BIVOUAC

Un campement terminé présente un nombre de caractéristiques égal à son niveau, plus une par tranche de 3 PA que les joueurs dépensent après la résolution du test. Après la construction, les personnages choisissent les caractéristiques de leur bivouac dans la liste suivante :

- **Feu de camp :** fournit de la chaleur pour protéger les personnages contre l'**exposition au froid** pendant une courte période.
- **Abri :** offre un abri pour protéger les personnages contre les **périls** météorologiques. Combiné à un feu de camp ou une autre source de chaleur, un abri permet aux personnages de dormir, de se reposer et d'éliminer la Fatigue accumulée à cause de l'exposition au froid.
- **Literie confortable :** des sacs de couchage ou des lits de camp improvisés permettent de se délasser au mieux. Les personnages qui y dorment se réveillent **bien reposés** et augmentent de 2 leur maximum de PV jusqu'à leur prochain repos.
- **Poste de cuisine :** fournit un poste de cuisine temporaire, avec un feu ouvert et les ustensiles nécessaires à la fabrication de nourriture et de boissons.
- **Sous alarme :** quiconque tente de pénétrer dans le camp doit réussir un test d'**AGI**, d'une difficulté égale au niveau de bivouac, sous peine de déclencher une alarme qui alerte les campeurs.
- **Propre :** les alentours ont été nettoyés de toute source de maladie ou de poison, et les endroits irradiés sont identifiés de façon que les personnages les évitent sans mal.
- **Dissimulé :** le camp est camouflé, ce qui le rend plus difficile à repérer. Les tests de **Survie** destinés à pister les personnages jusqu'ici voient leur difficulté augmenter de 2. Quand le MJ utilise la table de **Visiteurs d'un campement** (page 36), il lance deux dés et conserve le résultat le plus faible.
- **Défendable :** le site dispose de remparts improvisés et d'autres structures conçues pour offrir un abri optimal contre les attaques. Tant qu'ils utilisent ces défenses, les personnages bénéficient de 2 d'abri. Cette caractéristique peut être choisie à plusieurs reprises : à partir de la seconde, chacune augmente de 1 la valeur d'abri, jusqu'à un maximum de 4.

Bivouaquer dans une zone facilement accessible, avec une flamme ouverte ou beaucoup de bruit, peut inciter le MJ à utiliser la table de **Visiteurs d'un campement** (page 36). En plus des caractéristiques de bivouac, les personnages peuvent tendre des pièges ou se servir d'autres objets pour fortifier leur campement contre les menaces extérieures. Les attaques contre un camp peuvent endommager les murs, l'abri ou d'autres caractéristiques… et finir par exposer les voyageurs aux périls mortels de l'hiver.

RÉPUTATION DE COLONIE

Au cours de leurs voyages, les personnages vont découvrir diverses colonies des Terres désolées. Chacune d'entre elles présente un point de vue, des préoccupations et des ennuis qui lui sont propres. Cette section développe les règles optionnelles de réputation de faction exposées dans le ***Kit du meneur de jeu de Fallout***: vous y trouverez de nouveaux conseils pour gérer l'impact des actions des personnages sur leur réputation dans les colonies du Commonwealth. La réputation de faction et la réputation de colonie sont deux choses différentes: la réputation d'un personnage auprès des Miliciens peut être neutre, mais les habitants de Diamond City peuvent se montrer amicaux envers lui, par exemple. Une colonie peut abriter plusieurs factions.

Les relations entre les personnages et les colonies vont directement influer sur les événements de ***L'Hiver d'Atome***. Plus le groupe interagit de manière positive avec une colonie, plus cette dernière lui réserve un bon accueil. Certaines colonies peuvent se montrer hostiles envers les étrangers, d'autres accueillent à bras ouverts les nouveaux venus. La réputation de colonie affecte le coût des objets et peut débloquer de nouvelles quêtes ou l'accès à des refuges où les personnages peuvent se reposer.

Par souci de simplicité, le MJ et les joueurs peuvent choisir de suivre la réputation de colonie du groupe plutôt que de chaque personnage: les actions d'un membre du groupe influent sur la façon dont les habitants considèrent ses proches associés. Un personnage ou un groupe entretient une réputation de chaque colonie: hostile (0), prudente (1), neutre (2), amicale (3), confiante (4), alliée (5). Quand un personnage effectue un test pour interagir avec un habitant d'une colonie en se reposant sur sa réputation dans ce lieu, il lance **CHR + rang de réputation**.

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Une colonie hostile ne vous aide pas et risque même de vous attaquer à vue. Ses membres vous barrent l'entrée et préviennent les gardes s'ils vous voient en train de vous faufiler à l'intérieur. N'attendez ni gentillesse ni pitié.
1 (prudente)	Les membres de la colonie ne savent pas s'ils peuvent vous faire confiance. On vous vend les articles et les services à des prix très injustes, et l'on hésite à vous parler ouvertement. Les gardes ne se montrent pas directement hostiles, mais ils peuvent vous interdire l'accès à certains lieux et ne pas vous laisser passer la nuit sur place. Vous aurez peut-être la chance de trouver ce dont vous avez besoin si vous prouvez à quelqu'un que ça en vaut la peine.
2 (neutre)	Soit vous ne présentez aucun intérêt particulier pour les habitants, soit vos précédentes actions leur laissent une impression mitigée. Vous n'aurez aucun traitement de faveur, mais ne serez pas non plus sujet à une hostilité injustifiée. On est loin de vous considérer comme un membre de la colonie, mais vous avez toujours la possibilité de faire changer d'avis les habitants. Vous pouvez vous abriter ou acheter des biens ici, si quelqu'un accepte de commercer avec vous, mais ne vous attendez pas à un traitement de faveur.
3 (amicale)	Les gens de cette colonie vous considèrent comme un ami. On vous reconnaît dans la rue, et l'on vous salue souvent. Vous pourrez parfois trouver un abri gratuit ou à prix réduit, et les habitants sont disposés à négocier toutes sortes de biens avec vous. Désormais, vous n'aurez aucun mal à obtenir des informations ou du travail auprès d'eux.
4 (confiante)	Vous vous êtes fait un sacré nom dans cette colonie. Les gens ont confiance en vous et en votre jugement. On est prêt à vous faire une ristourne sur les articles, et même à vous prêter des capsules ou de l'équipement spécial, si l'on en dispose, certain que vous rendrez le tout. Certains marchands vous proposent même des objets rares qu'ils réservent à qui ils veulent impressionner. Mais surtout, les habitants se soucient assez de vous pour faire tout leur possible afin de vous protéger si vous êtes en danger.
5 (alliée)	Ici, on vous considère comme l'allié le plus proche, presque un membre de la famille. On vous offre des cadeaux quand vous partez afin de faciliter votre voyage: un bon repas fait maison, une vieille bâche, un briquet ou un outil difficile à trouver, mais qui pourrait bien vous sauver la vie dans les Terres désolées. Si elle apprend que vous avez des ennuis loin de chez elle, votre famille d'adoption peut même monter une expédition pour traverser les Terres désolées et vous venir en aide.

AMÉLIORER ET DÉGRADER SA RÉPUTATION

Les personnages peuvent améliorer leur réputation de colonie de plusieurs façons : en accomplissant des quêtes ou des **tâches de colonie** pour aider les habitants, en sauvant la communauté d'une menace telle que des pillards ou des goules, etc. S'installer dans une colonie et consacrer du temps à bâtir des relations avec ses habitants peut aussi rehausser une réputation.

Les quêtes et leur issue doivent avoir un impact, positif ou négatif, sur les différentes réputations des personnages : il est tout à fait possible qu'une quête améliore leur réputation au sein d'une colonie et la dégrade auprès d'une autre. De même, les mauvaises actions des personnages dans une colonie peuvent directement entacher leur réputation. Mentir, tricher et voler de manière répétée dégrade probablement leur réputation de 1 niveau si cela vient à se savoir. Attaquer des civils ou commettre un acte encore plus odieux, comme un meurtre de sang-froid, peut réduire de 2 la réputation du groupe. Plus elle est mauvaise, moins les habitants font confiance aux personnages.

Le MJ doit réfléchir à la portée des actes des personnages. Terminer une quête principale peut directement modifier la réputation de colonie si les actions des PJ ont eu un impact majeur, tandis qu'accomplir des quêtes annexes mineures peut leur imposer un **test de réputation de colonie** pour voir si leur réputation évolue. Il revient au MJ de déterminer si le changement de réputation est automatique ou s'il nécessite un test de réputation de colonie. Néanmoins, ***L'Hiver d'Atome*** propose des recommandations pour certaines quêtes et issues de quêtes.

Tests de réputation de colonie

Pour effectuer un test de réputation de colonie, individuel ou en groupe, comptabilisez les influences positives et négatives (voir ***Kit du meneur de jeu de Fallout***, page 8) en lien avec la colonie en question à la fin d'une quête ou à une étape importante de votre récit. Résolvez ensuite un test de cette manière :

- **Déterminez le seuil de réussite :** le seuil de réussite du test correspond à votre CHR + votre rang de réputation de colonie actuel. Dans le cas d'un test en groupe, utilisez la plus haute valeur de CHR parmi les personnages présents.
- **Fixez la difficulté :** la difficulté du test est égale à 1 + le nombre d'influences négatives.
- **Constituez votre réserve de dés :** jetez un nombre de d20 égal à 2 + le nombre d'influences positives. Vous ne pouvez pas dépenser de PA pour ajouter des dés à la réserve.
- **Comptez les réussites :** chaque d20 qui donne un résultat inférieur ou égal au SR offre une réussite. Chaque d20 qui donne un résultat inférieur ou égal au rang de réputation du personnage offre deux réussites.
- **Déterminez l'issue :** si le test est une réussite, augmentez de 1 votre rang de réputation de colonie. En cas d'échec, si vous avez plus d'influences négatives que d'influences positives, réduisez de 1 votre rang de réputation de colonie. Chaque complication gonfle de 2 PA la réserve du MJ.

Se faire des alliés

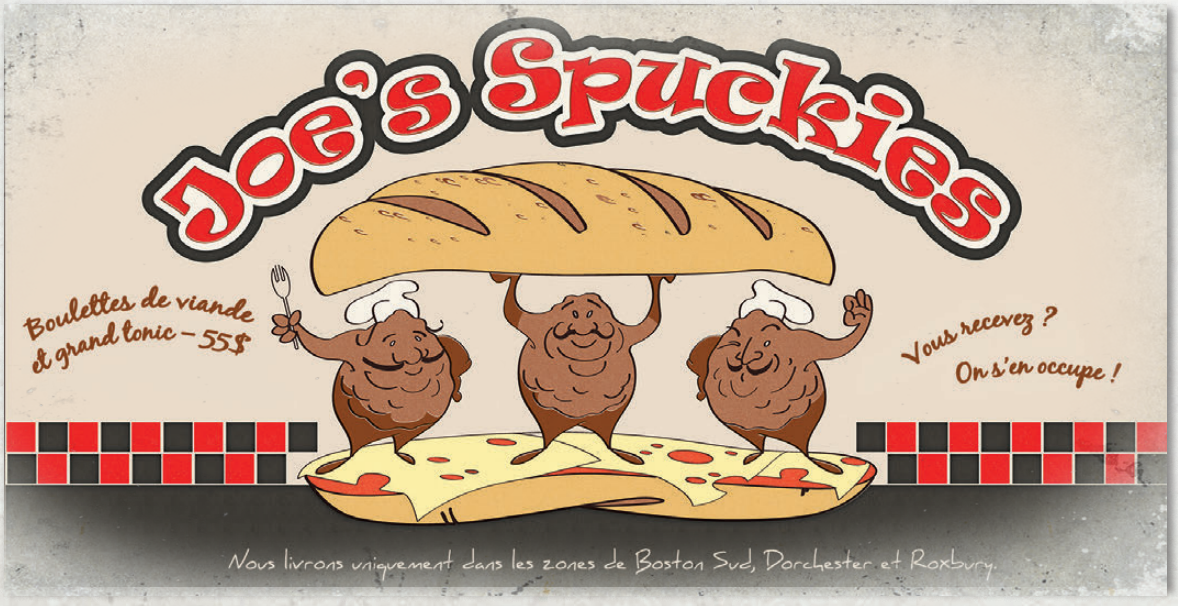
L'Hiver d'Atome est, avant tout autre chose, une histoire de colonies en lutte pour s'unir et survivre à un hiver brutal, avec des réserves de nourriture en chute libre, et confrontées aux intrigues mégalomaniaques du Dernier Fils d'Atome. Encouragez les joueurs à se faire des alliés au sein des factions et des colonies. Même les groupes peu recommandables peuvent disposer de ressources inestimables ou de liens que les PJ peuvent utiliser pour atteindre leurs objectifs. Rappelez cette vérité au reste du groupe : le moyen le plus rapide de mourir dans un hiver nucléaire consiste à affronter seul le froid.

TÂCHES DE COLONIE

Quand les personnages atteignent un rang de réputation de 3 dans une colonie (amicale), ils accèdent à des activités d'ellipse appelées **tâches de colonie**. Utilisez-les pour renforcer l'implication des PJ dans la vie des habitants, leur permettre d'obtenir des ressources dont ils ont besoin pour survivre à leurs aventures dans les Terres désolées et créer des amorces d'intrigue pour de nouvelles quêtes.

Un personnage peut entreprendre une tâche de colonie par journée d'ellipse. Pour l'achever, il effectue un test avec une compétence appropriée. Vous choisissez une difficulté adaptée pour ce test et pouvez offrir des récompenses en cas de réussite (des capsules, des aubaines marchandes, des informations, de nouveaux alliés, etc.). En cas d'échec, vous pouvez décider de traiter le résultat comme une influence négative lors du prochain test de réputation de colonie qu'effectue le personnage.

TÂCHE DE COLONIE	DESCRIPTION
Construction (Force)	Il se casse toujours quelque chose, dans les colonies, et la construction ne s'achève jamais. Vous prêtez main forte pour consolider les remparts, réparer les machines ou aider à bâtir une nouvelle structure.
Milice urbaine (Perception)	Les colonies restent toujours en alerte maximale pour écarter tout danger, que ce soit en postant des gardes dans des tours ou en organisant des patrouilles régulières.
Coursier (Endurance)	Vous consacrez la journée à livrer des paquets, des lettres, des informations et des messages d'une personne à une autre. Espérons que personne ne tire sur le messager.
Assistant de marchand (Charisme)	Vous consacrez la journée à travailler dans une boutique ou à aider un marchand. Vous pouvez gérer la caisse, effectuer l'inventaire ou servir les clients.
Assistant scientifique (Intelligence)	Les Stimpaks, les drogues et la technologie de l'ancien monde sont capitaux pour la survie dans les Terres désolées. Vous consacrez la journée à aider un expert local à réapprovisionner son stock ou à travailler sur l'une de ses expériences tout à fait sûres.
Approvisionneur rapide (Agilité)	Dehors règnent le froid et le danger. Mais quelqu'un doit se montrer assez courageux pour braver les friches hivernales. Vous consacrez la journée à fouiller la région alentour en quête de ressources grandement nécessaires pour aider la colonie.
Joueur (Chance)	Que la colonie dispose ou non d'un casino, vous trouverez toujours quelques personnes prêtes à jouer et, si possible, à gagner quelques capsules.



CONCEVOIR UNE RENCONTRE DE COMBAT

Cette section présente une série d'outils destinés à concevoir diverses rencontres de combat adaptées aux besoins de vos parties. Vous pouvez vous en servir pour déterminer la difficulté d'un combat et les PNJ à utiliser, ajuster ces derniers afin de proposer un défi équilibré au groupe et incorporer d'autres facteurs environnementaux dans le scénario.

D'une table à l'autre, les groupes de ***Fallout : le jeu de rôle*** varient du tout au tout en matière de préparation au combat et de capacités martiales. Utilisez cette boîte à outils comme guide, ajustez les batailles selon l'efficacité du groupe à gérer les rencontres précédentes et laissez aux PJ l'occasion de s'échapper pour prendre leur revanche plus tard, si possible.

ÉQUILIBRER LES RENCONTRES EN FONCTION DE LA TAILLE ET DU NIVEAU DU GROUPE

Le **niveau de rencontre** représente la difficulté estimée d'un combat. Le moyen le plus simple d'ajuster cette dernière consiste à modifier l'effectif des adversaires. Utilisez les conseils suivants pour calibrer les rencontres présentées dans les quêtes en fonction de la taille et du niveau de votre groupe. Quand vous concevez un combat :

1. choisissez la difficulté de la rencontre. Elle dépend du niveau moyen des PJ présents (arrondi au supérieur) :
   - le niveau d'une rencontre simple est inférieur de 1 ou 2 à celui du groupe ;
   - une rencontre moyenne présente un niveau égal ou supérieur de 1 à celui du groupe ;
   - le niveau d'une rencontre difficile est supérieur de 2 à 5 à celui du groupe.
2. Déterminez le budget de PE en multipliant l'effectif des personnages du groupe par le gain en PE de base.
3. Créez la liste des adversaires. Dépensez le budget de PE pour chaque menace ou PNJ selon la récompense en PE qu'ils offrent.
4. N'oubliez pas que certains ennemis, dotés d'une importante résistance aux dégâts ou de nombreux points de vie, peuvent ne pas être amusants à rencontrer pour les groupes incapables de les blesser réellement, quelle que soit leur valeur de PE.

Exemple : le MJ conçoit une rencontre normale pour cinq PJ de niveau 7. Il fixe le niveau de la rencontre à 7, ce qui donne un gain en PE de base de 80, avec pour résultat un budget de PE total de 400 PE.

NIVEAU DE RENCONTRE (DÉTERMINÉ PAR LA DIFFICULTÉ)	GAIN EN PE DE BASE	3 PJ	4 PJ	5 PJ	6 PJ
1	20	60	80	100	120
2	30	90	120	150	180
3	40	120	160	200	240
4	50	150	200	250	300
5	60	180	240	300	360
6	70	210	280	350	420
7	80	240	320	400	480
8	90	270	360	450	540
9	100	300	400	500	600
10	110	330	440	550	660
11	120	360	480	600	720
12	130	390	520	650	780
13	140	420	560	700	840
14	150	450	600	750	900
15	160	480	640	800	960
16	170	510	680	850	1 020
17	180	540	720	900	1 080
18	190	570	760	950	1 140
19	200	600	800	1 000	1 200
20	210	630	840	1 050	1 260
21+	+10 par niveau au-delà de 20	+30 par niveau au-delà de 20	+40 par niveau au-delà de 20	+50 par niveau au-delà de 20	+60 par niveau au-delà de 20

Tenir compte des PNJ alliés

Les PNJ alliés offrent au groupe de PJ un avantage qui influe sur la difficulté d'un combat. Vous pouvez compter tout ou partie des PNJ alliés comme des PJ pour déterminer le budget de PE si vous estimez qu'ils joueront un rôle significatif durant la bataille.

GÉRER LES PNJ ALLIÉS

La plupart du temps, vous contrôlez les PNJ des quêtes, y compris les ennemis et les alliés du groupe. Si un PNJ allié doté d'un ensemble de statistiques se joint aux PJ pour un temps, vous pouvez le gérer comme d'habitude ou le confier à l'un des joueurs, qui le dirige alors comme un personnage secondaire.

Une autre option consiste à s'occuper des PNJ de manière plus abstraite pour préserver la rapidité du récit et l'attention portée aux PJ. Plus le combat implique de PNJ, plus il dure longtemps. La gestion abstraite de grands groupes d'alliés est étudiée dans les batailles majeures de *L'Hiver d'Atome*, mais voici quelques idées pour contrôler les PNJ sans s'intéresser à leurs points de vie ou à leurs statistiques :

- Un PNJ allié augmente la réserve de PA du groupe de 1 à 2 PA à la fin d'un round, pour représenter son aide.
- Un PNJ allié soigne les blessures d'un PJ grâce à une réserve limitée de Stimpaks ou d'autres consommables à la fin d'un round ou du combat.
- Un PNJ allié compétent vainc automatiquement 1 PNJ normaux ou de second plan à la fin d'un round.
- Un PNJ allié compétent ajoute 1d20 quand il aide un PJ à effectuer un test.

Quand vous dissociez les PNJ alliés des PJ durant un combat, à la fin de chaque round, racontez brièvement ce que font ces personnages. N'oubliez pas de les mettre en danger si la situation le justifie ! Les alliés dissociés peuvent être blessés, mis hors de combat et même tués. Laissez les PJ venir à leur secours ou les abandonner : quel que soit leur choix, vous pourrez vous en servir pour développer les relations entre ces personnages.

CRÉER VOTRE LISTE D'ADVERSAIRES

Consultez la table suivante pour trouver rapidement le coût en PE des PNJ. Les **PNJ de second plan** sont un nouveau type de PNJ décrit plus en détail dans *Ajuster les rencontres*, page 46.

PE PAR NIVEAU DE PNJ

NIVEAU DU PNJ	PE (NORMAL)	PE (SECOND PLAN)	PE (REDOUTABLE/NOTABLE)	PE (LÉGENDAIRE/MAJEUR)
1	10	3	20	30
2	17	6	34	51
3	24	8	48	72
4	31	10	62	93
5	38	13	76	114
6	45	15	90	135
7	52	17	104	156
8	60	20	120	180
9	67	22	134	201
10	74	25	148	222
11	81	27	162	243
12	88	29	176	264
13	95	32	190	285
14	102	34	204	306
15	109	36	218	327
16	116	39	232	348
17	123	41	246	369
18	130	43	260	390
19	137	46	274	411
20	144	48	288	432
21+	+7 par niveau au-delà de 20	+3 par niveau au-delà de 20	+14 par niveau au-delà de 20	+21 par niveau au-delà de 20

Vous pouvez à présent dépenser votre budget en PE pour « acheter » des PNJ et vous rapprocher de l'échelle de difficulté souhaitée. Vous pouvez modifier chaque PNJ de différentes façons afin d'ajuster leur niveau de PE et le défi qu'ils posent (voir la section *Ajuster les rencontres*, page 46).

Quelques astuces génériques pour créer vos listes d'adversaires :

- Pour un combat rapide, faites correspondre l'effectif des adversaires à celui des alliés. La plupart du temps, les PJ s'en sortiront mieux face à des ennemis isolés ou de petits groupes, quelle que soit la valeur de PE des opposants.
- Sélectionnez d'abord les PNJ légendaires, majeurs, redoutables et notables, puis les PNJ normaux et enfin les PNJ de second plan.
- S'il vous reste du budget de PE, ajustez le niveau des PNJ ou ajoutez des PNJ de second plan.
- Regroupez les PNJ (page 46) qui appartiennent à la même faction ou du même type, comme la Confrérie de l'Acier, les mutants ou les radcafards. Se balader seul est dangereux dans les Terres désolées. Même pour les PNJ.

Exemple : le budget de PE pour une rencontre de niveau 7 pour cinq joueurs est de 400. Le MJ opte pour une bande de pillards, avec un pillard vétéran (120 PE), un pillard psycho (52 PE), un pillard fouineur (52 PE) et sept pillards de niveau 3 (24 PE chacun). La liste vaut 392 PE sur un maximum de 400.

PRÉPARER L'ENVIRONNEMENT

En dehors des monstres mutés et des fusillades explosives, les Terres désolées elles-mêmes peuvent poser un défi supplémentaire aux PJ, et ainsi augmenter la valeur de PE d'un combat. Quand vous déterminez l'environnement pour une rencontre, tenez compte de l'emplacement : s'agit-il par exemple d'un bâtiment en ruine, d'une rue désolée, d'une zone boisée ou de cavernes souterraines ? Chaque zone peut introduire une grande variété de défis supplémentaires, comme expliqué plus en détail dans **le livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, *chapitre 2 : Combat*, section *Conditions environnementales*.

Lorsque vous préparez les différentes zones d'un combat, réfléchissez à ces points :

- **Zones :** envisagez les zones et les portées (*courte*, *moyenne*, *longue* et *extrême*) que vous utiliserez dans ce combat, en partant des PJ. Placez les personnages et les menaces environnementales dans celles que vous mettrez en scène. Décidez de ce qui fait de chaque zone un décor unique et divertissant au sein de la région alentour.
- **Terrain :** vous pouvez exiger d'un PJ qui passe d'une zone à une autre qu'il dépense entre 1 et 3 PA pour traverser un terrain difficile, comme un environnement ou un obstacle hivernal. Les PJ peuvent toujours exécuter l'action **Se préparer** ou donner des PA à la réserve du MJ s'ils ne disposent pas d'assez de PA.
- **Abri :** déterminez les éléments environnementaux qui peuvent fournir un abri contre les attaques. Les arbres d'une forêt dense offrent 1 d'abri, tandis qu'un mur de béton offre un abri de 3 .
- **Conditions environnementales, périls et objets dangereux :** vous pouvez augmenter la valeur de PE d'une rencontre en introduisant ces défis supplémentaires (voir *Ajuster les rencontres*, section *Méthode d'ajustement rapide*, page 47). Limitez-vous à un nombre de défis inférieur ou égal à la moitié de la taille du groupe (arrondie au supérieur), et variez leurs effets.
- **Déclencher des périls et des objets dangereux :** déterminez ce qui déclenche les défis environnementaux que vous avez préparés (comme les pièges, les avalanches ou la glace fine). Si plusieurs dangers se trouvent dans la zone, demandez-vous si le déclenchement de l'un peut causer celui d'un autre.

PERSONNALISER UN PNJ

Si vous ne trouvez pas le bon ensemble de statistiques pour votre PNJ, ou si vous souhaitez créer quelque chose d'original, vous pouvez adapter à vos propres buts un ensemble de statistiques existant. Voici quelques conseils simples pour vous aider à le personnaliser :

- **Convertissez des PNJ qui ressemblent à votre objectif.** Par exemple, ne modifiez pas un ensemble de statistiques de personnage pour créer une nouvelle créature, ou inversement. Si vous concevez un Insecte Mutant unique, consultez d'abord les autres profils d'Insecte Mutant pour trouver celui qui vous servira de base.
- **Remixez les armes, les atouts personnels et les capacités spéciales.** Vous pouvez emprunter et échanger des éléments venus de différents ensembles de statistiques. Essayez de conserver le nombre de chacun : pour chaque option que vous ajoutez à votre PNJ, enlevez-en une de ce type. Par exemple, si vous modifiez l'ensemble de statistiques du Mercenaire pour en faire un Enfant d'Atome porté sur le combat, vous pouvez retirer la capacité spéciale *Se lâcher*, l'atout personnel *Armes légères* et son attaque de *cocktail Molotov* pour les remplacer par la capacité spéciale *Lueur d'Atome*, l'atout personnel *Armes à énergie* et l'attaque *pistolet gamma*.
- **Ajustez les statistiques dérivées.** Si vous changez le S.P.E.C.I.A.L. ou les attributs de Corps et d'Esprit, modulez les statistiques dérivées, telles que les seuils de réussite, les points de vie, l'initiative et les compétences.

GROUPER LES PNJ

Pour simplifier la gestion des combats, vous pouvez grouper les PNJ et les faire agir simultanément. Un groupe consiste en un ensemble de deux à cinq créatures identiques.

- **Effectuer un test :** quand un groupe effectue un test, désignez l'un de ses membres comme le chef et utilisez ses statistiques pour ce test. Sa réserve de dés gagne un d20 supplémentaire par PNJ autre que lui, ce qui ne compte pas dans les limites normales pour l'achat de d20 bonus avec des points d'action.
- **Attaquer :** quand le groupe attaque, ajoutez +1 au jet de dégâts du chef par PNJ autre que lui. Le MJ peut ensuite dépenser 2 PA pour que le groupe effectue une nouvelle attaque, dont la difficulté augmente de 1 par attaque précédente de leur part à ce tour.
- **Prendre pour cible un PNJ en groupe :** les PNJ d'un groupe doivent être pris pour cible et blessés de manière individuelle.
- **Vaincre un PNJ en groupe :** quand un PNJ du groupe est réduit à 0 point de vie, il est vaincu, mais les dégâts excédentaires causés par l'attaque sont perdus. Ne les transférez pas aux autres PNJ du groupe.

AJUSTER LES RENCONTRES

Cette section fournit différentes approches pour ajuster la difficulté d'une rencontre en fonction du niveau du groupe et l'y adapter. Elle étudie la modulation rapide de la difficulté posée par les PNJ en créant des PNJ de second plan et en utilisant la méthode d'ajustement rapide, et entre dans le détail avec l'augmentation du niveau des PNJ et la création de PNJ uniques. Le *chapitre 10 : Résidents des Terres désolées* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** fournit les règles les plus précises pour l'ajustement des niveaux et des types (normal, redoutable, légendaire, etc.).

Trouvez l'approche qui vous convient le mieux, à vous, à votre niveau de préparation et à votre style de meneur de jeu.

CRÉER DES PNJ DE SECOND PLAN

Les PNJ **de second plan** constituent un nouveau type de PNJ que l'on croise le plus souvent en groupe de deux à cinq. Vous pouvez les intégrer à une rencontre afin d'en augmenter le budget de PE tout en fournissant un défi palpitant aux PJ. Les PNJ de second plan facilitent la gestion des scènes de combat à grande échelle, car ils réduisent la quantité d'informations que vous devez suivre et le nombre de dés à lancer.

Les PNJ de second plan se battent bruyamment et meurent vite, et ils ne font en général pas le poids face aux talents des PJ et des personnages plus puissants. Que les PJ affrontent une horde de goules, des nuées d'insectoïdes ou une armée de sbires de pillards, les PNJ de second plan se révèlent surtout dangereux en grand groupe et au début du combat.

Vous pouvez rapidement mettre en application ces astuces pour transformer un PNJ normal en PNJ de second plan afin de réduire le budget en PE d'une rencontre. Lorsque vous créez un PNJ de second plan, suivez les mêmes règles que pour un PNJ normal, avec ces exceptions :

Points d'expérience. Les PNJ de second plan valent le tiers de PE pour leur niveau (arrondi au supérieur).

Points de vie. Les PNJ de second plan ne possèdent qu'un unique point de vie, mais ils sont immunisés contre les dégâts qui ne sont pas issus d'attaques, tels que les périls hivernaux ou les conditions environnementales. De plus, les attaques dotées de l'effet Zone d'impact n'infligent aucun dégât aux PNJ de second plan. Quand ces derniers devraient subir des dégâts à la suite d'un test d'attaque de Zone d'impact réussi, lancez plutôt 1 : sur un résultat d'Effet, ils sont vaincus.

Attaques et dégâts. Les attaques des PNJ de second plan ne contribuent jamais à la réserve de PA du MJ et n'entraînent aucun jet de dégâts. Elles infligent un nombre de points de dégâts de base égal à la moitié du niveau de ces PNJ (arrondi au supérieur) et déclenchent automatiquement une fois tous leurs Effets de dégâts. Augmentez de 1 les dégâts pour chaque réussite au-delà de la Défense de la cible.

Groupes. Quand un groupe composé uniquement de PNJ de second plan attaque, ajoutez +1 aux dégâts de base du chef par PNJ de second plan autre que lui.

Exemple : un groupe de cinq matelots mutants de second plan, de niveau 10, lance 6d20 pour attaquer en groupe avec sa morsure affamée. Il obtient 4 réussites contre une cible dotée d'une Défense de 2. L'attaque inflige un total de 11 points de dégâts balistiques (5 points de dégâts de base + 4 PNJ de second plan en groupe supplémentaires + 2 réussites supplémentaires), avec un effet Perforant 1.

Ajouter d'autres PNJ de second plan. Pour chaque PA que vous dépensez au début d'un round de combat, vous pouvez ajouter 1 + 1 PNJ de second plan à une rencontre, sauf indication contraire.

MÉTHODE D'AJUSTEMENT RAPIDE

Le flux du récit dans les Terres désolées conduit souvent à des rencontres inattendues et soudaines, qui ne vous laissent que peu de temps pour calibrer à la main les niveaux et les types de PNJ. Après avoir déterminé le budget de PE (vos **PE de rencontre de base**) et la liste des ennemis, vous pouvez utiliser la **méthode d'ajustement rapide** pour moduler la difficulté du combat.

Choisissez parmi les options suivantes pour augmenter vos **PE de rencontre finaux**. Évitez de choisir deux fois le même effet et notez les options sélectionnées.

Ajoutez ou retirez 10 % des PE de rencontre de base pour chaque effet :

- Augmentez ou réduisez de 1 le seuil de réussite des attaques de tous les PNJ (maximum 16).
- Ajoutez ou retirez 1 aux jets de dégâts de tous les ennemis.
- Augmentez ou réduisez de 1 toutes les résistances aux dégâts de tous les ennemis.
- Ajoutez ou retirez une condition environnementale, un péril ou un objet dangereux.
- Offrez un avantage stratégique aux ennemis ou aux PJ (par exemple, des bidons contenant des substances volatiles, de hauts remparts à escalader ou un éclairage qui complique la discrétion).

AUGMENTER LE NIVEAU DES PNJ

De manière générale, la plupart des bénéfices d'une augmentation de niveau sont obtenus en atteignant le niveau impair suivant. Ajustez les caractéristiques dérivées comme les seuils de réussite pour les tests en lien avec les attaques, les points de vie et enfin l'initiative. N'oubliez pas les changements suivants lors des passages de niveau :

Pour les personnages et les créatures :

- **Tous les niveaux impairs :** ajoutez +1 à l'un des attributs du PNJ par niveau impair atteint et ajustez les statistiques dérivées comme les dégâts, les PV et la capacité de charge.
- **Tous les niveaux :** ajoutez +1 PV par niveau atteint. Cet ajustement est affiné si le PNJ est doté des capacités spéciales Grand ou Petit.

Pour les créatures :

- **Tous les deux niveaux :** ajoutez +1 aux dégâts de l'une des attaques, et +1 à l'un des types de résistance aux dégâts sur toutes les zones de localisation.

Pour les personnages :

- **Tous les niveaux :** ajoutez +1 à une compétence.
- **Tous les deux niveaux :** remplacez une arme par une autre, plus rare. Sinon, augmentez les dégâts de l'arme de 1 ou ajoutez un effet de dégâts.
- **Tous les trois niveaux :** ajoutez +1 à leur richesse.

Exemple : un MJ veut augmenter le niveau d'une goule sauvage de 3 à 5, ce qui confère à l'humain muté un +1 en Corps pour une robustesse accrue. Ce changement relève les points de vie à 13 et l'initiative à 11. La goule sauvage obtient un supplémentaire pour ses dégâts, le seuil de réussite de ses attaques passe à 9 et le MJ décide de lui offrir +1 de résistance aux dégâts balistiques dans toutes les zones de localisation.

Retrouvez plus de détails sur les étapes présentées ici dans le *chapitre 10 : Résidents des Terres désolées* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***.

CRÉER DES PNJ UNIQUES

Augmenter le niveau d'un PNJ est l'un des moyens pour combler les trous dans un budget de PE, mais même changer le type d'un PNJ normal peut poser une menace plus importante à un groupe bien organisé et parfaitement équipé. Comme pour l'augmentation de niveau, les PNJ reçoivent des bénéfices en devenant des créatures redoutables ou légendaires et des personnages notables ou majeurs. Lorsque vous augmentez le niveau d'un PNJ **et** modifiez son type, appliquez d'abord les avantages du changement de type, puis ceux de l'augmentation de niveau.

	REDOUTABLE	NOTABLE	LÉGENDAIRE	MAJEUR
ATTRIBUTS	+2 en Corps ou en Esprit	S.P.E.C.I.A.L. = 42 + (niveau/2) (arrondi au sup.)	+2 en Corps ou en Esprit	S.P.E.C.I.A.L. = 49 + (niveau/2) (arrondie au sup.)
COMPÉTENCES	–	Trois atouts personnels à 2, plus un nombre de points de compétence égal à INT + niveau	–	Quatre atouts personnels à 2, plus un nombre de points de compétence égal à INT + niveau
POINTS DE VIE (APPLIQUÉS APRÈS TOUS LES MODIFICATEURS, Y COMPRIS LE NIVEAU)	PV de base doublés	Ajouter Chance	PV de base triplés	Ajouter Chance x2
POINTS DE CHANCE	–	CHA/2 (arrondie au sup.)	–	CHA
INITIATIVE	Corps + Esprit	PER + AGI + 2	Corps + Esprit	PER + AGI + 4
RÉCOMPENSE EN PE (À SON NIVEAU)	Doublée	Doublée	Triplée	Triplée

Exemple : un MJ améliore un molosse mutant pour le rendre redoutable. La récompense en PE de l'animal est doublée, pour atteindre 62 PE. Le MJ décide d'augmenter l'attribut de Corps de la créature de 9 à 11, et les points de vie passent à 20.

SURVIVRE À LA DÉFAITE

Le livre de base de *Fallout : le jeu de rôle* met l'accent sur l'interprétation de la survie et, parfois, quand un combat tourne vraiment mal, les PJ doivent fuir devant une situation désespérée. En combat, les joueurs peuvent opter pour les actions suivantes :

VEINARD

Quand les joueurs se montrent **Veinards**, ils peuvent dépenser des **points de chance** supplémentaires pour introduire un détail qui les aidera à échapper à la rencontre, comme une issue cachée, une structure derrière laquelle se dissimuler ou l'arrivée inopinée d'alliés pour couvrir leur retraite. En tant que MJ, essayez de ne pas vous opposer à leur suggestion. Collaborez plutôt avec eux pour introduire quelque chose de logique dans le scénario. Si vous sentez qu'une rencontre risque de se terminer par la mort ou la neutralisation de tout ou partie du groupe, vous pouvez encourager les joueurs à dépenser ainsi des points de chance avant qu'il ne soit trop tard. Après qu'un PJ se soit ainsi montré Veinard, mettez la rencontre en pause pour permettre au groupe de tenter une évasion.

Le niveau de défi d'une rencontre détermine le coût en points de chance : 2 pour une rencontre simple, 3 pour une rencontre moyenne, 4 pour une rencontre difficile. Les PJ peuvent mutualiser la dépense de points de chance. Après avoir payé ce coût, ils peuvent effectuer un test en groupe (à l'aide des attributs et compétences les plus pertinents au regard du récit), d'une difficulté égale au nombre de points de chance dépensés. En cas de réussite, invitez le groupe à raconter comment il fuit la situation. En cas d'échec, décrivez aux joueurs comment leur tentative d'évasion rate et poursuivez la rencontre,

en commençant par le personnage qui suit, dans l'ordre d'initiative, le PJ ayant déclenché Veinard. Les PJ ne peuvent pas essayer de se montrer de nouveau Veinards avant le début du prochain round.

CHACUN POUR SOI

Si les points de chance commencent à manquer, les personnages peuvent tenter de s'enfuir chacun de son côté sans recourir à Veinard. Un PJ qui se trouve au-delà d'une portée extrême de l'ennemi le plus proche à la fin du round peut, avec votre accord, quitter la rencontre. Sinon, les PJ peuvent consacrer une action capitale pour foncer à couvert (**FOR** ou **AGI + Athlétisme**) ou se cacher (**AGI** ou **PER + Discrétion**) jusqu'à ce que la menace disparaisse. Ils doivent pour cela réussir un test d'une difficulté égale à 5 moins la distance qui les sépare de l'ennemi le plus proche à même de les voir : 1 pour moyenne, 2 pour longue et 3 pour extrême.

Un malheur n'arrive jamais seul

Quand les PJ fuient ou réussissent à se cacher, à vous de voir si leurs ennemis les poursuivent ou abandonnent. Vous pouvez même les laisser s'échapper pour les faire tomber dans une rencontre encore plus dangereuse dans les Terres désolées… de Charybde en Scylla. Dans ce genre de situation, il est important de décoder l'ambiance, surtout s'il faut marquer une pause ou gérer l'inconfort d'un joueur (voir **livre de base de *Fallout*: le jeu de rôle**, *chapitre 9 : Maîtriser le jeu*, section *Sécurité et consentement*).

Décrivez une évasion tendue, mais à moins de mener une partie où la mort des PJ est courante, il est préférable et plus intéressant de permettre aux personnages de s'enfuir afin de survivre et de lutter un autre jour.

★ *Chapitre Deux* ★

BIENVENUE DANS LE COMMONWEALTH

MENER CE CHAPITRE 52
UN COUP D'ŒIL SUR LE COMMONWEALTH 54
QUÊTE PRINCIPALE : LA MISSION DU TRAIN 56
QUÊTE PRINCIPALE : FEU PURIFICATEUR 65
QUÊTE PRINCIPALE : UN NOUVEL ÉDEN 80
DIAMOND CITY 100
GOODNEIGHBOR 114
MIRAGE 122
CHAPITEAU 132
BEATSVILLE 140
ABBAYE DE MECHMINSTER 147

Chapitre Deux

BIENVENUE DANS LE COMMONWEALTH

De vastes étendues de terre dépeuplée et des autoroutes d'avant-guerre délabrées conduisent à des gratte-ciel en ruine et à des bâtiments désolés. Des gens s'installent dans des villes en difficulté, des stades fortifiés, des cratères baignés de radiations, des havres côtiers et des colonies nomades. Des enseignes en néons illuminent des façades d'entreprises tandis que des marchés bondés disparaissent sous le givre. Des créatures mutantes errent dans les Terres désolées aux côtés de patrouilles de super mutants désespérés et de gangs de pillards. Un hiver nucléaire dévastateur menace d'apporter plus qu'un froid glacial et mortel. Bienvenue dans le Commonwealth.

MENER CE CHAPITRE

L'hiver étreint le Commonwealth, et les personnages joueurs (PJ) se voient délogés et contraints d'errer dans les Terres désolées sans point de chute et aucun abri en vue. Quand ils entendent parler d'un train de provisions disparu, ils décident d'aider à retrouver la cargaison pour la ramener à Diamond City dans l'espoir d'y trouver refuge. Leur ingérence met en branle une série d'événements qui les plonge jusqu'au cou dans un conflit couvant entre les Miliciens et les Enfants d'Atome ; ce conflit culmine en une bataille sanglante qui promet d'allumer les feux d'une grande guerre à venir.

Bienvenue dans le Commonwealth contient trois quêtes principales reliées les unes aux autres, des informations détaillées sur les colonies d'importance et leurs principaux habitants ainsi que des quêtes annexes pour chacune de ces localités. Les quêtes principales font progresser l'intrigue. Après la *quête principale : la mission du train*, le chapitre propose d'explorer la région au gré des envies des personnages, ce qui leur permet de nouer des liens avec les colonies et de s'impliquer auprès des factions des Terres désolées.

Avant de commencer ***L'Hiver d'Atome***, nous vous conseillons de lire ce chapitre en entier au moins une fois. Familiarisez-vous avec les procédures pour *Traverser le Commonwealth*, page 29. Utilisez-les pour créer des histoires et des obstacles quand les PJ quittent la sécurité relative d'une colonie pour explorer les Terres désolées.

Quand les PJ découvrent une colonie, consultez la section qui lui est consacrée. Chacune contient un survol de cette localité, avec des détails sur les lieux et les gens importants ainsi qu'une quête annexe qui influence l'intrigue principale de ***Bienvenue dans le Commonwealth***. Le **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, *chapitre 8 : Le Commonwealth* renferme d'autres idées de lieux et de quêtes annexes à utiliser pendant ce chapitre. Chaque quête annexe présentée vous suggère un déclencheur pour vous permettre de savoir quand la proposer aux PJ.

Ce chapitre commence dans un cadre étendu, qui nécessite de la part des PJ de définir leurs objectifs et de décider comment ils explorent la région. Au fil du chapitre, les quêtes principales se concentrent de plus en plus sur les détails, afin de pousser les PJ dans le conflit qui couve au cœur du Commonwealth et les conduit au *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*. Vous pouvez commencer ***L'Hiver d'Atome*** par de l'exploration, en laissant petit à petit les PJ avancer vers Diamond City et la première partie de la *quête principale : la mission du train* (page 56). Si vous préférez, commencez ***L'Hiver d'Atome*** aux portes de Diamond City et lancez votre récit avec cette quête principale.

GAIN DE NIVEAU

Les PJ commencent ce chapitre au niveau 1. Dans l'idéal, ils atteignent le niveau 3 ou 4 avant d'entamer la *quête principale : feu purificateur*. Encouragez les PJ à explorer la région, à accomplir des quêtes annexes et à bâtir des relations avec les colonies du Commonwealth afin qu'ils arrivent au niveau 6 ou 7 avant de commencer la *quête principale : un nouvel Éden*.

Les PJ peuvent gagner des niveaux grâce aux points d'expérience, ou vous pouvez décider du moment où ils progressent. Voici quelques suggestions de points d'étape intéressants pour le gain de niveau des PJ :

- chaque fois que les PJ terminent une des trois quêtes principales de ce chapitre ;
- chaque fois que les PJ terminent deux quêtes annexes ;
- si les PJ tuent les acolytes du Dernier Fils d'Atome ou les aident à tuer les gardes des Miliciens durant la scène deux de la *quête principale : feu purificateur* ;
- si les PJ parviennent à abattre toute la horde de goules givrées durant la *quête annexe : forgé dans les ténèbres*.

BASE D'OPÉRATIONS

À mesure que les PJ explorent le Commonwealth et établissent des relations avec diverses colonies, ils peuvent se retrouver attirés par une localité précise vers laquelle ils reviennent encore et encore… et qu'ils finissent par utiliser comme base d'opérations. Encouragez cette idée en présentant des quêtes annexes et des complications qui menacent cette colonie. Vous renforcerez ainsi le lien des PJ avec le monde et leur désir d'aider les habitants à prospérer. Plus ils se soucient des colonies, plus l'influence et la menace grandissantes du Dernier Fils d'Atome sembleront réelles et percutantes aux joueurs.

Vous trouverez des conseils pour créer vos propres quêtes à ajouter à cette quête majeure au *chapitre 9 : Maîtriser le jeu* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***. Chaque colonie de ce chapitre présente des PNJ, des lieux et des conflits locaux supplémentaires qui peuvent déboucher sur de nouvelles quêtes annexes. Pour donner l'impression que le Commonwealth est vraiment vivant, appropriez-vous ces idées de quêtes pour les rattacher aux passés des PJ ou aux colonies qu'ils affectionnent le plus. Vous pouvez aussi utiliser les suggestions de quêtes annexes du *chapitre 8 : Le Commonwealth* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** ou vous inspirer de la liste suivante.

- On a découvert un nouvel abri dans les Terres désolées, et les chefs de la colonie pensent qu'il renferme de précieuses réserves de nourriture et de médicaments. Mais ils ne sont pas les seuls au courant, et la course est lancée pour savoir qui arrivera en premier. Les PJ vont-ils se mettre encore une fois en travers du danger pour aider leurs nouveaux amis et rapporter de quoi leur permettre de survivre à ce triste hiver ?
- Un dangereux radscorpion s'est installé dans un petit étang près de la colonie. Il a déjà gravement blessé ou tué plusieurs voyageurs. Le carnage continuera si personne ne s'occupe de ce monstre… et vite.
- Une tour radio proche a commencé à émettre un signal qui rend tout le monde malade. Quand les radios des PJ le captent, ils entendent des murmures incessants parsemés de cris. Il faut couper le signal et enquêter sur sa source avant que cet étrange mal mette la colonie à genoux.
- Des Protectrons d'un bunker militaire proche dysfonctionnent et lancent des assauts incessants sur la colonie. Les munitions commencent à manquer, et les remparts ne vont plus tenir bien longtemps. Les PJ doivent agir avant qu'il soit trop tard.

Si vous créez de nouvelles quêtes annexes, récompensez les PJ avec de la réputation de colonie ou des PE, comme bon vous semble. Profitez de ces occasions pour donner aux joueurs le genre d'aventures qu'ils préfèrent, en développant le monde autour des événements des quêtes principales pour bâtir une expérience vraiment mémorable. Si des quêtes annexes supplémentaires amènent les PJ à atteindre un niveau supérieur à la tranche recommandée, ajustez la difficulté des rencontres en conséquence.

UN COUP D'ŒIL SUR LE COMMONWEALTH

Le Commonwealth correspond à ce qui fut l'État du Massachusetts, en Nouvelle-Angleterre. Après la guerre, cette zone est divisée en sept régions. Le **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** explore ces dernières plus en profondeur.

Plusieurs petites villes, plus d'une douzaine de colonies prospères et des petites localités occupent le Commonwealth. La zone est quadrillée de routes commerciales vitales, et la plupart des factions aident les locaux, bien que quelques groupes servent leurs propres intérêts aux dépens d'autrui.

Si l'on excepte les dangers habituels des Terres désolées (les pillards, les super mutants, les infâmes bandes de mercenaires et la faune locale), le Commonwealth regorge de potentiel pour quiconque décide de s'y installer. Durant l'hiver, les fortes radiations et le climat extrême font de la région un enfer de glace pour les voyageurs et les habitants.

L'HIVER NUCLÉAIRE DANS LE COMMONWEALTH

Les Terres désolées ne sont pas épargnées par les rudes et impitoyables hivers. Néanmoins, cette année, la saison froide est la pire que le Commonwealth ait connue. Les températures en permanence inférieures à 0° entraînent un givre qui ne semble pas vouloir fondre et tue récoltes, bétail et quiconque échoue à trouver un endroit où dormir au chaud pour la nuit. Les fortes chutes de neige, qui durent parfois plusieurs jours, empêchent presque tout voyage, coupent les routes commerciales et bloquent les habitants chez eux, derrière les congères. Les niveaux de radiation atteignent des sommets à cause de la neige qui tapisse le paysage et suinte de particules mortelles sur tout ce qu'elle touche. Cet hiver, le Commonwealth fait aussi face à d'autres problèmes : une grave pénurie de ressources, des bâtiments et des infrastructures qui s'effondrent, des réfugiés sans abri en quête de nourriture et d'un lieu où s'installer et des opportunistes désespérés prêts à s'en prendre aux personnes vulnérables.

Bien que tout cela promette un hiver long et dur, tout n'est pas perdu : l'espoir du Commonwealth réside dans ses colonies et dans leur capacité à coopérer pour le bien de tous. Les Miliciens et les Enfants d'Atome tentent d'aider leur prochain dès que possible. Des colonies comme **Diamond City** et la mythique **Mirage** offrent protection et ressources, tandis que des lieux tels **Goodneighbor** et **Chapiteau** accueillent celles et ceux que les autres communautés jugent indésirables.

FACTIONS CLÉS

Le Commonwealth abrite plusieurs factions bien établies et de nombreux groupes plus petits, sans compter ses communautés et ses colonies. ***L'Hiver d'Atome*** se concentre surtout sur **l'Église des Enfants d'Atome**, sans oublier **les Miliciens** à des moments clés du récit.

Les Miliciens se ruent au secours des habitants du Commonwealth quand l'hiver empire. La réussite de leurs efforts varie dans chaque colonie, dans la mesure où ils s'évertuent à prendre soin d'eux-mêmes et des personnes qu'ils protègent. Les fortes chutes de neige et les températures glaciales compliquent les déplacements : mobiliser les forces de la milice prend du temps et devient difficile. Dans tout le Commonwealth, les tensions croissent entre les Miliciens et une secte d'Enfants d'Atome fraîchement arrivée. Ce conflit larvé peut éclater durant la *quête principale : un nouvel Éden* et au *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*.

L'Église des Enfants d'Atome est bien connue de nombre d'habitants des Terres désolées, qui la considèrent souvent comme une secte. Ses membres vénèrent les radiations et l'annihilation nucléaire, don de leur dieu créateur, Atome. Bien que de nombreuses traditions de l'Église existent dans les Terres désolées, ce livre se concentre surtout sur un nouveau groupe qui sert d'antagoniste principal dans la quête majeure. Cette secte affirme qu'elle effectue un grand pèlerinage dans les terres désolées du nord, sous la direction d'un chef charismatique qui se fait appeler le **Dernier Fils d'Atome**. Les Enfants d'Atome, coincés dans la région jusqu'au dégel printanier, offrent leur aide aux colonies dans le besoin tout en développant leur troupeau et leur influence. En secret, le Dernier Fils d'Atome travaille fiévreusement à excaver une antique cité loin sous la Mer luminescente : il pense qu'elle renferme la clé pour précipiter une nouvelle ère d'Atome. En tant que groupe religieux, les membres doivent être décrits comme en équilibre sur une fine ligne séparant la générosité

apparente envers les gens dans le besoin et le zèle excessif et fantasque. Ainsi, leur présence se révèle clivante où qu'ils aillent. Les actes de la secte deviennent de plus en plus sinistres et violents à mesure que ***L'Hiver d'Atome*** progresse.

LES AUTRES FACTIONS DU COMMONWEALTH

Même si les factions suivantes n'occupent pas le devant de la scène dans ***L'Hiver d'Atome***, elles n'en restent pas moins actives dans le Commonwealth. Elles peuvent d'ailleurs jouer un rôle plus important à votre table, et cette section décrit la façon dont elles gèrent l'hiver et les événements des quêtes. Retrouvez plus d'informations sur ces factions dans **le livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***.

L'Institut est une menace constante qui entraîne des rumeurs démentes au sujet de personnes remplacées par des formes de vie synthétiques et pousse de nombreuses gens à se méfier d'autrui… y compris des êtres chers et des amis. Bien à l'abri sous terre dans leur habitat autosuffisant, les membres de l'Institut, ses scientifiques et ses agents synthés ne craignent pas l'hiver. Les informations sur la situation à la surface leur parviennent toujours, et leurs envoyés synthétiques trouvent que la saison hivernale est un peu frisquette, en effet. Durant ***L'Hiver d'Atome***, l'Institut se préoccupe surtout de ses recherches secrètes et de localiser un groupe de synthés évadés, qui se cache dans la communauté de Chapiteau.

Le Réseau du Rail s'efforce toujours de libérer les synthés de la poigne de l'Institut, mais l'hiver mine son travail. Les réserves s'amenuisent et les refuges disparaissent quand les communautés succombent au climat glacial. Le Réseau du Rail profite de l'aide des Enfants d'Atome et des Miliciens autant que possible sans se révéler. Au cours de ***L'Hiver d'Atome***, ses membres évitent toute implication directe dans le conflit entre l'Église et le Commonwealth, bien qu'ils puissent venir au secours des synthés de Chapiteau si l'Institut les localise.

La Confrérie de l'Acier poursuit sa mission : sauver l'humanité d'elle-même, des humains mutants et des technologies dangereuses. Cependant, en dehors de quelques rares groupes d'éclaireurs, elle n'a pas encore pris pied dans la région et n'y dispose d'aucune présence organisée quand se déroule ***L'Hiver d'Atome***.

Les pillards cherchent à survivre à tout prix, et l'hiver mortel renforce leur désespoir. Aucunement disposés à remettre en cause leur mode de vie pour s'intégrer à des colonies établies, ils se rassemblent en bandes toujours plus grandes pour attaquer les communautés et les groupes sur les routes. Ils affrontent souvent les Miliciens, mais les forces de ces derniers s'éparpillent et les pillards prennent sans conteste le dessus : ils pourraient sans mal représenter un danger pour les voyageurs et les petites caravanes sans protection au cours des événements de ***L'Hiver d'Atome***.

Les Artilleurs sont mieux armés et mieux coordonnés qu'une bande de pillards classiques. Ils disposent de la puissance de feu nécessaire pour éradiquer une colonie peu encline à leur offrir ses ressources, et même les Miliciens ont du mal à s'opposer à eux. Des individus désespérés paient ces mercenaires un joli paquet de capsules pour protéger leurs biens lors de leur traversée des Terres désolées hivernales. Les Enfants d'Atome ont récemment attiré leur attention en arrivant dans la région avec suffisamment de ressources pour les partager avec les colonies des environs. Des Artilleurs ambitieux évoquent à voix basse la possibilité de s'emparer des réserves de l'Église. Ils pourraient faire office d'alliés improbables contre les Enfants au cours de ***L'Hiver d'Atome***… en échange d'une part du butin. Bien entendu, il est tout aussi probable qu'ils trahissent leurs alliés et coopèrent avec l'Église, si elle y met le prix.

QUÊTE PRINCIPALE : LA MISSION DU TRAIN

Cette quête est disponible dès le début de ***L'Hiver d'Atome***. **Ajoutez 2 points d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

L'hiver resserre son étreinte sur le Commonwealth : les récoltes périssent et les lignes de ravitaillement faiblissent. Les habitants des colonies aux abords de Boston inondent la ville : des réfugiés cherchent une sécurité relative à Diamond City. Mais la cité est pleine à craquer, et le maire McDonough a décrété la fermeture des portes aux nouveaux venus tant que des provisions ne sont pas arrivées en quantité suffisante pour nourrir tout le monde.

Quand les PJ rejoignent la foule grandissante à l'extérieur de Diamond City, une garde de caravane, blessée, les aborde pour leur demander de l'aider à traverser la mêlée et à atteindre les portes de la ville. S'ils acceptent, ils obtiennent une audience auprès de McDonough. Ils apprennent que la garde est la seule survivante d'une attaque brutale contre une caravane de provisions qui apportait des vivres et des médicaments vitaux pour Diamond City. McDonough enrôle le groupe et lui demande de se rendre sur le site de l'embuscade, de retrouver les denrées et de découvrir qui a commis l'attaque.

Dans cette quête, les PJ ont pour objectif de :

- sauver la garde des foules devant Diamond City et rencontrer le maire McDonough ;
- se rendre à la caravane attaquée et revenir avec toutes les ressources possibles avant que la foule ne déclenche une émeute ;
- découvrir qui est derrière l'attaque de la caravane.

Sur le site de l'attaque, les PJ tombent sur un Enfant d'Atome et entendent pour la première fois le nom du Dernier Fils d'Atome. Cette première rencontre peut donner le ton de leur relation avec les Enfants d'Atome pour les mois à venir.

SCÈNE UN : UNE FAIM GRANDISSANTE

Au début de cette scène, les PJ approchent de Diamond City pour la première fois. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le soleil se couche et les ombres s'étirent autour de Diamond City. Une rangée de gardes lourdement armés dévale les escaliers et se poste derrière les grilles, matraques tirées et prêtes à l'action.

« Arrière ! » crie une voix alors que les grilles commencent à descendre.

Un grand groupe de réfugiés frigorifiés se précipite en avant, à la rencontre des portes en cours de fermeture. Ils hurlent et crient dans une tentative désespérée d'atteindre la sécurité relative et la chaleur de la colonie… mais la matraque d'un garde fait reculer et chanceler une silhouette dans un craquement retentissant. On dirait bien que les portes sont fermées pour une nouvelle nuit.

Vous vous tenez tous au milieu de la foule de réfugiés. La masse de corps se presse et se tortille contre les grilles, mais un autre vacarme s'élève à l'arrière.

Demandez aux joueurs d'effectuer un test en groupe de **PER + Survie** de difficulté 0. Les réussites peuvent être converties en PA pour la réserve du groupe ou dépensées pour **obtenir des informations**. Les PJ remarquent que le vacarme entoure une silhouette isolée et bousculée par la foule. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La femme est fatiguée et contusionnée, son armure au rembourrage fin est déchirée à de nombreux endroits et son visage est couvert de profondes lacérations. Elle tente en vain de forcer le passage en direction des grilles, mais on ne cesse de la repousser en arrière, en ricanant et en riant de ses difficultés à tenir debout.

« À l'aide ! crie-t-elle d'une voix qui faiblit à chaque instant. Pitié… le maire McDonough ! Je dois le prévenir… »

Après cette courte scène, invitez les joueurs à présenter leur personnage et posez à chacun les questions suivantes :

- Es-tu originaire du Commonwealth ou d'ailleurs ?
- Où se trouvait ton foyer ? Pourquoi es-tu parti ?
- Connaissais-tu quelqu'un dans ce groupe avant de vous rassembler dans cette foule ?
- Comment ton personnage réagit-il à ce qu'il voit aux portes ?

Les personnages peuvent dépenser des PA pour **obtenir des informations** sur la femme blessée. Ils peuvent apprendre que :

- elle porte une tenue de garde de caravane de Diamond City ;
- elle est sur le point de s'évanouir à cause de ses blessures et de l'épuisement ;
- ses yeux sont fixés sur les grilles en train de descendre, et elle paraît désespérée à l'idée de ne pas pouvoir les atteindre avant leur fermeture pour la nuit ;
- la foule paniquée semble sur le point de devenir vraiment hostile si la garde continue à tenter de forcer le passage.

La garde se nomme **Evie**, et elle risque de se retrouver submergée par la foule. Si les PJ décident de l'aider, ils doivent le faire immédiatement à l'aide d'un test de **CHR + Discours** de difficulté 3 pour convaincre les gens d'arrêter de l'ennuyer. Sinon, ils peuvent effectuer un test de **FOR + Discours** ou **une compétence d'armes** de difficulté 2 pour intimider la foule et la forcer à reculer. En cas d'échec, deux hommes attaquent Evie, et les PJ doivent les affronter pour la sauver (voir *Rencontre – 1A : les habitants désespérés*). Si un PJ échoue à intimider la foule à l'aide d'une arme, un troisième larron l'agresse. En cas de réussite, la foule s'écarte et permet aux PJ de transporter Evie aux portes de Diamond City.

RENCONTRE 1-A : LES HABITANTS DÉSESPÉRÉS

Evie fait de son mieux pour se défendre si un combat éclate, mais elle s'effondre bien vite sous les coups des habitants des Terres désolées. Si les PJ attaquent, les agresseurs laissent la garde, tirent leur machette et se concentrent plutôt sur eux. Quand un PJ vainc un ennemi, demandez-lui s'il utilise une force létale : dans ce cas, les autres hommes s'enfuient.

Si les PJ n'interviennent pas, les habitants des Terres désolées passent Evie à tabac jusqu'à ce qu'elle sombre dans l'inconscience, puis la laissent pour morte. Des gardes de Diamond City finissent par repousser la foule pour récupérer leur collègue et l'emmener auprès du maire McDonough.

Habitant des Terres désolées

Niveau 2, Humain, Personnage Normal (17 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	4	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Réparation	3
Armes légères	1	Survie	3
Discrétion	1	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 7), 3 de dégâts balistiques
- **DÉMONTE-PNEU : FOR + Armes de corps à corps** (SR 7), 3 de dégâts balistiques Perforants 1

INVENTAIRE

Vêtements résistants, machette, richesse 1

POURSUIVRE LA QUÊTE

Pour que ***L'Hiver d'Atome*** démarre correctement, les PJ doivent accompagner Evie auprès du maire McDonough. S'ils l'aident à repousser ses agresseurs, elle leur demande de l'escorter jusqu'aux portes de la ville. Les gardes qui s'y trouvent laissent passer tout le groupe, et vous pouvez alors enchaîner avec la *scène deux : le maire McDonough*. Si les PJ ne sont pas intervenus, les gardes qui viennent récupérer le corps d'Evie inconsciente les identifient comme témoins de la scène et leur demande d'entrer en ville pour relater les événements au maire, de gré ou de force si les PJ refusent. Les PJ disposent, de base, d'un **rang de réputation de colonie de 2 (neutre)** à **Diamond City**. S'ils n'ont pas aidé Evie, réduisez ce rang de 1.

SCÈNE DEUX : LE MAIRE MCDONOUGH

Les PJ trouvent le maire McDonough dans la loge des commentateurs sportifs, au sommet de Diamond City (voir *Diamond City, Lieux clés et gens importants*, page 103). Les gardes les y conduisent après les avoir laissés entrer en ville avec Evie ; ils les entassent sur une vieille nacelle de laveur de vitres qui monte jusqu'au bureau, avant de les faire passer devant la secrétaire et de les introduire dans la pièce, sans trop leur donner le temps de regarder autour d'eux.

Quand les PJ rencontrent le maire pour la première fois, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le maire McDonough est plus vieux que la majorité des habitants des Terres désolées. Des mèches d'argent sillonnent sa chevelure et la petite bedaine qui surplombe sa ceinture trahit le luxe relatif dans lequel il vit, en comparaison de la plupart de ses concitoyens. Poussés à l'intérieur du bureau par les gardes, vous le voyez lever le regard d'une pile de papiers. Son froncement de sourcils s'accentue quand il note l'uniforme déchiré et l'allure épuisée d'Evie.

« Ça ne présage rien de bon, lance-t-il d'une voix cassante et sèche. Nous vous attendions voilà des jours. Où sont les autres ? Que s'est-il passé ?

— C'était horrible, répond Evie. La caravane… on a été attaqués. J'ai fui. Tout le monde est mort. »

Un air défait balaie le visage du maire McDonough. Il tourne ensuite le regard vers vous, et vous y lisez une lueur d'espoir.

Le maire McDonough demande aux PJ de se rendre là où le convoi de ravitaillement a été attaqué pour y retrouver les provisions, et il leur offre en récompense la citoyenneté municipale : ils auront ainsi accès à la ville et à un lieu où dormir au chaud la nuit. Le maire leur fournit 10 composants fréquents grâce auxquels bivouaquer pendant leur voyage, puisqu'ils vont parcourir les Terres désolées pendant quelques jours. Il exprime enfin un intérêt certain pour l'identité du responsable de l'attaque, même si cette information reste moins importante que de retrouver la nourriture dont Diamond City a besoin pour passer l'hiver.

Evie peut apprendre les éléments suivants au groupe :

- Le train de ravitaillement était un véritable train qui voyageait le long d'une voie ferrée entretenue grâce aux efforts combinés d'un groupe de marchands.
- Il a été attaqué en bout de voie, pendant le transfert de la marchandise du train aux chariots destinés à la transporter à Diamond City.
- Le site de l'attaque se trouve à vingt-quatre heures de route de la ville, à proximité d'une grande tour radio qui penche sévèrement… un excellent repère pour s'orienter.
- Il y a quelques jours, la caravane a ramassé un voyageur, un homme étrange qui portait une tunique de prêtre et restait dans son coin. Evie ne lui faisait pas confiance.
- Elle pense que les attaquants étaient de simples pillards, mais ils étaient très bien armés et savaient précisément quand et où frapper.

Si les PJ se sont interposés et ont secouru Evie dans la scène précédente, ses blessures ne sont pas trop graves, et elle propose d'accompagner le groupe jusqu'au site de l'attaque. Augmentez alors la réserve de PA du groupe jusqu'à 6. Sa connaissance de la zone réduit de 1 la difficulté des tests d'orientation (voir *Traverser le Commonwealth*, page 29).

Le périple jusqu'au site de l'attaque consiste en une randonnée de vingt-quatre heures dans un froid glacial, sous les premières neiges hivernales du Commonwealth. Situer le lieu de l'assaut nécessite un test d'orientation, comme expliqué dans *Traverser le Commonwealth*, page 29. Reportez-vous à la page 35 pour connaître les procédures lorsque l'on passe la nuit dehors. Quand les PJ approchent du site, poursuivez avec la *scène trois : le train déraillé*.

SCÈNE TROIS : LE TRAIN DÉRAILLÉ

Une épaisse colonne de fumée noire s'élève de l'horizon et trahit l'emplacement du site de l'attaque quand les PJ approchent. Chacun d'entre eux peut alors effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 1 pour partir en éclaireur. En cas de réussite, il remarque que des récupérateurs se déplacent dans les décombres du train déraillé : les PJ peuvent donc planifier leur approche. En cas d'échec, les récupérateurs les prennent par surprise quand le groupe arrive trop près du train.

À l'approche des PJ, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Devant vous gisent les deux wagons d'un train. On l'a fait dérailler : il a été propulsé hors des rails par une grosse explosion qui a renversé les voitures sur le côté et laissé un petit cratère où les rails passaient jadis. Une épaisse colonne de fumée s'élève de l'épave, et de petits feux continuent de brûler au milieu de tas de caisses détruites et de sacs déchirés.

On voit partout les signes d'une bataille acharnée : corps éparpillés sur le sol de glace, impacts de balles dans les flancs du train et traces de sang visiblement toujours frais, mais qui commence pourtant à sécher.

RENCONTRE 2-A : RÉCUPÉRATEURS

Ajoutez à la réserve du MJ 1 PA par PJ qui n'a pas remarqué les récupérateurs avant d'approcher du train.

À l'approche des PJ, quatre **récupérateurs** jaillissent du train en balançant leurs armes et en hurlant que c'est leur trouvaille.

Récupérateur

Niveau 2, Humain,
Personnage Normal (17 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	4	4	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Survie	3
Armes légères	1	Troc	1
Réparation	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CàC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ARME DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 7), 3 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Imprévisible
- **COUTEAU DE COMBAT DENTELÉ : FOR + Armes de corps à corps** (SR 7), 4 de dégâts balistiques Persistants et Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AS DE LA RÉCUP' :** le récupérateur gagne un d20 bonus lorsqu'il effectue un test de **Survie** ou de **Réparation**.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, arme de fortune, couteau de combat dentelé, 10 + 5 cartouches .38, richesse 1

Les récupérateurs se rendent dès que deux d'entre eux sont défaits. Après cette confrontation, les PJ peuvent discuter avec les survivants encore présents. L'interrogatoire peut se dérouler, au choix, dans le calme ou de manière plus menaçante, grâce à un test de **CHR** ou **FOR + Discours** de difficulté 1. Si un PJ réussit ce test, il peut dépenser des PA pour **obtenir des informations**.

Interroger les récupérateurs permet d'obtenir les informations suivantes :

- Ils ne sont pas responsables de l'attaque initiale. Le massacre est l'œuvre d'un groupe de pillards opérant depuis un bunker militaire proche.
- Les pillards ont attaché un homme étrange dans le train. Les récupérateurs ont eu la chair de poule en le voyant et l'ont donc abandonné sur place.
- L'arrivée précoce de l'hiver terrifie tout le monde. En dehors des colonies, les personnes qui rechignent à défendre leur bout de pain ne verront pas le printemps.

Dans les décombres du train, les PJ trouvent suffisamment de nourriture comestible pour manger et regagner tous leurs points de vie manquants. Si le groupe fait preuve de pitié et laisse les récupérateurs s'en aller avec une partie des réserves, vous pouvez décider qu'ils appartiennent à une colonie proche. Choisissez une colonie et augmentez de 1 la réputation correspondante, puisque les récupérateurs font part aux leurs de la miséricorde des PJ.

Le groupe peut décider de pister les pillards jusqu'à leur bunker. Dans ce cas, passez à la *scène 4 : le bunker*. Sinon, passez à la section *Retombées* de cette quête : lorsque les PJ retourneront auprès du maire avec les provisions du train.

À L'INTÉRIEUR DU WAGON

Si les PJ pénètrent dans le train, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Le train gît sur le côté ; le sol est jonché de caisses brisées et de longues attaches déchirées. Vous distinguez, à travers des volutes de fumée persistantes, un homme mince vêtu d'une longue tunique blanche, assis au fond du transport. Bien qu'enchaîné à l'intérieur du wagon, il n'a pas l'air particulièrement soucieux. Il fredonne doucement et agrippe un pendentif accroché à une fine chaîne autour de son cou. Le bijou représente un symbole que vous ne reconnaissez pas : un long triangle avec un cercle épais à l'intérieur, coupé en deux par une barre verticale. Le pendentif émet une douce lueur jaune qui semble apaiser quelque peu l'individu.*

L'homme est frère Landon, un acolyte du Dernier Fils d'Atome. Tout personnage en possession d'un compteur Geiger (comme celui d'un Pip-Boy) remarque que l'appareil commence à émettre des clics quand on l'approche de l'homme. Landon semble se satisfaire qu'on le laisse tranquille, même s'il préférerait qu'on le libère ; on peut sans mal briser ses chaînes à l'aide d'un outil contondant. Il ne parle pas beaucoup, mais les PJ peuvent le convaincre de partager son histoire en réussissant un test de **CHR + Discours** de difficulté 1. Quiconque y parvient peut dépenser des PA pour **obtenir des informations**.

Les PJ peuvent apprendre les éléments suivants en discutant avec frère Landon :

- Fidèle de longue date du dieu créateur Atome, il croit en la divinité des radiations. Pour lui, chaque masse atomique contient un univers entier. Quand elle se divise, par exemple au cours d'une explosion nucléaire, l'acte crée un nouvel univers.
- Il a décidé de rejoindre la nouvelle Église d'un prophète dénommé le Dernier Fils d'Atome, dont il a entendu l'appel sur sa radio.
- Il voulait se rendre de son ancien foyer, loin au nord, jusqu'à la Mer luminescente, en quête du prophète.
- Il a conçu le symbole qu'il porte autour du cou. Il prévoit de le présenter au Dernier Fils d'Atome, dans l'espoir qu'il l'adopte en guise de symbole officiel de la nouvelle Église.
- Il s'est joint au convoi pour sa protection, mais cette décision l'a éloigné contre son gré de son objectif.

Frère Landon ne s'attarde pas sur le site de l'accident. Dès que les PJ partent et qu'il sent que la voie est libre, il entame son long voyage vers Diamond City.

SCÈNE QUATRE : LE BUNKER

Le bunker qui abrite les pillards responsables de l'attaque est une petite structure de béton située à quelques heures de route du train. Une tourelle de surveillance reliée à un terminal de contrôle protège la grande porte du bâtiment ; les scanners de l'engin alertent les pillards de la présence des PJ si ces derniers entrent à portée courte de l'édifice. Le groupe peut néanmoins remarquer l'appareil avant que les capteurs ne se déclenchent grâce à un test de **PER + Survie** de difficulté 1. La tourelle ouvre le feu sur toute personne à portée courte, en prenant pour cible la plus proche d'elle.

Un PJ peut s'approcher en évitant les capteurs de la tourelle grâce à un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 1. En cas d'échec, il déclenche les capteurs et la mitrailleuse ouvre le feu. En cas de réussite, il peut entrer dans le bunker ou tenter de pirater la tourelle pour la reprogrammer : il doit alors réussir un test d'**INT + Science** de difficulté 2.

Tourelle mitrailleuse Mk I

Niveau 5, Robot,
Créature Normale (38 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
6	5	–	3	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MITRAILLEUSE : CORPS + Distance** (SR 9), 5 de dégâts balistiques Étourdissants, En Rafale, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que leurs effets. De plus, elle est immunisée contre toutes les maladies.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test d'**INT + Science** réussi de difficulté 1. Ils récupèrent alors 3d20 cartouches 5,56 mm et 2 composants peu fréquents.

Si les PJ ne parviennent pas à reprogrammer ou à détruire la tourelle sentinelle avant qu'elle ouvre le feu, les pillards à l'intérieur du bunker sont alertés de leur présence et ne peuvent plus être pris par surprise.

RENCONTRE 3-A : LES PILLARDS

Quatre pillards se trouvent à l'intérieur du bunker. Si les PJ y pénètrent sans se faire remarquer, les pillards sont occupés à diviser leur butin et à se disputer sur qui doit toucher quoi… et se laissent donc surprendre.

Les pillards sont des exilés venus de diverses colonies du Commonwealth, qui tentent de vivre comme ils peuvent dans le bunker. Leur chef·fe se nomme **Silt** et garde une rancune tenace contre le maire McDonough, qui l'a banni·e de Diamond City.

L'emplacement du bunker est secret, et les pillards ont bien l'intention que ça reste le cas. Il est possible de les convaincre de partir en paix grâce à un test de **CHR + Discours** de difficulté 2 réussi, tant que le groupe accepte de leur amener régulièrement des ressources pour les aider à passer l'hiver.

Si les PJ fouillent le bunker, consultez la *table de butin dans les Terres désolées hivernales*, page 34.

Pillard

Niveau 2, Humain,
Personnage Normal (17 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	6	4	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	3	Médecine	1
Armes légères	3	Réparation	1
Discrétion	1	Survie	1
Mains nues	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ARME DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 9), 3 de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Imprévisible
- **DÉMONTE-PNEU : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 3 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER :** une fois par combat, le pillard peut « se lâcher » et tirer une rafale de son arme de fortune. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5).

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, arme de fortune, démonte-pneu, 10 + 5 cartouches .38, richesse 1

RETOMBÉES

Les PJ terminent la *quête principale : la mission du train* quand ils reviennent à Diamond City avec les provisions récupérées dans le train (et, éventuellement, chez les pillards du bunker). Le maire McDonough leur est très reconnaissant pour leur aide et pense que le groupe pourrait contribuer à assurer la stabilité de la colonie sur le long terme. L'état de Diamond City et la façon dont les habitants réagissent à la présence des PJ dépendent des actions de ces derniers.

Les PJ possèdent, de base, un **rang de réputation de colonie de 2 (neutre)** à **Diamond City**. Si cette valeur descend un jour à 0 (hostile), le maire McDonough bannit le groupe. Les gardes de Diamond City ne laissent plus entrer les PJ tant que ces derniers n'ont pas trouvé un moyen de redorer leur blason, par exemple en faisant une généreuse donation de vivres à la communauté.

Ajustez leur rang de réputation selon les issues suivantes ou demandez aux joueurs d'effectuer un test de réputation de colonie, en traitant les éléments ci-dessous comme autant d'influences positives ou négatives :

- Retrouver les provisions. Si les PJ ont chassé ou vaincu les récupérateurs et ramené les provisions, le maire McDonough les accueille à bras ouverts. Le rang de réputation de colonie augmente de 1.

- Gérer les pillards. Si les PJ ont tué les pillards de Silt et ramené une preuve de cela au maire, il leur offre une prime de 150 capsules. S'ils n'ont pas tué les pillards, mais informent McDonough de l'emplacement du bunker, il ne leur donne que 50 capsules et envoie une équipe pour s'occuper des pillards.

- Agir de manière égoïste. Si les PJ gardent pour eux les provisions volées de Diamond City, ils obtiennent dix exemplaires de chacun des objets suivants : melon, épi de maïs, goudrelle, jus de melon et lait de brahmine. Le rang de réputation de colonie des PJ diminue de 1, et les réserves de nourriture de Diamond City s'amenuisent. S'ils conservent les provisions et n'avaient déjà pas aidé Evie devant les portes de la ville, ils perdent un autre rang de réputation de colonie : McDonough estime qu'ils ne valent pas mieux que des pillards.

Ensuite, les PJ peuvent par exemple :

- rencontrer les habitants de la ville et acheter des articles pour survivre à l'hiver ;

- explorer le Commonwealth et nouer des alliances avec d'autres colonies ;

- aider Yefim Bobrov lors de la *quête annexe : du rififi à l'auberge* pour gagner la confiance des habitants et en apprendre plus sur les Enfants d'Atome ;

- se joindre à la caravane marchande de Linda au cours de la *quête annexe : on a le rythme* pour gagner quelques capsules et se faire de nouveaux alliés.

Avant de poursuivre, révisez la section *Diamond City*, en page 100, pour vous remémorer les informations sur cette colonie et ses habitants, ses lieux, ses conflits et ses quêtes annexes. ***L'Hiver d'Atome*** devient une aventure en monde ouvert quand les PJ quittent Diamond City. La quête majeure et le conflit autour duquel elle tourne se poursuivent avec la *quête principale : feu purificateur*, après que les PJ ont passé quelque temps à voyager dans le Commonwealth et à y accomplir des quêtes annexes. Si cette suggestion convient moins bien à vos besoins, vous pouvez lancer cette quête principale à un autre moment.

QUÊTE PRINCIPALE : FEU PURIFICATEUR

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé au moins quatre quêtes annexes de colonies du Commonwealth. **Ajoutez 2 points d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Feu purificateur marque une escalade dans les activités du Dernier Fils d'Atome. Jusqu'à présent, les PJ ignoraient peut-être l'influence grandissante de la secte du prophète. Au cours de cette quête, ils affrontent le culte et en apprennent plus sur ses excentricités.

Chargés d'aider à nettoyer les égouts de Boston afin d'ouvrir une nouvelle route commerciale, les PJ tombent par hasard sur un groupe d'Enfants d'Atome qui ne suit pas le Dernier Fils d'Atome et utilise les tunnels irradiés en guise d'église. Les PJ doivent, au choix, les faire partir ou trouver une autre route pour la route commerciale désirée.

Dans cette quête, les PJ ont pour objectif de :

- explorer les égouts sous Boston et les sécuriser en vue de les transformer en route commerciale ;
- pousser les Enfants d'Atome à quitter les tunnels, ou conclure un marché avec frère Schumaker afin de permettre à sa secte de rester ;
- découvrir des informations sur le culte du Dernier Fils d'Atome.

Pour lancer cette quête, le maire McDonough aborde directement les PJ ou leur envoie un messager afin de les inviter à le rencontrer dans son bureau de Diamond City au sujet d'une mission importante. Si Diamond City est hostile aux PJ (réputation de colonie à 0), substituez le maire McDonough par le chef d'une autre colonie avec qui le groupe est en meilleurs termes. Les PJ apprennent les informations suivantes quel que soit leur interlocuteur :

- Les Miliciens ont proposé que les caravanes de ravitaillement reliant les colonies empruntent les égouts sous Boston afin d'éviter les terribles tempêtes hivernales.
- Les égouts sont dangereux à cause des nombreuses goules, des radiations et des autres menaces. Divers groupes de toute la ville s'occupent de nettoyer leurs propres sections souterraines.
- Il peut être utile de se préparer en achetant ou en empruntant de l'équipement pour se protéger des radiations, comme des combinaisons étanches ou du RadAway.
- L'entrée de la section que les PJ sont envoyés nettoyer se trouve à proximité d'un Red Rocket juste au sud de Diamond City.

Les joueurs ne doivent avoir aucun doute : leur objectif consiste à éradiquer toute menace sérieuse dans les égouts, éliminer toutes les sources de radiations mortelles et s'assurer qu'il existe un itinéraire à fortifier pour en faire une route commerciale. Les PJ se voient offrir 250 capsules d'avance, et autant à l'issue de leur travail. De plus, si aucun PJ ne possède un Pip-Boy, McDonough leur donne un compteur Geiger qu'ils pourront utiliser afin de trouver automatiquement les sources de radiation à nettoyer.

SCÈNE UN : DANS LES ÉGOUTS

Au début de cette scène, les PJ se rendent au Red Rocket au sud de Diamond City. Tant qu'ils restent dans le périmètre de Boston, vous n'avez pas besoin d'utiliser les règles pour *Traverser le Commonwealth*, mais vous voudrez peut-être placer une rencontre aléatoire.

L'entrée des égouts se trouve au milieu d'une portion de route effondrée à proximité du Red Rocket. Quatre Miliciens ronchons et frigorifiés gardent les lieux. Ils aident les PJ à attacher les cordes d'escalade pour descendre dans les ténèbres sous les rues.

De grosses gouttes de pluie glacée tombent lorsque vous entamez votre descente sous le béton brisé des rues de Boston et dans la chaleur relative des égouts. Des bouts de maçonnerie jonchent le sol entre des flaques de liquide douteux. L'air épais est étonnamment humide, et le son régulier de l'eau qui goutte résonne autour de vous.

Devant vous, le tunnel vire et s'enfonce dans les ténèbres ; il est marqué par une grande flèche dessinée à la peinture épaisse qui luit en vert dans la lumière faiblissante. Juste devant le signe, de lourds barreaux entourent une grosse porte d'acier et bloquent le passage.

Un PJ peut ouvrir la porte grâce à un test d'**AGI** ou **PER + Crochetage** de difficulté 2 ou un test de **FOR + Athlétisme** ou **Réparation** de difficulté 3. Chaque test raté ajoute 2 PA à la réserve du MJ, car le bruit résonne dans tous les égouts. Le tunnel s'étire sur quelques mètres derrière la porte avant d'effectuer un virage serré sur la droite et de rejoindre les **S1. Escaliers des égouts**.

EXPLORER LES ÉGOUTS

Sauf précision contraire, les égouts sont plongés dans un noir d'encre et il faut une source de lumière pour les explorer.

Temps. L'exploration des tunnels se déroule en **tours d'exploration**. Chacune de ces unités représente une dizaine de minutes pour les personnages, et vous pouvez suivre simplement ces durées.

Vous pouvez estimer quand un tour doit prendre fin ou partir du principe qu'il comprend l'une de ces deux activités :

- première entrée dans une pièce et rencontre avec ce qu'elle contient ;
- tentative de sécuriser la pièce et d'éliminer sa source de radiations.

Radiations. Chaque salle présente un **niveau de radiations** qui indique le péril en cours. Cette valeur dicte le nombre de de dégâts de radiation que les PJ subissent quand ils terminent un tour d'exploration dans ce lieu. Par exemple, la **S2. Salle de pause** présente un niveau de radiations de 4 : les PJ subissent donc 4 de dégâts de radiation quand ils entrent là et rencontrent pour la première fois les Enfants d'Atome. Ils essuient 4 nouveaux de dégâts de radiation lorsqu'ils tentent de détruire les solariums, et 4 de plus s'ils essaient de fouiller la pièce avant d'en éliminer les radiations.

Sécuriser la zone. Chaque description de pièce suggère un moyen de réduire le niveau de radiations à 0 pour rendre la zone inoffensive. Vous y trouverez aussi une difficulté recommandée pour le test en groupe nécessaire au nettoyage des radiations. Ces solutions ne sont pas gravées dans le marbre : laissez les joueurs réfléchir à un moyen de gérer ces radiations et récompensez les idées particulièrement créatives en réduisant la difficulté du test. Les tests en groupe se déroulent sur un tour d'exploration, et les joueurs peuvent utiliser toute combinaison d'attribut et de compétence qui tombe sous le sens. En cas d'échec, les PJ peuvent entreprendre un nouveau test, moyennant une approche différente au cours d'un nouveau tour d'exploration.

Fouiller. Les Enfants d'Atome n'ont pas trop fait attention aux tunnels, plus intéressés qu'ils sont par la **S4. Église des radiations**. Sauf précision contraire, les tests de fouille présentent une difficulté de 1, avec une marge de complication de 3 (18–20). Fouiller une pièce nécessite dix minutes ou un tour d'exploration. Chaque pièce contient entre un et six objets (un objet supplémentaire par PA dépensé) tirés de la *table de butin des égouts de Boston*. Si les joueurs tombent sur une complication, introduisez un duo d'Enfants d'Atome errants, un péril approprié ou ajoutez 2 PA dans la réserve du MJ.

Vous pouvez utiliser la table suivante pour déterminer la disposition initiale des Atomites errants que les PJ rencontrent. Si les PJ leur donnent une raison de s'inquiéter, lancez deux fois le dé et conservez le résultat le plus faible. En revanche, s'ils se montrent assez persuasifs pour susciter leur confiance, lancez deux fois le dé et conservez le résultat le plus élevé. Choisissez la réaction la plus logique en fonction de la situation.

Table de réaction dans les égouts de Boston

D20	RÉACTION
1–4	Violent ou terrifié
5–9	Menaçant ou exigeant
10–14	Prudent ou anxieux
15–17	Neutre ou indifférent
18–20	Amical ou curieux

TABLE DE BUTIN DES ÉGOUTS DE BOSTON

2D20	OBJET (QUANTITÉ DE MUNITIONS)	2D20	OBJET (QUANTITÉ DE MUNITIONS)
2–3	Bleu de travail	28–29	Carburant de lance-flammes (12 + 6)
4–5	Fusil de combat et calibre 12 (6 + 3)	30	Pamphlet de propagande de l'Église d'Atome (intitulé « Quand la rivière est verte »)
6–7	Seringues (4 + 2)	31	Radio qui ne capte qu'une station, où un homme lit le Nouveau Testament du Dernier Fils d'Atome
8–9	Bombes sucrées (irradiées)	32	Symbole sacré du Dernier Fils d'Atome fait main. Il ressemble à celui de frère Landon dans la *quête principale : la mission du train*.
10–11	3 + 5 composants peu fréquents	33	Tunique d'un blanc immaculé avec un soleil vert brodé sur le torse
12–13	Eau sale	34	Fusées de détresse (1 + 2)
14–15	Clé	35	2 de RadAway
16–17	1 bouteilles de Nuka-Cola	36	Rad-X
18–19	Tuyau de plomb	37	Pamphlet de propagande abîmé de l'Église d'Atome (intitulé « Attrapez une étoile scintillante et mettez-la dans votre poche »)
20–21	5 + 5 composants fréquents	38	1 + 5 composants rares
22–23	Compteur Geiger	39	Cellules à fusion (14 + 7)
24–25	Stimpak	40	Psycho
26–27	Mentats fruits rouges		

S1. ESCALIERS DES ÉGOUTS

Après un virage du tunnel, vous vous retrouvez en haut d'une descente pentue. De larges dalles de pierre forment un long escalier qui plonge dans les profondeurs. De l'eau coule avec régularité sur les marches : le bouillonnement des tourbillons se rue dans les ténèbres.

Çà et là, des filets de poussière tombent du plafond. De l'eau tourbillonne autour de pièces de maçonnerie qui saillent de sa surface boueuse. De derrière le mur à votre gauche vous parvient le bruit du métal contre le métal dans un rythme sourd. Une vive lumière blanche coule à flots à travers une arche au bas des escaliers.

Radiations

Niveau de radiations : 2

Sécuriser la zone (difficulté 3) : l'eau qui s'écoule des escaliers est irradiée. Les PJ peuvent purifier cette zone en détournant le courant ou en dressant un barrage au sommet des marches pour arrêter le ruissellement. Réduisez de 2 la difficulté du test en groupe si les PJ utilisent 5 composants fréquents et 1 composant peu fréquent pour construire une structure et manipuler ainsi le cours d'eau.

Périls cachés. L'eau dissimule un sol et des trous dans lesquels on peut facilement se fouler ou se casser une cheville. Les personnages qui traversent ou fouillent cette zone doivent entreprendre un test de **PER + Survie** de difficulté 3 : en cas d'échec, ils subissent 3 de dégâts balistiques Perforants 1 à l'une de leurs jambes. Réduisez de 2 la difficulté de ce test si les PJ ont interrompu l'inondation.

Porte secrète. Le son qui s'élève de derrière le mur de gauche provient de la **S3. Robots de combat**. Tout personnage qui inspecte la paroi décèle le pourtour d'une porte dans la maçonnerie, verrouillée de l'autre côté. Un PJ peut effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2 pour noter un petit trou de serrure dans le mur. Il est possible d'ouvrir cette porte de force en réussissant un test de **FOR + Athlétisme** ou **Réparation** de difficulté 3 ou de la déverrouiller grâce à une clé trouvée. Les PJ peuvent aussi tenter de crocheter la serrure avec un test d'**AGI** ou **PER + Crochetage** de difficulté 2. En cas d'échec à l'un de ces tests, le bruit alerte les gardes de la **S2. Salle de pause**, qui organisent alors une attaque-surprise contre les intrus. Ouvrir la porte crée un raccourci vers la **S3. Robots de combat**.

Sorties. Une arche au bas des escaliers ouvre sur la **S2. Salle de pause**. La porte secrète donne accès à la **S3. Robots de combat**.

S2. SALLE DE PAUSE

Cette salle carrée constitue un carrefour pour quatre voies d'eau des égouts. Ces canaux ont été recouverts d'épaisses plaques de plâtres pour créer un sol improvisé. Trois gardes au bronzage foncé et vêtus de la tunique des Enfants d'Atome sont assis autour d'une petite table et jouent aux cartes, absorbés par un tour de poker. De grandes lampes (moitiés supérieures de solariums) ont été fixées au mur et baignent la pièce d'une vive lumière blanche. Une autre lampe repose sur le sol, juste après l'arche, et vous pulse sa lueur au visage. Une dernière lampe, plus petite, est fixée au plafond et éclaire la table de jeu.

Radiations

Niveau de radiations : 3

Sécuriser la zone (difficulté 2) : le fort niveau de radiations provient des quatre solariums trop exposés. Sécuriser la pièce nécessite de les détruire ou au moins de les désactiver. Chaque test en groupe réussi réduit le niveau de radiations de 1, afin de représenter les progrès des personnages.

Solariums. Chaque solarium fournit un abri de 2 .

Enfants d'Atomes. Trois Enfants d'Atome sont complètement absorbés par leur partie de cartes et risquent de ne pas remarquer des PJ assez discrets. Ces derniers peuvent se faufiler derrière les gardes en réussissant un test en groupe d'**AGI + Discrétion** de difficulté 4, avec une marge de complication de 4 (17–20). La complexité de cette entreprise provient de la lumière vive qui tombe sur les joueurs de cartes. En cas d'échec, les PJ font trop de bruit et les Enfants les remarquent ; il en va de même s'ils ont défoncé la porte secrète dans la **S1. Escaliers des égouts**. Vous pouvez utiliser la *Table de réaction dans les égouts de Boston* de la page 68 pour déterminer la réaction initiale des Atomites… mais vous pouvez aussi décider de cette dernière en fonction des actions des PJ. Les gardes sont des dévots de l'Église qui estiment que leur cause est juste et que l'Église des Radiations sera un nouveau lieu de culte au cœur de la ville.

Enfant d'Atome

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	8	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Réparation	1
Armes de corps à corps	1	Survie	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	2 (toutes)	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 6), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **PISTOLET GAMMA : PER + Armes à énergie** (SR 8), 3 de dégâts de radiation Étourdissants et Perforants 1, cadence de tir 1, portée M, Zone d'impact, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 2.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, machette, 2d20 cartouches Gamma, richesse 1

Sorties. Des escaliers glissants conduisent à la **S1. Escaliers des égouts**. Un passage sur la gauche mène à la **S3. Robots de combat**. Un couloir sur la droite se termine devant une porte verrouillée qui donne sur la **S5. Chambre forte**. Un autre chemin conduit à la **S4. Église des radiations**.

La porte verrouillée donnant sur la **S5. Chambre forte** peut être crochetée avec un test d'**AGI** ou **PER + Crochetage** de difficulté 3, ou ouverte avec la clé que détient **frère Schumaker** en **S4. Église des radiations**. Si un PJ réussit un test de **PER + Survie** de difficulté 2, il remarque qu'un câble relie la porte à un piège caché dans le mur à côté d'elle. Désarmer ce piège nécessite un test d'**INT + Explosifs** de difficulté 3. Le piège se déclenche en cas d'échec à ce test ou si les PJ ouvrent la porte sans le désarmer. Le personnage le plus proche est touché par une volée de capsules et de clous, qui lui inflige 5 de dégâts balistiques De zone et Perforants 1. Réussir à désarmer ce piège permet aux PJ de récupérer 5d20 capsules et 3 composants fréquents.

S3. ROBOTS DE COMBAT

De l'eau se déverse de tuyaux placés haut sur les murs de cette pièce circulaire. Elle tombe en cascade dans une profonde fosse qu'entoure un étroit chemin. Le fond du cratère est jonché de débris de métal déformés, de pics et de tronçonneuses rouillées, cadavres de centaines de robots détruits.

Au milieu de la fosse, une grande plate-forme accueille deux robots de métal massifs, montés sur des chenilles et des roues, tous deux lourdement blindés. L'un d'eux abat une dangereuse scie circulaire pour trancher le blindage de son adversaire… qui d'une embardée le repousse en arrière et le projette dans la fosse ! Le robot victorieux fait le tour de la plate-forme en laissant échapper des flammèches d'un tuyau placé en haut de son dos, et un cri de triomphe s'élève du chemin de l'autre côté de la fosse.

Radiations

Niveau de radiations : 1

Sécuriser la zone (difficulté 4) : une épave de robot au fond de la fosse contient un réacteur à fusion fissuré. Le retirer et s'en débarrasser prudemment nettoie la pièce. Chaque échec augmente le niveau de radiations de 1, car le réacteur endommagé est de plus en plus exposé.

La plate-forme. Ce cercle de pierre de trois mètres de diamètre se dresse au milieu de la fosse. À présent, il n'y reste plus qu'un seul robot : **le dragon d'Eliza**. Franchir d'un bond le fossé d'un peu plus d'un mètre qui sépare le chemin de la plate-forme nécessite de réussir un test de **FOR** ou **AGI + Athlétisme** de difficulté 1. Quiconque échoue tombe dans les débris et subit 3 de dégâts balistiques Perforants 1.

Les Enfants d'Atome bricolos. Deux femmes, **Esther** et **Eliza**, contrôlent les robots de combat. Amies et amantes occasionnelles, elles partagent un vif intérêt pour la robotique. Elles construisent souvent des robots qu'elles font s'affronter, et la fosse qui entoure la plate-forme est jonchée de leurs débris.

Le duo se montre en général amical, bien qu'Esther soit quelque peu amère après avoir perdu le duel qui vient de s'achever. Les PJ doivent réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 1 pour convaincre les femmes de leurs bonnes intentions. Augmentez la difficulté de 2 si les PJ ont fait beaucoup de bruit en combattant des Enfants d'Atome dans une autre section des tunnels. En cas de réussite, les PJ peuvent convaincre les femmes d'expliquer ce que les Enfants font dans les égouts en dépensant des PA pour **obtenir des informations**. Si le test échoue, Eliza et Esther se montrent hostiles.

Voici quelques informations à glaner au cours de la conversation :

- Elles servent Atome sous l'égide de frère Schumaker, un prêtre des Enfants d'Atome. Le groupe est venu dans cette région depuis les confins du nord-est, et il n'a rien à voir avec la secte du Dernier Fils d'Atome.

- Elles sont les gardiennes de l'Église des radiations, un site sacré dans les égouts. Leur secte n'aimera pas qu'on interfère avec ses activités.

- Le Dernier Fils d'Atome et sa secte ne sont pas vus d'un bon œil par les autres dogmes de l'Église. Nombre de fidèles s'inquiètent du fanatisme et des croyances profanes du prophète. Néanmoins, pour l'heure, les relations restent paisibles entre les sectes.

- Les disciples du Dernier Fils d'Atome qui occupent les tunnels au-delà du domaine de frère Schumaker prendront mal que les PJ tentent de sécuriser une route commerciale. Les acolytes arpentent les égouts aux côtés de terrifiants mutants.

Si un combat éclate, Eliza plonge derrière du rebut pour obtenir 2 d'abri. Elle utilise la **télécommande** du robot (voir *Enfant d'Atome bricolo, Contrôle à distance*) pour attaquer les PJ. Pendant ce temps, Esther tente de s'échapper pour avertir **frère Schumaker**. Si les PJ défont Eliza, ils peuvent s'emparer de la télécommande et prendre le contrôle de son dragon. Le robot est un allié puissant, entre de bonnes mains : vous pouvez donc décréter qu'il ne peut pas être réparé pour récupérer des PV… ou qu'il est détruit à un moment dramatiquement approprié.

Enfant d'Atome bricolo

Niveau 7, Humain,
Personnage Normal (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
4	6	6	5	8	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Pilotage	4
Discours	4	Réparation	3
Explosifs	4	Science	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
95 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête), 1 (bras, jambes, buste)	2 (tête), 1 (bras, jambes, buste)	4 (toutes)	0

ATTAQUES

- **ARME PLASMA À AGITATION AVEC COMPENSATION DU RECUL : PER + Armes à énergie** (SR 9), 7 de dégâts balistiques/énergétiques Brutaux, cadence de tir 2, portée C

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérément élevés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 4.
- **CONTRÔLE À DISTANCE :** la bricolo peut consacrer une action à essayer de manipuler un appareil portable pour temporairement prendre le contrôle d'un robot à portée courte, moyennant un test en opposition d'**INT + Science** contre lui. En cas de réussite, le robot obéit aux ordres de la bricolo jusqu'à ce que la télécommande soit détruite ou utilisée pour pirater un autre robot. La bricolo ne peut donc contrôler ainsi qu'un seul robot à la fois.

INVENTAIRE

- Vêtements résistants, masque de soudure, arme plasma à agitation avec compensation du recul, 10 + 5 cartouches au plasma, 4 Stimpaks, bric-à-brac (étrange appareil de piratage), richesse 2

Dragon d'Eliza

Niveau 10, Robot,
Créature Redoutable (148 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
9	6	3	3	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
38	15	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	2 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **SOUFFLE DU DRAGON : CORPS + Distance** (SR 12), 7 de dégâts énergétiques En rafale, cadence de tir 1, portée C
- **LANCE-SCIE CIRCULAIRE : CORPS + Distance** (SR 12), 6 de dégâts balistiques Brutaux et Perforants 1, portée M
- **BELIER : CORPS + Corps à corps** (SR 12), 4 de dégâts balistiques, et la cible est jetée à terre. Si cette attaque touche une cible à terre, ajoutez 4 de dégâts et l'effet Brutal.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le dragon est un robot. Il est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que leurs effets. De plus, il est immunisé contre toutes les maladies.
- **TITAN :** quand le dragon d'Eliza rate pour la première fois une attaque lors d'un round, il entreprend immédiatement et gratuitement une attaque différente sans augmenter la difficulté du test. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **LIBÉREZ LE DRAGON :** une fois par scène, le dragon d'Eliza peut utiliser une action capitale afin d'attaquer avec son souffle, son lance-scie circulaire et son bélier sans dépenser de PA ni augmenter la difficulté de chaque test d'attaque.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : les pilleurs peuvent fouiller les restes du dragon d'Eliza détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 2. En cas de réussite, ils récupèrent du carburant de lance-flammes pour 4d20 tirs, 4 composants peu fréquents et +1 par PA dépensé ; chaque Effet offre 1 composant peu fréquent supplémentaire.

Si Eliza et Esther restent amicales ou sont vaincues, les PJ peuvent jeter un œil, fouiller et même descendre dans la pile de bric-à-brac où se trouve le réacteur à fusion. Si elles survivent, les Enfants d'Atome reprennent leur travail sur les robots. Elles sont satisfaites de leur vie dans les égouts et de la relative sécurité de leur Église.

Sorties. Le passage de l'autre côté de la plate-forme ramène à la **S2. Salle de pause**.

S4. ÉGLISE DES RADIATIONS

Le long passage descend, et plus on avance, plus il fait chaud. Peu à peu, les ténèbres reculent. Plus loin, une lueur blanche et morne infuse à tout ce qu'elle touche une vive luminescence qui s'accroche à la peau, aux vêtements, au métal et à la pierre.

De faibles murmures résonnent de la fin du boyau : ces marmonnements rythmiques ressemblent presque à une prière. Le couloir s'ouvre sur une large chambre.

Au milieu des bouts de maçonneries effondrés et des briques brisées se trouve une bombe nucléaire longue comme un bus. Sa pointe est enfoncée dans le béton. Un homme en tunique se tient à genoux à côté de l'engin, les mains serrées et la tête penchée. Il prie.

Frère Schumaker. Prêtre fervent des Enfants d'Atome, l'homme à la voix douce révère la bombe comme s'il s'agissait d'une offrande sacrée venue des Cieux. Il souhaite bâtir une communauté, là, dans les égouts, et développer son Église autour de cette incarnation physique de leur Dieu Atomique.

Frère Schumaker est surpris si les PJ se révèlent. Ils peuvent le convaincre de leur parler grâce à un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. Ce test échoue automatiquement si le vacarme des combats contre les disciples du prêtre est parvenu à ce dernier. En cas de réussite, Schumaker permet aux nouveaux venus de rester dans sa communauté, tant qu'ils n'interfèrent pas avec la volonté d'Atome. Si le test échoue, Schumaker ordonne aux intrus de partir et se montre hostile s'ils refusent.

Le prêtre interdit aux PJ de nettoyer l'Église des radiations et se battra pour protéger la divinité des lieux s'ils essaient malgré tout. Cependant, il est prêt à les informer d'une autre route dans les égouts, qui contourne sa communauté naissante et permet toutefois d'ouvrir une voie commerciale sûre. Malheureusement, ces autres tunnels appartiennent aux acolytes du Dernier Fils d'Atome : il est peu probable qu'ils autorisent le Commonwealth à s'en servir de route commerciale. Schumaker peut aussi révéler les informations suivantes :

- Il veut simplement créer un refuge pour les Enfants d'Atome cherchant à vénérer leur dieu dans la solitude et la paix. Loin d'être pacifistes, ils ne cherchent pas non plus querelle au Commonwealth.

- Le Dernier Fils d'Atome est un homme mystérieux qui préfère agir au travers d'autrui. Il passe beaucoup de temps dans la Mer luminescente, et les radiations qu'il ingère de son plein gré vrillent son esprit d'une bien étrange façon. La Mer luminescente est l'endroit le plus dangereux du Commonwealth.

- Certains des acolytes du Dernier Fils rendent régulièrement visite à l'église de frère Schumaker pour tenter de le recruter dans leur secte. Il refuse toujours et les renvoie avec de la nourriture.

- Les acolytes du Dernier Fils patrouillent dans les tunnels au-delà de l'église en compagnie d'étranges monstres fouisseurs. Schumaker aimerait bien qu'ils rentrent chez eux et ne reviennent jamais.

Si les PJ proposent de débarrasser Schumaker des disciples du Dernier Fils, il leur ouvre une porte cachée, au fond de l'Église : le passage sur lequel elle donne s'enfonce dans les égouts. Poursuivez avec la *scène deux : les acolytes* quand le groupe franchit son seuil.

Si la rencontre tourne à la violence, frère Schumaker fait appel aux gardes survivants de la **S2. Salle de pause** et de la **S5. Chambre forte** pour combattre les intrus. Tous défendent son église et la bombe jusqu'à la mort.

Frère Schumaker

Niveau 6, Humain,
Personnage Notable (90 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	7	8	7	6	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	3	Science	1
Discours	5	Survie	2
Médecine	2	Troc	3
Réparation	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	14	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	4 (toutes)	0

ATTAQUES

- **BATON D'ATOME CHARGÉ : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 8 de dégâts balistiques/énergétiques, Deux mains, Parade

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** frère Schumaker peut survivre à des niveaux de radioactivité modérément élevés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 4.
- **NÉGOCIATEUR :** quand frère Schumaker effectue un test en opposition avec la compétence **Discours**, le premier d20 qu'il achète lui coûte 0 PA.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, bâton d'Atome chargé, richesse 1

Enfant d'Atome

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	8	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Réparation	1
Armes de corps à corps	1	Survie	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	2 (toutes)	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 6), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **PISTOLET GAMMA : PER + Armes à énergie** (SR 8), 3 de dégâts de radiation Étourdissants et Perforants 1, cadence de tir 1, portée M, Zone d'impact, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 2.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, machette, 2d20 cartouches Gamma, richesse 1

BÂTON D'ATOME

NOM DE L'ARME	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Bâton d'Atome	Armes de corps à corps	6	Perforants 1	Balistiques	Deux mains, Parade	7,5 kg	200	4

Un bâton d'Atome est une barre métallique renforcée de plus d'un mètre et demi de long, surmontée du symbole d'Atome dans un disque doré. Des appareils de stockage cinétiques sont fixés le long du manche de l'arme anti-personnel afin d'augmenter la puissance de l'impact. Sa longueur offre une flexibilité et une manœuvrabilité suffisante à tout porteur, ainsi que la capacité de dévier les coups de la plupart des armes de corps à corps.

Un bâton d'Atome peut accepter le mod suivant, qui s'installe avec la compétence **Réparation** :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Bobines de choc	Chargé	+2, inflige des dégâts balistiques et énergétiques	–	+100	Forgeron 2, Scientifique 2

Radiations

Niveau de radiations : 4

Sécuriser la zone (difficulté 4) : purifier l'Église des radiations nécessite de désamorcer la bombe en son centre et de trouver le moyen d'arrêter l'écoulement des rayons sans provoquer une fusion de l'engin… une tâche dangereuse que tout Enfant d'Atome encore en vie tentera d'empêcher jusqu'à son dernier souffle. Chaque test en groupe raté augmente les enjeux. Prévenez les joueurs de ce qu'il risque de se passer s'ils s'obstinent à enchaîner les échecs pour désarmer la bombe : ils peuvent toujours se replier dans une autre pièce pour se remettre et réfléchir à un plan avant de recommencer.

- 1er échec. La bombe commence à émettre un bip régulier en s'armant. Si les PJ n'entreprennent pas un autre test pour sécuriser la bombe, l'alarme s'éteint et la bombe se désactive après dix minutes.
- 2e échec. Le bip accélère, et un compte à rebours de dix minutes apparaît sur le flanc de l'engin. Les PJ doivent fuir à toute vitesse pour trouver un abri avant l'explosion ou risquer leur vie pour essayer une dernière fois de la désamorcer.
- 3e échec. La bombe explose.

Explosion nucléaire. Les Enfants d'Atome restants acceptent la divinité en marche de la bombe quand le compte à rebours apparaît sur l'engin ; ils joignent les mains et entonnent un chant à la gloire de la Lueur d'Atome. Les PJ peuvent immédiatement fuir aussi loin que possible et faire de leur mieux pour trouver un abri en béton grâce à un test en groupe de **PER + Survie** de difficulté 3. En cas de réussite, les chutes de débris causées par la détonation leur infligent 10 de dégâts balistiques Brutaux. En cas d'échec, ils subissent 21 de dégâts énergétiques Radioactifs. La *quête principale : feu purificateur* prend fin, et les PJ, s'ils survivent, n'obtiennent ni progression de niveau ni récompense quelconque : consultez *Retombées*.

Sorties. Un long passage au nord remonte vers la **S2. Salle de pause**. Un étroit tunnel sur la droite mène à une autre porte verrouillée qui donne sur la **S5. Chambre forte**. Une porte secrète dans le mur ouvre sur un passage qui s'enfonce encore plus dans les égouts décrits dans la *scène deux : les acolytes*. Un PJ qui fouille l'Église des radiations remarque la porte sans avoir besoin de réussir un test ; il peut aussi noter deux clés pendues à une chaîne au cou de frère Schumaker. La première ouvre la porte secrète de l'Église, la seconde déverrouille les deux portes de la **S5. Chambre forte**.

S5. CHAMBRE FORTE

Cette petite pièce regorge de hautes piles de caisses, de sacs contenant nourriture et capsules et de bouteilles d'eau. Les lits de camp trahissent la double fonction de la chambre forte, qui fait aussi office de dortoir pour les Enfants d'Atome.

Radiations

Niveau de radiations : 1

Sécuriser la zone (difficulté 1) : en grande majorité, les radiations de cette pièce proviennent de la nourriture irradiée stockée ici. Les radiations ambiantes disparaissent si ces vivres sont identifiés et enlevés.

Trois **gardes des Enfants d'Atome** sont toujours présents dans cette pièce. Si le piège de la porte explose ou si les combats font trop de bruit ailleurs dans les couloirs, les gardes de la chambre forte préparent une **attaque-surprise** contre les PJ qui se tiennent près du vantail quand il s'ouvre.

Butin de la chambre forte. La pièce est remplie de vivres et de capsules. Si le groupe consacre un tour d'exploration à fouiller la chambre forte, il trouve 200 capsules, et chaque PJ peut lancer deux fois sur la *table de butin des égouts de Boston*. Si le groupe prend un autre tour d'exploration pour cette activité, chaque PJ y participant peut lancer une nouvelle fois sur cette table. Après quoi, il ne reste plus rien de valeur dans cette pièce.

Sorties. Une porte verrouillée, dans le mur de gauche, donne sur la **S2. Salle de pause**. Derrière une autre porte verrouillée se cache un tunnel étroit qui ramène à la **S4. Église des radiations**.

SCÈNE DEUX : LES ACOLYTES

Vous suivez pendant plusieurs heures les égouts qui sinuent sous terre. À mesure que vous vous enfoncez, vous atteignez des tunnels de plus en plus vieux, plus étroits, plus exigus, où l'air humide et épais porte l'odeur d'une pourriture ancienne. Des bruits de gouttes d'eau et de tuyaux de métal résonnent dans les souterrains et vous empêchent de vraiment savoir si vous êtes seuls.

Après un périple qui vous semblait sans fin, de nouveaux sons s'élèvent devant vous : un grand bruit d'éclaboussures, des bottes qui traînent sur le béton, le cliquetis de chaînes. Et alors, autre chose encore. Un bruit de claquements, de sifflement, de crachat comme vous n'en avez jamais entendu.

Quelque chose approche.

Les étranges sons proviennent d'un groupe de trois **Enfants d'Atome fanatiques**, accompagnés de deux **jeunes gigapèdes**. Ces mille-pattes mutants hauts comme un cheval, mais trois fois plus longs, sont des versions plus jeunes du **gigapède** adulte que les PJ croiseront dans le *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*. Les Atomites les traînent avec des chaînes lors de patrouilles dans les égouts.

Les fanatiques ont renforcé leurs lourdes tuniques de cuir avec des guenilles, des plaques de métal, des barreaux et des chaînes. Cette armure arbore le symbole sacré que portait frère Landon dans la *quête principale : la mission du train*. Si les PJ affichent ostensiblement ce symbole, les fanatiques les considèrent comme des alliés et tentent de les enrôler pour arrêter l'expansion des voies commerciales dans les égouts. Un PJ peut aussi convaincre leurs interlocuteurs que le groupe est amical et essayer de leur parler grâce à un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. Si ce test échoue ou si les PJ expriment clairement leur désir de nettoyer les radiations des égouts, les fanatiques libèrent les gigapèdes et passent à l'attaque. Les Enfants d'Atome peuvent révéler les informations suivantes :

- Les égouts sont fortement irradiés à cause de la bombe nucléaire intacte de l'autre secte. Le culte du Dernier Fils prévoit de transformer cette zone en site de pèlerinage pour ses disciples et ainsi attirer plus de fidèles dans les ruines de Boston.
- Les jeunes gigapèdes sont des créatures divines bénies par Atome pour frapper ses ennemis et protéger leurs terres sacrées. Selon le Dernier Fils, les gigapèdes sont des anges envoyés depuis un autre monde, plus parfait.
- Les fanatiques recherchent une jeune femme dénommée Minnie Mabee (voir *Beatsville*, page 140), qui a fui le service du Dernier Fils d'Atome et se cache peut-être dans les égouts. Ils prennent l'initiative d'offrir 100 capsules de récompense à quiconque leur révèle son emplacement, que cette information soit avérée ou non.

Les Enfants demandent ensuite aux PJ de les accompagner jusqu'à la doline par laquelle ils sont descendus dans les égouts, de tuer les quatre fusiliers des Miliciens qui la gardent et de bloquer l'accès. En échange, ils récompenseront généreusement les PJ avec 500 capsules quand la mission sera remplie et leur assureront un passage sûr dans les égouts chaque fois qu'ils le réclament. Si les PJ acceptent et aident les Derniers Enfants, le Dernier Fils entendra parler de leur action. Si les PJ n'interviennent pas, les Enfants d'Atome réussissent malgré tout à vaincre les Miliciens, mais tous ne survivent pas.

Enfant d'Atome fanatique

Niveau 9, Humain,
Personnage De second plan (22 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	6	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Discours	2
Armes légères	4	Discrétion	4
Athlétisme	2	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (tête, bras, jambes, buste)	4 (tête, bras, jambes, buste)	Immunisé	0

ATTAQUES

- **FUSIL DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 dégâts balistiques De zone, portée C, Deux mains, Imprécis
- **SUPER MASSE À CHALEUR : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 5 dégâts énergétiques Destructeurs, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le fanatique est immunisé contre les dégâts de radiation et leurs effets.
- **MARTYR POUR LA CAUSE :** si une attaque prend pour cible un allié situé à portée courte, vous pouvez dépenser 1 PA pour que le fanatique l'écarte du danger et prenne sa place en tant que cible.

INVENTAIRE

Armure cage, super masse à chaleur, fusil de combat, 5 cartouches de calibre 12

Jeune gigapède

Niveau 12, Mille-pattes Mutant,
Créature Normale (88 PE)

CORPS	ESPRIT
9	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	14	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 12), 5 de dégâts balistiques Brutaux
- **SALIVE RADIOACTIVE CAUSTIQUE : CORPS + Autre** (SR 12), 4 de dégâts de poison Radioactifs En rafale, portée M

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le jeune gigapède est immunisé contre les dégâts de radiation et de poison ainsi que contre leurs effets.
- **FOUISSAGE :** au prix d'une action capitale, le jeune gigapède peut creuser un tunnel sous terre pour surprendre ses assaillants. Tant qu'il est sous terre, il n'est pas visible et ne peut pas être pris pour cible d'une attaque. Au prix d'une action capitale, il creuse un tunnel qui peut le mener jusqu'à deux zones de distance. Jaillir du sol ne lui demande qu'une action mineure ; ce faisant, il ajoute +2 à toute attaque qu'il porte avant la fin de son tour.
- **POINT FAIBLE :** si un attaquant choisit de viser la tête du jeune gigapède, il ignore la RD balistique de cette zone.

INVENTAIRE

DÉPEÇAGE : les pilleurs peuvent dépecer un jeune gigapède mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2 morceaux de viande de gigapède (comparable à de la viande de radscorpion). S'ils obtiennent au moins un Effet, ils récupèrent aussi 2 composants rares.

Fusilier des Miliciens

Niveau 8, Humain,
Personnage Normal (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	6	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	5	Discrétion	1
Armes de corps à corps	2	Médecine	1
Athlétisme	1	Réparation	2
Discours	1	Survie	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CàC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **MOUSQUET LASER DE RECONNAISSANCE À TROIS CHARGES : PER + Armes à énergie** (SR 12), 6 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, Deux mains, Précis, Reco
- **COUTEAU DE COMBAT DENTELÉ : FOR + Armes de corps à corps** (SR 8), 4 de dégâts balistiques Persistants et Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TIR CONCENTRÉ :** quand le fusilier des Miliciens effectue une attaque à distance, il peut relancer jusqu'à 2 sur son jet de dégâts.

INVENTAIRE

Plastron en cuir, 2 jambières en cuir, 2 brassards en cuir, mousquet laser de reconnaissance à trois charges, couteau de combat dentelé, 2d20 cellules à fusion, 2 Stimpaks, richesse 2

RETOMBÉES

Les PJ terminent la *quête principale : feu purificateur* quand ils nettoient les radiations des tunnels de frère Schumaker ou la route secondaire des acolytes du Dernier Fils d'Atome, ou bien quand ils coopèrent avec ces derniers pour bloquer les souterrains et tuer les gardes Miliciens. Si on leur avait promis une récompense, le paiement les attend lorsqu'ils prouvent qu'ils ont fini leur travail.

S'ils ont conclu un accord avec frère Schumaker pour trouver une autre voie commerciale et nettoyer les tunnels les plus profonds des acolytes, l'Église de Schumaker devient une nouvelle colonie qui lutte pour sa survie ; les PJ commencent, de base, avec un **rang de réputation de colonie** de 2 (neutre) à l'**Église des radiations**.

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Nouvelle route commerciale sécurisée.** Si les PJ ont éradiqué la radioactivité de la colonie de l'Église des radiations (ou la route des acolytes et des petits gigapèdes), le commerce passe par les égouts. Les PJ augmentent de 1 leur rang de réputation de colonie à la colonie qui les a embauchés pour cette quête. Améliorez de 1 le **moral des habitants** et les **réserves de nourriture** de toutes les colonies déjà découvertes par les PJ.

- **Église fracturée.** Si les PJ ont conclu un accord avec frère Schumaker pour s'occuper des acolytes du Dernier Fils, ce dernier apprend que le prêtre l'a trahi avec le concours des PJ. Les forces du Dernier Fils peuvent vouloir se venger de l'Église des radiations et de Schumaker si rien d'autre n'accapare leur temps.

- **Enfants d'Atome unifiés.** Si frère Schumaker et ses disciples sont morts aux mains des PJ, d'autres sectes se pressent auprès du Dernier Fils pour bénéficier de sa protection, et il continue à consolider son pouvoir. Doublez le nombre de PA que vous ajoutez à la réserve du MJ quand les PJ entament la *quête principale : un nouvel Éden*.

- **Explosion nucléaire accidentelle.** Si les PJ causent l'explosion de la bombe dans l'Église des radiations souterraine, ils perdent 2 rangs de réputation de

colonie auprès de toute colonie affectée qui apprend leur implication. Vous pouvez décréter d'autres ramifications pour la région, puisque l'un de ses égouts a fait office d'épicentre à cette catastrophe. Vous pourriez par exemple augmenter les risques de périls radioactifs pendant les voyages, forcer les colonies proches à s'éloigner des retombées ou inventer d'autres conséquences.

Ensuite, les PJ peuvent par exemple :

- décider quoi faire de la bombe dans l'Église des radiations ;
- aider Diamond City ou d'autres colonies à échanger nourriture et provisions par la route des égouts nouvellement nettoyée ;
- chercher Minnie Mabee, soit pour la prévenir que les Atomites la traquent, soit pour la capturer en échange d'une récompense.

Une fois cette quête achevée, plus de quêtes annexes de colonie deviennent disponibles. Encouragez les PJ à voyager, établir des relations et survivre. Les mois les plus froids de l'hiver les attendent encore. Quand vous sentez que le groupe est prêt à poursuivre l'intrigue principale de ***L'Hiver d'Atome***, lancez la *quête principale : un nouvel Éden*.

QUÊTE PRINCIPALE : UN NOUVEL ÉDEN

Cette quête devient disponible quand les PJ ont accompli la majorité des quêtes annexes du chapitre et que vous sentez qu'il est l'heure de faire progresser l'intrigue principale. **Ajoutez 2 points d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Un nouvel Éden est l'ultime quête principale du chapitre ; relisez-la en entier avant de la mener. Dans le port en ruine de la vieille Boston, l'**USS *Germination*** s'échoue sur la berge gelée. Peu après, une terrifiante maladie transforme la colonie du vaisseau, autrefois abondante, en un lieu de pure horreur.

Quand les PJ rencontrent un groupe de Miliciens, ils découvrent l'existence du navire échoué dont les résidents ont cultivé la plus grande source de nourriture du Commonwealth. Le mystérieux fruit pourrait assurer la survie des colonies affamées qui tentent de réchapper à l'hiver. Peu après, les PJ découvrent que quiconque mange de ce fruit contracte une épouvantable affection. Les matelots mutants de l'USS *Germination* refusent d'aider ou de laisser monter à bord les étrangers, ce qui oblige les PJ à prendre d'assaut le navire s'ils souhaitent trouver un remède à la maladie.

Pendant ce temps, le Dernier Fils d'Atome s'apprête à trahir les résidents du vaisseau et envoie une unité lourdement armée pour s'emparer de force de l'USS *Germination*. S'ils réussissent, les disciples du Dernier Fils se seront saisis de la plus importante source de nourriture de la région… et de la forteresse parfaite d'où frapper leurs ennemis durant le *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*.

Dans cette quête, les PJ ont pour objectif de :

- stopper la diffusion du **fruit de chair** dans le Commonwealth ;
- prendre d'assaut l'USS *Germination* et trouver un remède à la maladie du fruit de chair ;
- défendre l'USS *Germination* contre l'invasion des disciples du Dernier Fils d'Atome.

Les choix des PJ influent fortement sur l'avenir du Commonwealth, que les pires mois d'hiver attendent. Le groupe peut découvrir une source de nourriture inestimable dont les colonies ont grand besoin… ou laisser une maladie macabre se répandre dans la région et les disciples armés du Dernier Fils d'Atome transformer l'USS *Germination* en forteresse. Quand cette quête prend fin et que vous passez au *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*, une guerre ouverte éclate entre l'Église du Dernier Fils et toutes les colonies qui se dressent sur sa route.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATION DES SCÈNES

Cette quête comporte des éléments d'horreur corporelle grotesque et de cannibalisme. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Évitez de donner à manger le fruit de chair aux PJ quand ils rencontrent les Miliciens, afin que ses effets ne les changent pas.
- Plutôt que des descriptions saisissantes des personnes affectées par le fruit, minimisez les altérations physiques et mettez l'accent sur la façon dont la maladie modifie les actions, les motivations et la personnalité.
- Évitez les descriptions détaillées d'actes de cannibalisme, et concentrez-vous plutôt sur les autres attitudes dérangeantes et destructrices des matelots malades.

L'HISTOIRE DE L'USS *GERMINATION*

L'**USS *Germination*** est un transporteur de déchets réhabilité en une prospère ferme autosuffisante occupée par quelques dizaines de colons. Le riche compost qu'il contient a fermenté pendant des décennies en mer, permettant de créer cet espace vert. Plus tôt cet hiver, le cargo s'est échoué et a gelé presque instantanément dans les ruines du port de Boston. La colonie jadis sécurisée manquait de protection contre les pillards, les super mutants avides de chair et les autres factions affamées. En ce moment de grand besoin, le **Dernier Fils d'Atome** rendit visite au chef de la colonie, un généticien de génie, mais à l'éthique déplorable : le **Dr Yarrow**. Le Dernier Fils lui offrit une source de nourriture à même de remplacer la ferme mourante du cargo, sous la forme d'un étrange champignon violet sur lequel poussent de délicieux fruits, même dans les climats les plus froids, si on le plante dans un cadavre humain gelé. En échange, Yarrow aida le Dernier Fils au cours de ses expériences génétiques, ce qui conduisit à la création des êtres

fortement mutés qui servent l'Église, comme les **curiosités radoïdes**, le **gigapède** et ses petits.

Yarrow et ses concitoyens ont récemment entrepris de chasser des récupérateurs isolés à proximité du port pour alimenter leur nouveau jardin en fertilisant cadavérique. Les résultats se sont avérés stupéfiants et les réserves du navire, appelées l'Entrepôt, sont devenues les plus grandes du Commonwealth au cours de l'hiver. Les marins qui ont consommé le fruit sont tombés malades : leur corps s'est déformé et a muté de manière étrange et impossible en apparence. Plus ils mangent de ce fruit de chair, plus ils deviennent agressifs et affamés. Quand les PJ les rencontrent, les matelots mutants sont tout à fait prêts à se tourner vers le cannibalisme pour apaiser leur faim monstrueuse.

Seule une poignée de résidents du navire, dont Yarrow et deux enfants jumeaux, n'a pas encore mangé du fruit. Ces individus sains se sont barricadés dans une réserve pour échapper à leurs amis cannibales. Yarrow continue de donner du fruit aux matelots mutants afin de les nourrir (et d'éviter qu'ils le mangent lui), mais il perd de plus en plus espoir. Il travaille sans relâche pour développer un traitement à cette maladie qui détruit la colonie, tout en maudissant le jour où il accepta l'aide du Dernier Fils d'Atome.

Peu avant le début de cette quête, un groupe de **Miliciens** à la recherche de nourriture pour les colonies proches est tombé sur l'USS *Germination* attaqué par une bande de pillards. Cette troupe, menée par le Milicien **Reese**, s'est portée au secours des matelots. En échange de leur aide et pour éviter qu'ils ne montent à bord, Yarrow a donné aux Miliciens une grande caisse de fruit de chair. Le généticien sait qu'il ne faudra pas longtemps avant que ses sauveurs tombent malades et reviennent en quête de réponses, armes aux poings.

SCÈNE UN : UN ÉTRANGE FRUIT

Pour lancer cette quête principale, incitez les PJ à explorer les ruines du port. Les échoppes de nourriture perdent espoir un peu partout. Le chef d'une colonie, comme la **révérente Riveteuse** de l'abbaye de Mechminster, peut leur offrir 300 capsules de récompense pour rechercher le **Milicien Reese** et son unité disparue pendant qu'elle cherchait des vivres. Vous pouvez aussi créer une accroche captivante qui colle au récit de votre table.

Au début de cette scène, les PJ ont voyagé vingt-quatre heures et atteignent le port en ruine de la vieille Boston. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Plus vous voyagez, plus il fait froid, ce qui annonce les mois les plus impitoyables de l'hiver. Enfin, presque par chance, la vue sur le port gelé et l'océan glacé au-delà révèle un petit camp de voyageurs calé dans une allée facile à ignorer. Le bivouac des Miliciens n'est rien de plus qu'un ensemble de grandes tentes accrochées aux murs en ruines et de postes de cuisine de fortune autour d'un beau feu de camp. Le bout de l'allée offre une vue dégagée sur un énorme cargo échoué, dont le nom s'étale fièrement sur la coque extérieure : l'USS* Germination.
>
> *Au campement, une dizaine de Miliciens se blottit autour des feux pour rôtir de grands morceaux d'un fruit mauve fibreux. Malgré le froid, ils comptent leurs provisions, mangent et partagent joyeusement blagues et histoires. Le plus enjoué des Miliciens, un jeune aux joues roses et rondes, vous remarque et se lève pour vous saluer d'un geste.*

Quand les PJ arrivent au camp, un éclaireur enjoué du nom de **Reese** les repère. Il avertit les PJ qu'un blizzard approche et leur offre de la nourriture fraîche, un lieu où passer la nuit au chaud et de la bonne compagnie. Les douze Miliciens du camp forment une véritable famille et se considèrent tous comme parents. Ils se montrent amicaux et partagent volontiers couvertures, feux et bière. Voici ce que les PJ peuvent apprendre d'eux, notamment :

- Les Miliciens surveillent les côtes, à la recherche de tout navire échoué ou monstre étrange sorti des flots. Ils ont récemment tué un calmar géant doté de trente-six bras et quatre jambes humains. Ils ont brûlé le cadavre, mais sentent encore l'encre.

- Les Miliciens ont aidé l'USS *Germination* à repousser une attaque de pillards, plus tôt dans la journée. Les habitants du navire, un peu étranges, ne sourient jamais, mais se montrent assez généreux : l'équipage les a récompensés avec une caisse d'un fruit délicieux qu'il cultive à bord. Les Miliciens pensent que la colonie du vaisseau vient d'outre-mer et s'est retrouvée échouée à l'arrivée de l'hiver.

- Ils n'ont pas encore trouvé de meilleure source de ravitaillement que les réserves de fruit de l'USS *Germination*. Ils prévoient de rester là et espèrent que les colonies enverront des marchands pour négocier des accords avec l'équipage, ce qui aiderait le Commonwealth à survivre à l'hiver.

En échange des meilleurs récits de voyage ou de combat des PJ, les Miliciens leur offrent du meilleur fruit de tout le Commonwealth. Bien entendu, ni les uns ni les autres ne savent vraiment ce qu'il en est de ce fruit.

FRUIT DE CHAIR

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Fruit de chair	10	Gagnez 2 PA, Spécial	–	0,5	25	5

Le fruit de chair est un grand fruit violet et fibreux d'origine inconnue, qui pousse très bien dans les climats froids. Cuisiné, il prend un riche goût de viande : quiconque en consomme se sent bien nourri et en veut d'autre. Sa capacité à pousser dans le froid le rend inestimable pendant les hivers rudes. Cependant, sauf traitement, le fruit porte la fièvre affamée, une horrible maladie.

Spécial : les PV et PA obtenus par le biais du fruit de chair ignorent les effets de la Fatigue. Un personnage qui consomme du fruit de chair doit réussir un test d'**END + Survie** de difficulté 2 ou contracter la **fièvre affamée**. S'il est déjà atteint de cette maladie, augmentez de 1 la Durée actuelle de l'affection.

Fièvre affamée

La fièvre affamée pousse le malade à penser toujours plus à la faim. Les symptômes apparaissent au bout de douze à vingt-quatre heures et entraînent une addiction de plus en plus vive ainsi qu'un hypermétabolisme. Enfin, de grotesques mutations physiques surviennent, accompagnées d'une terrible envie de chair fraîche, encore vivante.

La fièvre affamée commence avec une Durée de 2. Au début de chaque scène, la Fatigue du malade redevient égale à la Durée actuelle de l'affliction. Appliquez ensuite les effets de la Fatigue. Augmentez de 1 la difficulté de ses tests de **PER**, **CHR** et **INT**.

Une fois par jour, ou quand le malade se repose, il doit effectuer un test d'**END + Survie** d'une difficulté égale à la Durée actuelle (maximum 5). En cas d'échec, la Durée augmente de 2 ; en cas de réussite, elle diminue de 1. Si la Durée tombe à 0, le malade se rétablit, et tout effet ou mutation disparaît en vingt-quatre heures.

La plupart du temps, l'affection progresse vite et inflige des effets supplémentaires à certaines valeurs de Durée :

- **Durée 3+.** Les envies de nourriture du malade s'intensifient, et il ne peut plus récupérer de PV qu'en mangeant du fruit de chair.
- **Durée 5+.** La chair des créatures vivantes gagne les propriétés du fruit de chair pour le malade, ce qui lui permet d'en manger et d'ainsi gagner PV et PA. Il devient immédiatement conscient de cet effet, même sans consommer de la chair vivante au préalable.
- **Durée 7+.** Doublez les PV et les PA obtenus en mangeant de la chair vivante ou du fruit de chair. L'aspect du malade commence à muter : la peau devient violette et se couvre d'étranges irritations suintantes ; des excroissances osseuses anormales apparaissent.
- **Durée 10.** La maladie consume totalement le cerveau du malade : ce dernier ne peut plus communiquer et reste fixé à l'idée de son prochain repas. Un PJ qui atteint ce stade est placé sous le contrôle du MJ jusqu'à ce qu'on le soigne.

Les PJ, après quelque temps passé au camp, peuvent reprendre leur voyage pour informer les colonies de la nouvelle source de nourriture potentielle, apprendre aux Miliciens que l'unité de Reese se porte bien ou accomplir un autre objectif. Si le groupe tente de visiter l'USS *Germination*, les marins armés qui occupent le pont supérieur leur refusent poliment l'autorisation de monter à bord, mais promettent de transmettre les messages à leur chef, le Dr Yarrow. Les matelots semblent très bien nourris, quoiqu'un peu nerveux. Ils invitent les PJ à revenir d'ici quelques jours. Le matériel d'escalade nécessaire pour monter à bord du vaisseau échoué sans se faire canarder par des dizaines de marins armés leur faisant défaut, les PJ ne peuvent pas s'infiltrer sans risque dans le navire.

POURSUIVRE LA QUÊTE

Après douze à vingt-quatre heures de voyage, avant d'atteindre une colonie ou un autre lieu d'importance, les PJ sont pour la première fois témoins des horribles effets secondaires du fruit de chair : quiconque en a mangé commence à ressentir les symptômes de la **fièvre affamée**.

Le groupe est rattrapé par une Milicienne terrifiée, **Susan Hailey**, qui l'a pisté depuis le campement de Reese. Elle apprend aux PJ que quelque chose de terrible s'est produit sur place. Ses amis sont très malades, et elle ne comprend pas pourquoi. Susan les supplie de l'aider. Si les PJ l'interrogent sur le fruit, Susan admet qu'elle n'en a mangé qu'aujourd'hui, car elle préfère la viande.

Encouragez les PJ à revenir au bivouac dès que possible. S'ils refusent d'y retourner, après une durée raisonnable, cette quête s'achève sur de terribles conséquences (voir *Retombées*).

REVENIR AU CAMPEMENT DES MILICIENS

Quand vous revenez au campement, tout a changé. L'odeur est vraiment ignoble, mais difficile à isoler… plus grotesque que le parfum chaud de la chair en putréfaction. On dirait presque l'arôme du fruit trop mûr en train de pourrir au soleil… mais en plus carné.

Reese et les autres Miliciens ont changé. Leur peau a commencé à gonfler et à s'étirer, laissant apparaître des tâches d'un violet sombre, comme d'énormes ecchymoses. Du pus s'échappe constamment de leurs yeux, et leurs lèvres sont craquelées et en sang. Dans l'obscurité ou à l'ombre, une faible aura d'un violet pâle émane d'eux ; l'observer trop longtemps donne la nausée.

Quelque chose a horriblement mal tourné, ici.

Les Miliciens remarquent immédiatement tout membre du groupe qui a consommé du fruit de chair et commence à en ressentir les effets. La voix de **Reese** a changé, elle aussi : elle est désormais plus râpeuse, presque monstrueuse. Les Miliciens recherchent ardemment l'aide des PJ, mais ils sont aussi *morts de faim*, et ils ne peuvent pas s'empêcher de regarder les PJ avec un air affamé, en se demandant quel goût ils auraient s'ils les cuisinaient.

Voici quelques éléments que les PJ peuvent découvrir lors de la conversation :

- Quiconque a mangé du fruit est tombé malade et a commencé à changer de manière aussi étrange qu'horrible.
- Les Miliciens ont échangé quelques fruits avec une colonie du Commonwealth (choisissez une colonie qui vous semble logique, ou le lieu auprès duquel le rang de réputation de colonie des PJ est le plus élevé). Ils n'ont découvert qu'après les effets du fruit de chair.
- Peu après le départ des PJ, une petite enfant est tombée sur le camp des Miliciens. Elle était affamée et effrayée, et elle leur a raconté comment un homme vêtu d'une blouse de laboratoire crasseuse l'a attrapée pour la traîner à bord du navire. Elle affirme que l'USS *Germination* est couvert d'une épaisse végétation et que l'équipage s'est transformé en monstres horribles qui suintent et bavent.

- Quand le Dr Yarrow leur a offert la caisse de fruit, il leur a dit ne pas en avoir mangé en raison d'une allergie. Il a néanmoins précisé qu'il travaillait sur un traitement à cette allergie afin de pouvoir goûter lui aussi à ce fruit. Reese pense que Yarrow détient le remède à cette maladie.

Reese apprend au groupe que les Miliciens ont prévu un assaut sur l'USS *Germination* pour découvrir ce qu'il se passe et trouver le remède, mais leur affection les a affaiblis et affamés. Ils ont besoin d'aide. Les PJ doivent choisir : pister le moindre fruit de chair que les Miliciens ont donné à la colonie avant que la maladie ne se propage, ou se joindre à eux pour prendre d'assaut l'USS *Germination*.

Qu'ils décident ou non de commencer par suivre les fruits offerts, lorsqu'ils attaquent le navire, passez à la scène deux : *à bord du navire de la faim*.

À LA CHASSE AU FRUIT

Le temps joue contre les PJ, et pister le fruit de chair offert par les Miliciens à une colonie du coin s'avère difficile. **Reese** ou **Susan** peuvent donner le nom du colon avec qui leur groupe a négocié, ce qui ouvre une piste aux PJ. Si possible, choisissez le nom d'un PNJ que les personnages connaissent déjà ou sur lequel ils ont un avis tranché. Quand les PJ arrivent, ce PNJ a déjà muté, comme les Miliciens avant lui, et il a déjà vendu la majorité de sa cargaison de fruits, qui a ensuite changé de mains à plusieurs reprises.

À moins de trouver le remède, tout PJ qui a mangé du fruit de chair continue d'en subir les effets au long de ses voyages et de ses enquêtes. Plus la traque se prolonge, plus la situation devient désespérée. Même si les PJ retrouvent tous les fruits restants, sans remède, l'état de santé des malades continuera de se dégrader au fil du temps.

Commencer la chasse. Retrouver tous les fruits avant que la maladie se propage dans les colonies nécessite d'effectuer une série de trois tests en groupe de difficulté 5. Les PJ peuvent entreprendre tout type de test pour progresser, tant qu'ils respectent la logique du récit. Réduisez de 2 la difficulté de ces tests si les PJ décident de traquer la cargaison de fruit avant de prendre d'assaut l'USS *Germination*. Quand les PJ réussissent un test, ils localisent une partie des fruits et trouvent une nouvelle piste pour leur prochaine étape dans cette colonie. En cas d'échec, leur enquête tombe dans une impasse : les PJ doivent faire machine arrière et tenter une approche différente pour obtenir une autre piste. Chaque indice qu'ils suivent les amène à de nouveaux PNJ malades ; déterminez leur nombre et leur identité. En fonction de la colonie et de leur standing auprès d'elle, les PJ devront peut-être négocier, faire des promesses ou gagner la confiance des habitants pour obtenir des informations.

Quand les PJ réussissent leur troisième test en groupe, ils parviennent à retrouver les derniers fruits disséminés dans la colonie. S'ils échouent à trois tests en groupe avant cela, un marchand itinérant achète les fruits de chair et les transporte dans une autre colonie de votre choix. Les PJ doivent encore une fois choisir entre pister le fruit et retourner au campement des Miliciens.

Poursuivre la chasse. Si les PJ doivent continuer à pister les fruits dans une autre colonie, il leur suffit de réussir deux tests en groupe pour retrouver toute la cargaison ; à nouveau, après trois échecs, des fruits atteignent une nouvelle colonie de votre choix. Dans ce cas, s'ils suivent la piste des fruits jusque-là, ils trouvent enfin les derniers… mais trop tard pour empêcher que d'autres personnes en mangent et tombent malades.

Passez à la scène deux : *à bord du navire de la faim* quand les PJ reviennent à l'USS *Germination*.

SCÈNE DEUX : À BORD DU NAVIRE DE LA FAIM

Les défenseurs mutants et armés de l'USS *Germination* ne souhaitent aucunement voir monter du monde à bord ou même parler. Ils ne cherchent rien d'autre qu'à suivre les ordres du Dr Yarrow, afin qu'il continue à les nourrir de fruits de chair. Néanmoins, dans leur état actuel, ils n'auraient rien contre l'idée de tester de la chair humaine ordinaire pour découvrir son goût et sa texture. Le navire échoué ne dispose ni d'entrée au niveau du sol ni d'une rampe d'embarquement accessible. Pour monter à bord de l'USS *Germination*, les PJ doivent prendre d'assaut le cargo et escalader sa coque.

ASSAILLIR L'USS GERMINATION

Si les PJ se joignent immédiatement aux **Miliciens** plutôt que de pister le fruit dans les colonies, Reese leur fournit du matériel d'escalade et propose que son unité monte en premier afin d'attaquer les marins du pont supérieur pour que les PJ puissent se faufiler ni vu ni connu dans

les ponts inférieurs. Si les PJ ont préféré ne pas accompagner les Miliciens, Reese conduit sa troupe à l'assaut du navire, mais les défenseurs les submergent sans ménagement. Reese, Susan et quatre de leurs compagnons s'échappent (voir *Retombées*, page 99) en laissant leur matériel d'escalade derrière eux, au pied gelé du bateau.

Depuis que les Miliciens ont quitté le navire avec leur cargaison de fruits en récompense, le Dr Yarrow s'est préparé à leur inévitable attaque. Dix **matelots mutants** occupent à toute heure le **pont supérieur** avec ordre d'ouvrir le feu sans sommation sur quiconque tente de monter à bord sans autorisation. Les marins ressentent une faim démentielle à cause d'une longue exposition au fruit : ils sont tout aussi susceptibles de dévorer les intrus que de leur tirer dessus.

Les PJ peuvent essayer d'utiliser le matériel d'escalade (des harnais, des cordes, des gréements et des ventouses industrielles) pour gravir sans bruit la coque glacée. Ils doivent alors effectuer un test en groupe de **FOR** ou **AGI + Discrétion** de difficulté 5. Réduisez de 2 cette difficulté s'ils ont laissé les Miliciens de Reese passer devant pour créer une diversion. En cas d'échec, un groupe de cinq matelots mutants affamés, ravis de permettre aux PJ de monter à bord pour goûter à de la chair fraîche, les **prend par surprise** dès qu'ils posent le pied sur le **pont supérieur**.

Matelot mutant

Niveau 10, Humain Mutant,
Créature De second plan (25 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
8	5	3	3	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (bras, jambes, buste)	1 (toutes)	Immunisé

ATTAQUES

- **FUSIL A VERROU DE FORTUNE : CORPS + Distance** (SR 11), 5 dégâts balistiques Perforants 1, portée C, Deux mains

ATTAQUES

- **MORSURE AFFAMEE : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 5 dégâts balistiques et 1 point de Fatigue

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **MÉTABOLISME DU FRUIT DE CHAIR :** quand un groupe de matelots mutants entre en scène, ajoutez 2 PA à la réserve du MJ.
- **LÂCHER LA VAPEUR :** un matelot qui se trouve à bord de l'USS *Germination* peut consacrer une action à briser un tuyau, ce qui remplit de vapeur brûlante la zone à portée courte. Jusqu'au début de son prochain tour, augmentez de 1 la difficulté de tous les tests de **PER** et d'**AGI** effectués dans la zone.

INVENTAIRE

Manteau lourd, capuche, fusil à verrou de fortune, 5 cartouches .308

LA BATAILLE POUR LE PONT SUPÉRIEUR

Le verger de fruits de chair du Dr Yarrow occupe la majeure partie du pont supérieur. Les PJ peuvent utiliser une action mineure pour cueillir un fruit sur les plantes rampantes d'un violet grotesque. Si les PJ sont montés à bord sans se faire remarquer, ils peuvent emprunter les escaliers descendant à la **cale supérieure** ou lancer une **attaque-surprise** sur les dix **matelots mutants**.

Si les PJ affrontent les dix matelots mutants, cinq compagnons de ces derniers émergent des ponts inférieurs lorsque huit ont déjà été vaincus. Si les **Miliciens de Reese** participent à l'assaut, lancez 3 à la fin de chaque round pour déterminer combien de matelots ils défont. Dans l'hypothèse où les PJ laisseraient les Miliciens se débrouiller, les matelots submergent l'unité : **Reese**, **Susan** et quatre de leurs camarades fuient désespérément le vaisseau.

Si les Miliciens combattent aux côtés des PJ et ne prennent pas la fuite, plusieurs d'entre eux se retrouvent blessés. Reese explique au groupe que lui et son unité vont tenir le pont supérieur et sécuriser leur retraite, puis les encourage à chercher un remède avant qu'il soit trop tard.

LA CALE SUPÉRIEURE

Quand les PJ s'aventurent pour la première fois dans les ponts inférieurs, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Descendre dans les ponts inférieurs revient à marcher dans une tempête de sensations : odorat, ouïe et vue subissent un assaut total. La cale est couverte de crasse et de viscères, ses murs suintants sont tapissés de sang, de chair, d'organes et de bouts d'os. Une masse humide impossible à identifier goutte avec la lenteur d'un glacier en train de fondre sur les surfaces ruinées. Ici, l'air est si lourd qu'on pourrait presque mordre dans sa forte odeur de pourriture et de cuivre.

Les sons qui s'élèvent dans toute la cale prédominent presque. Les murs résonnent de bruits d'os qui cassent, de dents qui grincent lentement, de chair qu'on arrache comme du papier et de longues gorgées humides.

C'est là que se trouve l'équipage mutant avide de chair. Et c'est l'heure du dîner.

La cale renferme un groupe de cinq **matelots mutants** qui se repaissent des cadavres des captifs de Yarrow et des autres membres d'équipage ayant refusé de manger du fruit de chair. Passer sans se faire remarquer pour atteindre le bureau de Yarrow nécessite un test en groupe réussi d'**AGI + Discrétion** de difficulté 3. En cas d'échec, tous les matelots affamés se tournent en direction du repas frais et attaquent.

EXPLORER LA ZONE INFÉRIEURE

Au-delà de la cale s'étend un labyrinthe tortueux de coursives étroites, d'escaliers qui s'enfoncent vers les ponts inférieurs où attendent des cabines ruinées, des salles des moteurs, des salles de traitement des déchets éclaboussées de sang et d'entrailles, des armureries saccagées et des cuisines mangées par des plantes rampantes sauvages couvertes de fruits de chair pulsants.

Les PJ peuvent prendre le temps d'explorer le navire salle après salle pour le fouiller, ce qui nécessite dix minutes par salle et un test en groupe de **PER + Survie** de difficulté 2 avec une marge de complication de 3 (18–20). En cas de réussite, ils lancent le minimum de fois sur chaque table de butin indiquée dans la *table de butin de l'USS Germination*. Pour chaque PA dépensé, ils peuvent lancer une nouvelle fois sur l'une de ces tables (jusqu'au maximum autorisé pour elle). Chaque complication obtenue entraîne l'apparition de 3 **matelots mutants** qui tentent de tuer les PJ pour les dévorer.

Quand les PJ réussissent un test de fouille, laissez-leur le choix de dépenser 3 PA supplémentaires pour découvrir un lieu important à votre convenance : soit le **bureau du Dr Yarrow**, soit la **réserve barricadée**. Vous pouvez sinon ajouter 3 PA à la réserve du MJ et décréter qu'ils trouvent l'un de ces deux lieux quand vous souhaitez voir la quête principale progresser.

Coopérez avec les joueurs pour décrire les étranges pièces dans lesquelles ils s'aventurent et ce qu'ils y dénichent. Si les PJ tentent de **se reposer** complètement pendant leur exploration des ponts inférieurs, interrompez-les avec des groupes de cinq matelots mutants qui réussissent à les trouver et les attaquent. Les seuls endroits sûrs où se reposer sont le **bureau du Dr Yarrow** et la **réserve barricadée**.

Table de butin de l'USS Germination

TABLE DE BUTIN	NOMBRE DE LANCERS
Munitions	1–2
Armures	0–2
Vêtements	1–2
Armes	0–2
Curiosités	0–2

LES JUMEAUX

Si un PJ monte la garde en quête de menaces pendant l'exploration du navire, il peut effectuer un test de **PER + Discrétion** ou **Survie** de difficulté 2. Dès qu'il réussit, il remarque deux paires d'yeux qui l'observent depuis une grille de ventilation haut dans le mur. **Les jumeaux**, **Eric** et **Elana**, huit ans, regardent les PJ à distance de sécurité. Ils refusent de sortir à moins que la zone alentour soit sûre.

Dès que c'est le cas, un PJ peut convaincre les jumeaux de descendre et de lui parler grâce à un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. En cas d'échec, le duo détale dans les conduits : les PJ peuvent réessayer de gagner la confiance des enfants avec un autre test dès qu'ils les remarquent ailleurs dans le navire. Si le test est réussi, les jumeaux, à la chevelure blond filasse et au corps pâle maigrelet, quittent la ventilation et se tiennent fermement par la main. Bien qu'ils ne cherchent pas à donner la chair de poule, leurs expériences traumatisantes rendent leur comportement nerveux et étrange. Ils parlent d'une voix faible, mais haut perchée, et ils finissent souvent les phrases l'un de l'autre.

Lors de leur discussion avec les jumeaux, les PJ peuvent dépenser des PA pour **obtenir des informations**. Quand ils arrêtent de le faire, les jumeaux prennent peur en entendant un bruit non loin et s'échappent par le puits d'air le plus proche. Les PJ peuvent apprendre, entre autres, que :

- Les jumeaux appellent le Dr Yarrow « le Dragon » et ne lui font pas confiance. C'est un homme méchant qui a fait de très méchantes choses à leurs amis et à leur famille. Il a fait manger du fruit aux gens et ça les a transformé en monstres. Tout allait mieux, et tout le monde était bien plus gentil, avant que le bateau ne s'échoue dans la glace.

- Ils ne savent pas d'où vient le fruit de chair. Yarrow a commencé à le faire pousser et il est devenu de plus en plus cruel et effrayant après avoir commencé à recevoir son nouvel ami. C'est là qu'ils ont commencé à le surnommer le Dragon. Les jumeaux n'appellent l'ami de Yarrow que par le surnom qu'ils lui ont donné : le Prophète. Une fois, il leur a donné des bonbons, mais quelque chose dans ses grands yeux les effraie vraiment.

- L'Entrepôt s'étend derrière une porte verrouillée dans le bureau du Dragon, à l'un des ponts inférieurs du navire. Il contient plus de nourriture que les jumeaux n'en ont jamais vu. Ils sont assez petits pour s'y faufiler, mais si les PJ veulent y pénétrer, ils doivent ouvrir la porte verrouillée.

- Un petit groupe de survivants de l'équipage a refusé de manger du fruit de Yarrow et s'est barricadé dans une réserve de l'autre côté de la cale. Les jumeaux leur apportent de la nourriture en cachette dès qu'ils le peuvent. Un placard en dissimule l'entrée, et un groupe de monstres erre sur ce pont à proximité. Les jumeaux supplient poliment les PJ de tuer ces créatures… dont deux étaient leurs parents.

Si un PJ presse les jumeaux d'expliquer comment ils parviennent à éviter les monstres pour atteindre l'équipage barricadé, il doit effectuer un test de **CHR + Discours** de difficulté 4. En cas d'échec, les enfants refusent de partager leur secret. En cas de réussite, ils font à contrecœur ramper les PJ dans les conduits de ventilation exigus et émergent en leur compagnie dans la réserve barricadée du pont inférieur, contournant ainsi les matelots mutants qui rôdent à l'extérieur.

Dans tous les cas, les jumeaux donnent des indications pour rejoindre le **bureau du Dr Yarrow** et la **réserve barricadée** qui se trouvent sur les ponts inférieurs de l'USS *Germination* avant de retourner se cacher. Les PJ n'ont plus besoin de dépenser des PA pendant leur exploration pour trouver ces lieux.

RÉSERVE BARRICADÉE

Six membres de l'équipage, affamés, sont enfermés dans ce placard, un peu plus petit qu'une cabine. Ils ont barricadé la porte avec d'épais bouts de métal pour bloquer de l'intérieur la lourde serrure de l'ancien monde. Les survivants sont aux portes de la mort, et seul le mélange de l'adrénaline et des quelques maigres vivres que les jumeaux parviennent à leur récupérer les maintient en vie. Ils veulent à tout prix quitter l'USS *Germination* sans finir dans l'estomac des matelots mutants. Les survivants peuvent apprendre aux PJ l'histoire du bateau, de l'Entrepôt et du Dr Yarrow (voir l'introduction de cette quête en page 81).

Si les PJ ont vaincu les dix **matelots mutants** qui arpentent la cale à l'extérieur de la réserve, les survivants de l'équipage se ruent sur le pont supérieur et s'enfuient, à moins que les Miliciens soient toujours là, auquel cas ils se joignent à eux. Si les PJ se sont discrètement faufilés derrière les matelots sans les défaire, les créatures tuent les fuyards et passent à table.

Si les PJ se barricadent dans la réserve, ils ont trouvé l'un des rares endroits à bord du bateau où ils peuvent **se reposer** complètement sans subir d'attaque.

Entrer par la cale. Si les PJ se présentent à la porte de la réserve barricadée, ils trouvent dix matelots mutants qui errent à proximité. Le contenu de la cale a été vidé entièrement, et le groupe ne peut se cacher nulle part. Les matelots affamés attaquent à vue. Si les PJ vainquent les créatures ou les attirent plus loin, ils peuvent ensuite se signaler à la porte et les survivants les laissent alors entrer. Sinon, les PJ peuvent pénétrer dans la réserve par les conduits de ventilation si les jumeaux leur montrent le chemin.

Entrer par les conduits. Si les PJ pénètrent dans la salle par les conduits de ventilation et ouvrent la porte barricadée, ils peuvent attaquer ou distraire les dix matelots pendant que les six survivants affamés foncent vers les escaliers. Au début du tour de chaque matelot mutant, lancez 1 : sur un résultat d'Effet, le matelot consacre son tour à chasser un survivant en fuite et à s'en repaître.

Matelot mutant

Niveau 10, Humain Mutant,
Créature De second plan (25 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
8	5	3	3	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (bras, jambes, buste)	1 (toutes)	Immunisé

ATTAQUES

- **FUSIL A VERROU DE FORTUNE : CORPS + Distance** (SR 11), 5 dégâts balistiques Perforants 1, portée C, Deux mains

ATTAQUES

- **MORSURE AFFAMEE : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 5 dégâts balistiques et 1 point de Fatigue

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **MÉTABOLISME DU FRUIT DE CHAIR :** quand un groupe de matelots mutants entre en scène, ajoutez 2 PA à la réserve du MJ.
- **LÂCHER LA VAPEUR :** un matelot qui se trouve à bord de l'USS Germination peut consacrer une action à briser un tuyau, ce qui remplit de vapeur brûlante la zone à portée courte. Jusqu'au début de son prochain tour, augmentez de 1 la difficulté de tous les tests de **PER** et d'**AGI** effectués dans la zone.

INVENTAIRE

Manteau lourd, capuche, fusil à verrou de fortune, 5 cartouches .308

BUREAU DU DR YARROW

Étrangement, la lourde porte de métal du bureau est déverrouillée. Les lumières à l'intérieur de la pièce sont éteintes. Quand les PJ pénètrent là, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les lumières du bureau vacillent d'une lueur fluorescente maladive. Le laboratoire est d'une propreté impeccable, ce qui offre un contraste saisissant avec le chaos qui règne ailleurs dans le navire. Une grande porte de métal se dresse de l'autre côté de la pièce : elle vrombit légèrement, parcourue par un courant électrique constant.

Un homme dégarni, à la barbe mal entretenue et vêtu d'une blouse de laborantin, se tient derrière un bureau jonché de papiers et de dossiers. Son sourire est trop large, ses yeux trop saillants. Le docteur Yarrow lève un fusil à seringues dans votre direction. Après un petit gloussement, il vous lance d'une voix haut perchée :

— Je crains que vous ne puissiez aller plus loin. Vous n'auriez pas dû venir, mais maintenant que vous êtes là…

Soudain, une alarme tonitruante s'élève dans l'USS Germination. Le docteur Yarrow hausse les épaules et rit avant de finir sa menace : — Eh bien, autant vous mettre à profit.

Le Dr Yarrow utilise son bureau pour obtenir 2 d'abri si possible, et il attaque avec son fusil à seringues pour gêner les PJ le temps que le reste de ses camarades mutants les submergent à revers. Yarrow n'est pas bien protégé, mais il se montre étonnamment vif et doué au tir. Pendant le combat, il se moque de la vision à court terme des PJ, qui ne voient pas toute la portée de sa découverte scientifique phénoménale. Il prévoit de capturer les PJ, de les enfermer dans l'Entrepôt et de les obliger à choisir entre mourir de faim et manger du fruit de chair.

L'alarme résonne pendant tout le combat. Au début de chaque round, vous pouvez débourser des PA pour faire intervenir de nouveaux **matelots mutants**. Pour chaque PA dépensé, ajoutez 3 **matelots mutants** à la rencontre. Le reste de l'équipage muté, attiré par l'alarme, déferle sur les PJ depuis les coursives proches. L'interrupteur de l'alarm e se situe sous le bureau du docteur Yarrow : le trouver nécessite d'y consacrer une action capitale et de réussir un test de **PER + Science** ou **Survie** de difficulté 2. Un PJ peut activer l'interrupteur pour éteindre l'alarme grâce à une action mineure. Après quoi, plus aucun matelot ne rejoint le combat.

Dr Yarrow

Niveau 8, Humain,
Personnage Majeur (222 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	10	6	7	10	9	6

COMPÉTENCES			
Armes légères	4	Réparation	2
Discours	1	Science	6
Discrétion	3	Survie	4
Médecine	6		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
26	23	2

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	6

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES

- **FUSIL A SERINGUES DE RECONNAISSANCE À COMPENSATION DU RECUL : AGI + Armes légères** (SR 13), 5 de dégâts balistiques, cadence de tir 1, portée M, Deux mains, Précis, Reco

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CHIRURGIEN DE LA SERINGUE :** le Dr Yarrow inflige 2 de dégâts supplémentaires avec son arme (compris dans les statistiques). Une fois par combat, il peut relancer autant de qu'il le souhaite s'il touche une cible avec son fusil à seringues.
- **SERINGUES :** quand le Dr Yarrow tire avec son fusil à seringues, il peut choisir d'utiliser des seringues de Folie furieuse (une seule fois par combat), de Dangerol, d'Artibloc ou d'Escampoudréine.
- **FOLIE FURIEUSE :** si un Effet est obtenu, la cible devient folle furieuse et elle attaque la créature vivante la plus proche (amie comme ennemie) jusqu'à la fin du combat.
- **DANGEROL :** si un Effet est obtenu, la RD balistiques de la cible est réduite de 2 jusqu'à la fin du combat.
- **ARTIBLOC :** si un Effet est obtenu, ajoutez l'Effet Étourdissant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ESCAMPOUDRÉINE :** la cible doit utiliser au moins une action à chaque tour pour s'éloigner de tous les ennemis par le chemin le plus direct, pendant autant de rounds que d'Effets obtenus.
- **BLOUSE DE LABO :** une fois par scène, le Dr Yarrow peut relancer un unique d20 lors d'un test d'INT.

INVENTAIRE

Blouse de labo, fusil à seringues de reconnaissance à compensation du recul, 8 + 4 seringues (mélange de Dangerol, d'Artibloc et d'Escampoudréine), richesse 2

À l'insu des PJ, l'alarme de Yarrow alerte aussi une unité de soldats du Dernier Fils d'Atome proche. Les Atomites se mobilisent et arrivent au cargo pour entreprendre un siège enneigé. Quand Yarrow et la totalité de son équipage mutant sont vaincus, laissez aux PJ l'occasion de se reposer en sécurité avant de poursuivre l'exploration du navire.

Bureau de Yarrow. Le chaos règne dans les dossiers et les objets éparpillés sur le bureau. On y trouve des notes de recherche, des preuves des expériences du docteur et un lien inattendu avec le Dernier Fils d'Atome. Tout personnage doté de rangs en Science peut reconnaître le génie terrifiant de Yarrow en matière de génétique. En fouillant le bureau, les PJ peuvent apprendre les informations suivantes :

- **Dossiers sur le fruit de chair.** Des diagrammes détaillés, des dessins et des dossiers de patients décrivent ce que Yarrow appelait « le fruit de chair » et les phénoménales propriétés de ce dernier pour pousser encore mieux dans les températures glaciales. Les observations du docteur indiquent un effet secondaire indésirable lié à une bactérie, qui se renforce avec une consommation répétée. Les membres d'équipage sur qui il a testé cette source de nourriture ont connu une énorme hausse de leur métabolisme, mais aussi une diminution équivalente de la taille et du fonctionnement de leur lobe frontal. Ces effets ont conduit à une augmentation de la faim, de l'agressivité et des comportements impulsifs. Les notes de Yarrow expriment sa frustration devant son incapacité à comprendre comment le fruit mute les corps de l'équipage de façon si monstrueuse.

- **Notes sur le remède.** Un unique dossier détaille les tentatives ratées de Yarrow pour soigner la fièvre affamée sans réduire la capacité du fruit à être cultivé dans les climats froids extrêmes. Les précédents efforts de Yarrow ont échoué, mais sa dernière idée de remède, inachevée, n'a pas encore été testée, et le docteur semblait croire qu'elle pourrait fonctionner.

- **Holobande.** Si les PJ passent l'holobande, ils entendent Yarrow divaguer : « Je ne sais plus quoi faire après cet accord avec le Dernier Fils d'Atome et le troupeau de fous qui le suit. C'est moi qui l'ai aidé à débloquer les méthodes pour améliorer génétiquement ses animaux… ses petits monstres. Son plan pour ce trou paumé repose tout entier sur moi ! Et pourtant, à part me donner les champignons nécessaires à mon si beau verger et l'astuce d'utiliser des cadavres gelés en guise de fertilisant, il ne m'a rien offert ! Aucun traitement pour la maladie que son champignon a transmis à mon équipage, aucune arme, aucun soldat pour m'aider à défendre mon Entrepôt. Il prend, et il prend. J'en ai assez de son arrogance. Lors de leur prochaine visite, lui et son troupeau me serviront bien… à nourrir comme il faut mon équipage et à fertiliser mon verger. »

L'ENTREPÔT

Une porte en métal électrifiée et fermée à double tour mène du bureau à la gigantesque chambre froide du cargo, où Yarrow cultive ses réserves de fruit de chair. La déverrouiller nécessite un test réussi d'**INT + Crochetage** de difficulté 4 ; quant à désactiver le piège électrique du battant, il faut réussir un test d'**INT + Réparation** de difficulté 3. Tant que ce piège n'est pas éteint, tout test raté impliquant la porte envoie dans le vantail un courant électrique potentiellement fatal, qui inflige 6 de dégâts énergétiques Perforants 1.

L'imposante chambre froide de l'autre côté de la porte renferme l'Entrepôt de Yarrow, la plus importante source de nourriture fraîche du Commonwealth à l'heure actuelle. La fouiller en révèle la nature macabre : Yarrow cultive le fruit violet en plantant les champignons que lui a fourni le Dernier Fils sous les paupières et dans la bouche de cadavres gelés et enfouis sous une fine couche de terre arable riche en fer. Le verger du pont supérieur provient du jardin, bien plus grand, de l'Entrepôt.

Les PJ peuvent récolter autant de fruits de chair que vous le leur permettez. Si le jardin pouvait être traité afin d'éliminer les effets néfastes du fruit, cette source de nourriture, grâce à sa capacité à pousser par températures glaciales, pourrait sauver bien des vies dans le Commonwealth.

SOIGNER LA MALADIE

Si les PJ ont épargné Yarrow, il leur propose de les aider à trouver un remède s'ils lui promettent de le laisser en vie encore un peu. Le docteur devient maussade quand il comprend que tant de membres de son équipage monstrueux ont péri au cours de la bataille, car il endosse la responsabilité de leur mort. Il a perdu presque toute sa combativité et ne souhaite plus qu'aider à réparer ses terribles erreurs.

Les PJ peuvent utiliser les notes pour finir de développer un remède aux mutations subies par les consommateurs

du fruit de chair s'ils y consacrent au moins quatre heures. Ils doivent pour cela réussir un test en groupe d'**INT + Science** de difficulté 4. Si Yarrow les aide, réduisez la difficulté de 2. Si le test échoue, les PJ ne peuvent pas concevoir de remède, laissant au destin le sort des personnes affectées par le fruit.

Si le test réussit, les PJ créent un remède efficace et peuvent immédiatement le tester sur un malade atteint de la fièvre affamée. Laissez aux joueurs la possibilité de dépenser 6 PA pour adapter le remède à une diffusion aérosol qui éliminerait la bactérie nocive du fruit de chair. L'énorme source de nourriture serait alors comestible à l'avenir. Le groupe peut ajouter des PA à la réserve du MJ s'il souhaite obtenir ce résultat.

Soigner la fièvre affamée

Vous pouvez écourter le procédé, inventer le vôtre ou suivre ces indications :

- Retirer les intestins du cadavre d'un malade. Les réduire en pâte et les mélanger à du RadAway, puis les diluer dans de l'eau de mer.
- Laisser tremper les graines violettes du fruit dans la solution obtenue pendant deux heures à une température inférieure à 0 °C, par exemple dans une chambre froide. Patienter jusqu'à ce que les graines donnent des feuilles violettes à travers la glace.
- Retirer les graines germées et les planter sous les yeux ou la langue du cadavre utilisé afin de cultiver une réponse antibactérienne au cours de la pousse. Patienter deux heures.
- Récolter les pousses et les laver au savon antibactérien avant de les infuser dans une solution saline stérile à injecter au malade.

Quelle que soit la façon dont vous décrivez ou imaginez le remède, l'injecter interrompt immédiatement les effets négatifs de la fièvre affamée. Les personnages soignés peuvent se reposer pendant six heures pour éliminer la Fatigue causée par la maladie. Au bout de vingt-quatre heures, tout effet ou mutation de la fièvre affamée disparaît.

Quand les PJ ont repris le contrôle du cargo, terminé leur exploration et tenté de trouver un remède… ils voudront quitter l'USS *Germination*. Encouragez-les à **se reposer** avant cela.

Une vilaine surprise les attend à l'extérieur du navire : une unité d'Atomites lourdement armés s'est présentée pour prendre le contrôle du vaisseau et du jardin du Dr Yarrow, avec pour ordre du Dernier Fils d'Atome de transformer l'USS *Germination* en forteresse pour l'hiver qui arrive. Quand vous êtes prêts, passez à la *scène trois : briser un siège*.

SCÈNE TROIS : BRISER UN SIÈGE

Au début de cette scène, ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ. Passez-la en revue pour vous préparer à la rencontre finale de ce chapitre de ***L'Hiver d'Atome***. Quand les PJ remontent sur le pont supérieur de l'USS *Germination* et aperçoivent le navire échoué entouré par les forces atomites, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Au-delà des étranges vergers de fruit de chair qui occupent le pont supérieur vous attend un ciel d'hiver dégagé, un soleil brillant, et une vue à vous glacer le sang. Les rais de lumière se reflètent sur la plate-forme glaciaire qui flotte dans la baie et sur l'épais manteau de neige qui recouvre le port. En dessous de vous, une grande unité de silhouettes lourdement armées approche de l'USS Germination, échoué sur la berge gelée.

Ce groupe de soldats arbore le symbole sacré des disciples du Dernier Fils d'Atome et tire un yao guai à l'aide de quatre épaisses cordes. Ce monstre ressemble à un imposant ours mutant, au corps en grande partie imberbe, à la chair presque aussi blanche que celle d'un ours polaire, mais parsemée de lésions ouvertes et suintantes. Ses griffes et ses crocs allongés semblent assez acérés pour trancher un homme en deux… ou déchiqueter une porte en métal avec autant d'aisance qu'une boîte de conserve. Quand les soldats libèrent le monstre, il lance un rugissement à glacer le sang qui résonne sur l'eau, puis se met à piétiner en cercles. Partout où il pose ses pattes, ses griffes brisent la glace et la neige.

Les soldats lèvent les yeux vers le pont supérieur du cargo et dégainent des pistolets et des fusils à l'aspect étranges, qui luisent au soleil. Un homme musculeux à la chevelure noire s'avance. Un morceau de métal couvert de givre remplace sa mâchoire inférieure. Il presse un bouton sur un appareil à son poignet, et une voix robotique dépourvue d'émotion s'élève.

« Citoyens de l'USS Germination. Je suis frère Gueule-de-métal, serviteur d'Atome, Dieu de toute la Création. Ce vaisseau et ses biens sont désormais la propriété de l'Église. Jetez vos armes par-dessus bord, descendez les cordages et partez en paix. Toute résistance s'achèvera par l'anéantissement. Soyez bénis. »

Frère Gueule-de-métal est l'un des plus fidèles soldats du Dernier Fils d'Atome. Il a pour ordre d'obtenir la nourriture du navire, de se débarrasser du Dr Yarrow et d'établir une forteresse à bord, que les soldats de l'Église renforceront encore. Les PJ ne peuvent pas le raisonner. Il exige d'eux et de leurs alliés restants qu'ils jettent leurs armes par-dessus bord et quittent l'USS *Germination*. Si les **Miliciens de Reese** se trouvent toujours là, ils refusent d'abandonner le vaisseau et semblent prêts à mourir pour défendre ses réserves de nourriture.

Si les PJ accèdent à la demande de Gueule-de-métal, les Atomites gardent leurs armes pointées sur eux, mais les laissent quitter le cargo et partir en paix (voir *Retombées*). Si à tout moment les PJ esquissent un geste en direction de leurs armes, frère Gueule-de-métal ordonne à ses troupes d'ouvrir le feu et de prendre le vaisseau de force. Les Atomites, dans le cas contraire, investissent sans mal le navire pour s'en emparer.

Si les PJ refusent de coopérer, une bataille désespérée pour le contrôle du cargo et de ses réserves de nourriture éclate. Frère Gueule-de-métal, **Enfant d'Atome des troupes de choc**, dicte sa stratégie à son unité :

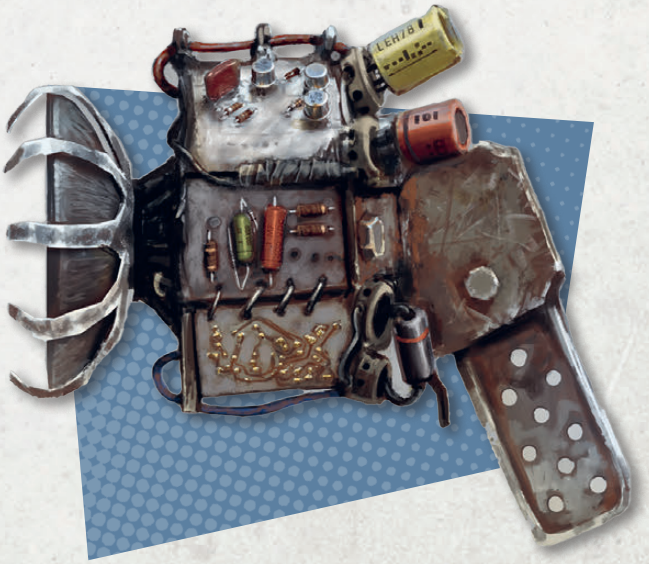
- Dix Enfants d'Atome fanatiques escaladeront la coque à l'aide de lance-grappins.
- Cinq Enfants d'Atome fanatiques resteront en retrait pour couvrir leurs camarades à l'aide de leurs fusils à verrou de fortune, en prenant pour cible les ennemis exposés sur le pont supérieur.
- Le yao guai dressé chargera la coque pour y créer une brèche de ses griffes imposantes afin que les soldats puissent accéder aux ponts inférieurs de l'USS *Germination*.

Utilisez les lignes directrices suivantes pour décrire et imaginer la bataille :

- la distance entre le pont supérieur et les personnages sur le sol glacé équivaut à une portée longue ;
- la distance entre le pont supérieur et tout personnage qui grimpe la coque, tout comme celle qui sépare ce dernier du sol, équivaut à une portée moyenne ;
- tout combat entre personnages sur le pont supérieur ou au sol se déroule à portée courte.

La stratégie des Atomites. Les forces de frère Gueule-de-métal assiègent le cargo sur deux fronts : elles tentent d'aborder par le pont supérieur à l'aide des lance-grappins et envoient le yao guai dressé déchiqueter une ouverture dans les ponts inférieurs. Ainsi, le commandant et ses meilleurs soldats pourront assaillir les défenseurs depuis le bas. Les mécanismes de cet assaut double sont détaillés dans les sections *Repousser l'abordage* et *Cale-porte*.

Les Miliciens de Reese. Si les Miliciens ont survécu et tiennent le pont supérieur, ils affrontent sans retenue les Atomites aux côtés des PJ. Le Dr Yarrow, s'il est toujours en vie, se joint à eux pour faire de même et protéger le navire. Lancez 2 à la fin de chaque round pour découvrir combien d'Atomites ils ont défaits, sachant qu'ils se concentrent sur les ennemis les plus proches. Frère Gueule-de-métal et le yao guai ne peuvent pas être ainsi vaincus. Si les PJ fuient le pont supérieur pendant le combat, les Miliciens et toute personne encore sur place se font submerger et tuer.



Enfant d'Atome fanatique

Niveau 9, Humain,
Personnage De second plan (22 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	6	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Discours	2
Armes légères	4	Discrétion	4
Athlétisme	2	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (tête, bras, jambes, buste)	4 (tête, bras, jambes, buste)	Immunisé	0

ATTAQUES

- **LANCE-GRAPPIN : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Imprécis, Imprévisible

ATTAQUES

- **FUSIL A VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Deux mains, Imprévisible
- **SUPER MASSE À CHALEUR : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 5 dégâts énergétiques Destructeurs, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le fanatique est immunisé contre les dégâts de radiation et leurs effets.
- **LANCE-GRAPPIN SPÉCIAL :** si le fanatique touche une créature avec un tir de lance-grappin, elle doit réussir un test de **FOR + Athlétisme** de difficulté 2 sous peine de se retrouver harponnée. Le fanatique peut alors, au prix d'une action mineure, tirer la cible pour la faire tomber à terre et la rapprocher de lui d'une zone. La cible peut se libérer en y consacrant une action mineure.
- **MARTYR POUR LA CAUSE :** si une attaque prend pour cible un allié situé à portée courte, vous pouvez dépenser 1 PA pour que le fanatique l'écarte du danger et prenne sa place en tant que cible.

INVENTAIRE

Armure cage, super masse à chaleur, lance-grappin, fusil à verrou de fortune, 5 grappins, 5 cartouches .308

Yao Guai

Niveau 14, Mammifère Mutant,
Créature Normale (102 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
9	6	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
37	15	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	2 (toutes)

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 9 de dégâts balistiques Brutaux
- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 10 de dégâts balistiques Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le yao guai est immunisé contre les dégâts de radiation ainsi que contre leurs effets.
- **AGRESSIF :** Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le yao guai est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.
- **GRAND :** le yao guai domine de toute sa taille la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.

INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE :** les pilleurs peuvent dépecer un yao guai mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2 morceaux de viande de yao guai. S'ils obtiennent au moins un Effet, ils récupèrent aussi 2 composants fréquents.

Frère Gueule-de-métal

Niveau 8, Humain,
Personnage Notable (120 PE)

S	P	E	C	I	A	L
9	8	8	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	4	Projectiles	4
Armes de corps à corps	5	Survie	2
Athlétisme	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
120 kg	+2	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
5 (toutes)	5 (toutes)	5	0

ATTAQUES

- **FUSIL PLASMA À AGITATION AVEC COMPENSATION DU RECUL : PER + Armes à énergie** (SR 12), 7 de dégâts balistiques/énergétiques Brutaux, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Deux mains
- **ÉVENTREUR À LAME COURBE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 14), 7 de dégâts balistiques Brutaux et Perforants 1, et vous pouvez dépenser 2 PA pour désarmer la cible, projetant ainsi au loin l'une de ses armes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** frère Gueule-de-métal peut survivre à des niveaux de radioactivité modérément élevés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 5.
- **TROUPE DE CHOC :** frère Gueule-de-métal dispose de la qualité Combat rapproché avec toutes les armes à distance et de la qualité Perforant 1 avec toutes les armes de corps à corps.

INVENTAIRE

Armure de combat lourde renforcée (casque, plastron, 2 jambières, 2 brassards), éventreur à lame courbe, fusil plasma à agitation avec compensation du recul, 10 + 5 cartouches au plasma, 2 + 1 grenades flash-bang, richesse 1

LANCE-GRAPPIN

Munitions : grappins

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Lance-grappin	Armes légères	5	Perforant 1, Spécial	Balistiques	0	M	Imprécis, Imprévisible	4,5	55	2

Ce lance-grappin artisanal se compose de pics métalliques accrochés à un câble industriel, lui-même fixé à une petite manivelle contenue dans la structure de l'arme. Quand le grappin se fiche dans une surface solide, la manivelle s'active, suffisamment fort pour tirer un adulte jusqu'à l'emplacement harponné. Certains pillards et chasseurs utilisent des lance-grappin pour bloquer une proie.

Spécial : si le tireur touche une créature avec un grappin, elle doit réussir un test de **FOR + Athlétisme** (pour un personnage) ou de **Corps + Autre** (pour une créature) de difficulté 2. En cas d'échec, l'attaquant peut alors, au prix d'une action mineure, tirer la cible pour la faire tomber à terre et la rapprocher de lui d'une zone. La cible harponnée peut se libérer en y consacrant une action mineure. De plus, un lance-grappin peut hisser une personne jusqu'à deux zones de distance, à raison d'une zone par tour.

Un lance-grappin peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, qui sont uniques à cette arme et s'installent avec la compétence Réparation :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE MANIVELLE					
	Sûr	Perd Imprévisible			Scientifique 1
	Alimenté	+2 , inflige des dégâts balistiques et énergétiques			Scientifique 2
MODS DE CANON					
	Long	Perd Imprécis			Scientifique 1
	Aérodynamique	+1 , gagne Brutal			Scientifique 2

REPOUSSER L'ABORDAGE

Au début de chaque round, jusqu'à cinq **Enfants d'Atome fanatiques** tirent un grappin et entament l'ascension de la coque de l'USS *Germination*. Tout Atomite qu'on laisse faire atteint le pont supérieur à la fin de son prochain tour. Au total, dix fanatiques gravissent la coque de cette manière au cours du combat.

Les PJ peuvent tirer sur les grimpeurs en contrebas, décrocher les grappins ou couper les cordes pour empêcher l'abordage. Trancher une corde nécessite de réussir un test d'attaque de difficulté 1 avec une arme de corps à corps pourvue d'une lame ou de difficulté 3 avec toute autre arme. Une attaque réussie avec une arme qui frappe plusieurs adversaires coupe autant de cordes. Un PJ peut aussi consacrer une action mineure à déloger un grappin moyennant un test d'**AGI** ou **FOR + Athlétisme** de difficulté 2. Quand une corde tombe, le grimpeur la suit… avec des conséquences fatales.

Les PJ s'exposent quand ils s'approchent des grappins ou tirent sur les Atomites en contrebas. Une fois par round, vous pouvez interrompre le tour d'un PJ en dépensant 2 PA de la réserve du MJ pour permettre à un maximum de cinq ennemis, postés au sol, d'attaquer les personnages exposés à portée **longue**.

CALE-PORTE

Pendant que des Atomites fanatiques tentent de grimper la coque, le brutal **yao guai** charge. La bête mutante utilise ses monstrueuses griffes pour déchirer le métal de la coque et ainsi créer une ouverture. Les PJ peuvent s'exposer pour tirer sur l'animal, mais le yao guai ne cessera pas son assaut tant qu'il vivra.

Il ouvre une brèche dans la coque à la fin de son cinquième tour, puis, lors du sixième, pénètre sur le pont inférieur, suivi de **frère Gueule-de-métal** et de tous les **Enfants d'Atome fanatiques** encore en vie et au sol. Tous foncent vers le pont supérieur en massacrant quiconque se trouve sur leur route. À moins que les PJ ne descendent de quelques niveaux pour les affronter, le groupe d'invasion atteint le pont supérieur en trois rounds.

Si les PJ vont à la rencontre de cette troupe, ils peuvent mettre à profit le combat rapproché imposé par les lieux et trouver des goulets d'étranglement où seuls deux ennemis peuvent faire face à la fois. S'ils abandonnent le pont supérieur, les grimpeurs atteignent ce dernier au cours de leur prochain tour et tuent les défenseurs restants. Les Atomites du haut descendent alors pour attaquer les PJ à revers, les prenant ainsi en tenailles avec leurs compagnons du bas.

Si les PJ sont submergés, laissez l'un d'eux tirer parti de sa connaissance préalable des coursives pour s'échapper, au prix d'une action capitale et d'un test réussi d'**AGI** ou **INT + Discrétion** ou **Survie** de difficulté 2, ou en dépensant 2 points de chance. Dans ce cas, il peut se repositionner pour mener une contre-attaque ou trouver un moyen de fuir l'USS *Germination* en toute sécurité.

RÉSOUDRE LA BATAILLE

Si les PJ fuient le cargo, les Atomites ne les prennent pas en chasse et s'emparent du navire. Les troupes de **frère Gueule-de-métal** se saisissent de la nourriture et exécutent les derniers survivants qu'elles trouvent.

Si les PJ tuent le **yao guai** avant qu'il perce une brèche et vainquent tous les fanatiques le long de la coque, frère Gueule-de-métal ordonne à ses troupes au sol de se replier vers les rues en ruines de Boston. S'il survit, il garde un souvenir amer de sa défaite et se met en

quatre pour se venger des PJ quand il mène les Atomites lors de l'ultime bataille du *chapitre 3 : La guerre de l'hiver, scène trois : confrontation*. Si les PJ triomphent des envahisseurs, ils contrôlent le futur de l'USS *Germination* et de sa source de nourriture potentielle.

RETOMBÉES

Les PJ terminent la *quête principale : un nouvel Éden* quand ils brisent ou fuient le siège tenu par les Atomites contre l'USS *Germination*. Si le **Dr Yarrow** survit, ils décident de son sort, et il ne s'y oppose pas. Si les PJ battent les Atomites, **les jumeaux** sortent de leur cachette et demandent si les PJ ou les Miliciens veulent bien les aider à trouver une nouvelle maison : ils souhaitent laisser derrière eux les horreurs du cargo. Si les Atomites s'emparent du navire, ils tuent Yarrow (s'il avait survécu), mais les enfants parviennent à s'échapper et à rejoindre une colonie proche.

Si les PJ découvrent un remède à la maladie du fruit de chair, ils peuvent vouloir pister les fruits échangés par les Miliciens de Reese et traiter quiconque en a mangé (voir *À la chasse au fruit*, page 86). Dans le cas contraire, à vous de choisir quels PNJ ont consommé du fruit et quel destin les attend.

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Source de nourriture comestible obtenue.** Si les PJ ont traité les fruits de chair cultivés dans l'Entrepôt de Yarrow pour en éliminer les effets néfastes (et s'ils ont vaincu les assaillants atomites), la source de nourriture pourrait bien sauver les communautés affamées. Laissez aux PJ le soin de répartir les provisions entre les colonies. Les Miliciens de Reese, s'ils ont survécu à l'épisode du cargo, proposent d'aider à livrer la nourriture aux populations. Les **réserves de nourriture** et le **moral des habitants** augmentent de 1 dans les colonies approvisionnées, tout comme le rang de réputation de colonie des PJ dans ces localités.

- **Une famine inévitable.** La famine frappe toutes les colonies qui n'ont pas reçu du fruit traité de l'Entrepôt avant que l'hiver empire. Réduisez d'un cran les **réserves de nourriture** et le **moral des habitants** dans ces communautés. Hormis Diamond City et Goodneighbor, une colonie qui voit ces variables descendre en dessous de 1 devient une ville fantôme au début du *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*. Certains des habitants sur le départ périssent dans le froid quand la communauté se disperse, tandis que d'autres rejoignent les colonies qui les accueillent.

- **Les Miliciens perdus.** Si les matelots mutants du cargo terrassent les Miliciens de Reese, les six survivants s'échappent dans la nature, mais finissent capturés par les Atomites à proximité. En échange de la promesse de soigner leur maladie, ils acceptent de rejoindre l'Église du Dernier Fils d'Atome. Ce dernier leur fournit un traitement… qu'il connaît depuis bien longtemps. Reese et Susan Hailey subissent un lavage de cerveau et peuvent réapparaître plus tard, devenus des ennemis dans le centre de recherche Whately, au cours du *chapitre 4 : Le jour de la Division*. À cette occasion, ils reprochent aux PJ de les avoir abandonnés.

- **Vaincus par les Atomites.** Si les PJ ont fui l'USS *Germination*, les forces du Dernier Fils s'emparent du cargo, dont ils achèvent les derniers survivants. Le vaisseau devient leur forteresse dans le Commonwealth, et les fidèles se rassemblent dans ce « nouvel Éden ». Les disciples du Dernier Fils traitent le fruit de chair pour le rendre propre à la consommation et l'engrangent pour l'Église. Les Atomites défendent leur forteresse avec un contingent de quinze Enfants d'Atome soldats, quinze Protectrons des Enfants d'Atome et un robot sentinelle des Enfants d'Atome dirigé par frère Gueule-de-métal. Les PJ doivent reprendre le vaisseau pour accéder à ses vivres.

Une fois que les PJ ont pris le temps de gérer les conséquences de cette quête, de soigner la maladie ou de livrer la nourriture traitée aux masses affamées, annoncez une ellipse. Les pires semaines de l'hiver arrivent, porteuses d'une fureur glacée. La bataille des PJ contre les disciples du Dernier Fils d'Atome sur l'USS *Germination* sera bientôt perçue comme un présage d'un conflit plus vaste qui embrasera tout le Commonwealth lorsque vous lancerez le *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*.

DIAMOND CITY

Diamond City, qui se dresse au milieu des ruines de Boston, est connue de tous comme le « beau diamant vert ». Derrière les murs imposants du stade, d'un vert vif, réside une communauté vivante, qui offre aux colons comme aux voyageurs un lieu de répit, loin des dangers des Terres désolées… tant que vous n'êtes pas une goule. Se baladant dans les gradins et sur le terrain, les survivants peuvent trouver de tout, d'un Protectron servant des nouilles à l'un des marchés les mieux approvisionnés, en passant par une agence de détective tenue par un synthé et la célèbre radio de Diamond City.

Néanmoins, même la plus brillante des lueurs d'espoir civilisationnel ne peut se passer de problèmes. La politique anti-goule du maire récemment élu a conduit à l'exil de la population goule hors de la sûreté des murs, et la rigueur de l'hiver nucléaire pose de nouveaux défis aux colons restants. Et les affrontements entre Miliciens et Enfants d'Atome ne font que renforcer les tensions.

Population : 700-900 colons

Défenses : très solides

Réserves de nourriture : juste suffisantes

Moral des habitants : assez sombre

Rang de réputation de colonie de départ : neutre (2)

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Les conflits de Diamond City reposent sur trois principaux problèmes :

- **un fossé de classe et une inégalité des richesses** entre les Gradins supérieurs et le Parterre ;
- **la rareté des ressources** due à l'hiver nucléaire, empirée par les habitants des Gradins supérieurs qui amassent les biens et gonflent les prix ;
- **l'absence d'un gouvernement fort**, qui permet à des factions indépendantes telles que les Miliciens ou l'Église d'Atome d'exercer une influence indue sur la communauté.

Ces trois problèmes sont interconnectés : le fossé de classe et l'inégale répartition des richesses ont toujours existé à Diamond City, mais ils s'accentuent avec la crise de ressources qui empire. Sans un gouvernement fort, les factions indépendantes interviennent pour résoudre ces soucis, s'alliant ou s'opposant à divers groupes d'habitants à cette occasion, ce qui amplifie la division existante.

L'HIVER NUCLÉAIRE DANS LE BEAU DIAMANT VERT

Même les murs fortifiés de Diamond City ne peuvent protéger totalement la colonie contre les effets mortels de l'hiver atomique. Bien que les habitants s'en sortent mieux que dans d'autres communautés grâce à leur générateur nucléaire, la ville doit survivre à l'un des hivers les plus rudes de son histoire.

LES VOIES DE RAVITAILLEMENT FAIBLISSENT

La ville est célèbre pour son marché aux étals variés. Cependant, les voies de ravitaillement souffrent d'un hiver plus rude que d'habitude. Puisque moins de marchands arrivent en ville et que fouiller les ruines de Boston n'a jamais été aussi dangereux, les vendeurs ne seront pas réapprovisionnés avant plusieurs semaines. Les brahmines, quoique bêtes de somme robustes, ont du mal à survivre aux trajets difficiles entre les colonies éparpillées… et rares sont les localités prêtes à échanger le peu qu'elles ont avec des étrangers.

Des boutiques comme le Surplus de Diamond City, Chem-I-Care ou le sous-sol de Fallon's prennent des allures de salles de vente aux enchères plutôt que de commerces. Chaque client essaie de proposer un prix plus élevé que son voisin dans une lutte pour les ressources limitées. Au contraire, les habitants des **Gradins supérieurs**, riches, n'ont aucun mal à s'acquitter de l'inflation et entassent à l'excès… renforçant la rareté et pour les prix à la hausse chaque semaine. Par conséquent, les résidents du **Parterre** ont bien du mal à se payer des ressources essentielles. La tension entre les classes riche et pauvre, qui se considèrent déjà avec un dédain mutuel, est une poudrière prête à exploser.

EAU GELÉE ET PRODUCTION DE NOURRITURE À L'ARRÊT

Diamond City ne compte pas uniquement sur ses importations. La ville dispose de sa propre réserve d'eau avec purificateur, d'une serre, d'une vaste zone agricole et d'un petit enclos à brahmines. Les hivers précédents, un rationnement et une planification prudente ont permis de subvenir aux besoins des colons grâce à ces installations. Les températures glaciales, cette année, ont gelé le lac pendant des semaines au lieu de quelques jours, et l'eau récoltée des fortes chutes de neige est trop irradiée pour que le purificateur s'en charge. Et chaque fois qu'il tombe en panne, il est plus difficile et plus coûteux de le réparer.

Le climat plus froid que d'habitude et le givre permanent ont tué les récoltes. Les pomates et les fruits mutants peuvent survivre à un hiver doux et à de l'eau irradiée, mais même ces plantes robustes ne pousseront pas dans un sol gelé. La **professeure Scara** et la **docteur Duff** du **Science! Center** œuvrent à la préservation des quelques dernières récoltes de **la serre**, dans l'espoir de créer une espèce de plantes capables de pousser dans ce climat extrême.

Les brahmines souffrent aussi de ces terribles conditions hivernales. Nombre d'entre elles, si elles ne meurent pas de froid, succombent à la déshydratation et à la famine, puisque vivres et eau sont réservés en priorité aux colons. Le manque de viande (un mets que les habitants des Gradins supérieurs et **Polly**, la propriétaire du **Choice Chop**, convoitent) pousse bien des gens à se demander si les animaux ne seraient pas plus utiles dans l'assiette que sur les routes, où des marchands pourraient les perdre lors de voyages commerciaux vains.

SURPOPULATION ET TENSIONS ENTRE HABITANTS

L'Auberge de l'abri et les autres établissements sont pleins : les gardes de Diamond City repoussent donc toute personne se présentant en quête d'un refuge. Le matin, la ville ouvre ses portes au commerce ; elle les referme le soir, ne laissant plus entrer que les habitants et obligeant les autres à rester dans les rues dangereuses. Les réfugiés venus de colonies effondrées ou abandonnées transforment peu à peu les ruines à l'extérieur de Diamond City en véritable bidonville. Ces survivants sont assez proches du stade pour acheter des provisions, mais ils ne bénéficient pas de son abri ou de sa sécurité. Des pillards désespérés et des super mutants patrouillent les ruines de Boston et prennent en embuscade les gens que Diamond City repousse.

Après la récente élection du **maire McDonough**, ce dernier a tenu sa promesse de bannir les goules de la ville… une manœuvre bien accueillie par certains, surtout avec une pénurie de ressources en vue. **Piper Wright**, propriétaire et unique journaliste de Publick Occurrences, dirige un groupe de manifestants qui réagit bruyamment à l'exil des goules avant l'arrivée de l'hiver. Malgré la tenue d'une promesse électorale, les rigueurs de l'hiver, l'afflux de groupes aux idées opposées et de réfugiés ainsi que les protestations de Piper ont rendu le maire impopulaire dès le début de son mandat.

Les relations entre les **Miliciens** et une grande secte des **Enfants d'Atome** ont atteint un point de non-retour dans le stade. Les deux factions ont loué toutes les chambres de l'Auberge de l'abri, allant jusqu'à mettre trois ou quatre personnes par chambre pour rentrer tout le monde. Les Miliciens contribuent à l'économie locale et soutiennent Diamond City contre les menaces extérieures grandissantes. Pourtant, certains gardes de la ville trouvent que les Miliciens minent leur autorité… et en veulent aux membres qui se joignent aux protestations de Piper Wright. Néanmoins, de nombreux habitants des Gradins supérieurs soutiennent la présence des Miliciens. Ils accueillent avec joie ces capsules supplémentaires et cette sécurité renforcée, et se targuent de voir cette faction estimée fréquenter leurs entreprises.

Les gardes de Diamond City passent souvent pour « les méchants flics » quand ils mettent un terme à des affrontements entre groupes. Leur alliance avec les Miliciens leur permet de mieux gérer les menaces intérieures comme extérieures, mais agace les colons les plus vulnérables qui soutiennent l'Église des Enfants d'Atome. D'un autre côté, prendre le parti de ces derniers ravit les résidents du Parterre, mais fait alors perdre aux gardes les faveurs des citoyens des Gradins supérieurs… qui ne voient aucun mal à se plaindre bruyamment de ces étrangers indésirables auprès du maire.

L'INFLUENCE D'ATOME

Rencontrer l'une des congrégations d'Atome dans les Terres désolées est chose courante, et de nombreux voyageurs partagent des histoires sur les prières de radiations et d'annihilation nucléaire de ces croyants. Malgré l'étrange réputation de ces derniers, leur présence n'a tout d'abord pas dérangé grand monde. À leur arrivée, ils étaient pacifiques, et nombre de personnes les considèrent à présent comme serviables et généreux envers les colons du beau diamant vert. Le climat est rude, et il est difficile de trouver de l'espoir : habitants du Parterre et visiteurs diurnes se tournent donc en nombre vers les promesses de transformation et de création des Enfants d'Atome.

AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

Les Enfants d'Atome s'emparent de **la Chapelle de toutes les confessions**, sous prétexte qu'ils ont besoin d'un lieu d'où aider les habitants. Le **pasteur Clements** s'oppose vigoureusement à leur occupation de l'endroit. La plupart des résidents du Parterre font confiance aux Enfants d'Atome et soutiennent leur prise de parole quant à l'entassement des ressources auquel s'adonnent les habitants des Gradins supérieurs. Sur le Parterre, on est souvent d'accord avec les critiques émises par l'Église envers les Miliciens : ces derniers ne seraient qu'une milice égoïste cherchant à s'implanter dans la ville.

Les Enfants d'Atome ne cachent pas le moins du monde leurs opinions sur Diamond City. Ils sont pour le retrait de la politique anti-goules du maire et s'expriment en soutien des habitants du Parterre. Cependant, ils s'élèvent aussi beaucoup contre le purificateur d'eau géré par **Sheng Kawolski**. Ils prêchent souvent la nature divine des radiations et, à leurs yeux, l'eau assainie est donc une insulte contre la volonté d'Atome. Malgré l'attitude en apparence pacifique des Enfants, des rumeurs courent à chaque panne du purificateur : et si les Enfants d'Atome sabotaient la ville en secret ? Leurs soutiens et collaborateurs écartent de tels propos : ce ne sont que panique morale et bigoterie.

Les Enfants d'Atome œuvrent dur pour établir des rapports avec les personnalités influentes de la communauté. Dans leurs tentatives d'obtenir des faveurs, ils ont :

- conclu un accord avec **Myrna**, propriétaire du surplus de Diamond City, pour acheter en gros les ressources qu'ils offrent aux résidents et aux visiteurs de la ville ;
- soutenu les protestations de **Piper Wright** contre la politique anti-goules du maire, ce qui leur fait au moins un point commun avec les Miliciens ;
- offert leur aide au **Mega Surgery Center** en fournissant des volontaires pour participer au traitement du flux de patients… dont certains ne peuvent pas se permettre de payer leurs soins ;
- arrangé une interview exclusive de leur chef, **le Dernier Fils d'Atome**, pour **Travis Miles** de la radio de Diamond City, ainsi qu'un aperçu authentique de leurs pratiques et de leurs croyances. Cet entretien avec le mystérieux prophète de l'Église se tiendra entièrement par radiocommunication.

AVEC LES AUTRES FACTIONS

Les Enfants d'Atome se mettent en quatre pour entrer dans les bonnes grâces de la communauté et des autres factions. Nombre d'habitants du Parterre cherchent leur aide plutôt que celle des Miliciens. L'Église utilise ses poches bien remplies pour acheter des ressources en gros, entrant ainsi en compétition avec les entasseurs des Gradins supérieurs. Elle offre ensuite tout ça aux colons, en échange d'un simple sermon à écouter. Pourtant, quelques habitants du Parterre désapprouvent l'Église, par peur de son dogme religieux ou à cause de son soutien aux goules.

Dans les Gradins supérieurs, on en veut aux Enfants d'Atome pour leur attitude progressiste dans la redistribution des richesses et leur soutien aux protestations de Piper : la générosité de l'Église influe clairement sur les marges de profit des quelques plus fortunés. De plus, certains citoyens aisés crachent sur l'esthétique pieuse des Enfants, qui contraste avec la Diamond City pleine de dignité qu'ils espèrent créer.

Mais le conflit le plus important de l'Église à Diamond City l'oppose aux Miliciens. Ce qui commença comme des querelles mesquines pour quelques chambres et de la place à l'Auberge de l'abri se changea bien vite en une rivalité à sens unique ou presque. L'expertise des Miliciens en tant que force de sécurité contribue à la protection de la ville, mais les ressources fournies par les Enfants constituent une aide plus concrète pour les habitants dans le besoin. L'Église pointe du doigt le sens des priorités des Miliciens, arguant souvent qu'ils se battent uniquement pour défendre les riches.

Les Miliciens, habitués à n'être considérés que comme des sauveurs bagarreurs, tiennent la politicaillerie des Enfants pour un calcul destiné à miner leurs contributions auprès de la ville. Et ils ont déjà vu des colonies s'effondrer à cause de la propagation rapide d'idées dangereuses. Ils cherchent donc à détourner la population des Enfants d'Atome, en apparence bienveillants, avant qu'il soit trop tard. Cependant, nombre d'habitants de Diamond City estiment que le passé des Miliciens les a rendus trop cyniques pour bien comprendre le fort besoin de ressources des pauvres pour survivre à l'hiver.

LIEUX CLÉS ET GENS IMPORTANTS

Le beau diamant vert s'efforce de rester le carrefour commercial animé et sûr qui attire du monde de tout le Commonwealth, mais l'hiver aggrave le conflit interne de la colonie à chaque jour qui passe. Diamond City a grand besoin d'aide, et gagner les faveurs de ses habitants n'a rien de difficile pour qui est prêt à risquer un peu sa vie et ses membres pour assister la population.

Le **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** décrit en totalité Diamond City et ses lieux.

CHAPELLE DE TOUTES LES CONFESSIONS

La Chapelle de toutes les confessions est un lieu de culte non confessionnel géré par le pasteur Clements. Les Enfants d'Atome s'en servent actuellement de centre pour prêcher la bonne parole et venir en aide aux habitants. Ces derniers, comme les visiteurs de passage en ville, s'attroupent là pour écouter des sermons en échange de provisions, et la Chapelle est de plus en plus bondée chaque jour.

PNJ clés :

- Le **pasteur Clements** est un vieil homme gentil qui croit fermement en l'idée de traiter tout le monde avec équité, sans distinction de foi. Pour lui, la prise de pouvoir des Enfants d'Atome sur sa chapelle ainsi que leurs méthodes consistant à imposer un sermon en échange de provisions relèvent de la manipulation et de l'exploitation. Clements se dispute avec frère Bennett quant à l'utilisation de la Chapelle, mais tant de colons soutiennent les efforts des Enfants d'Atome qu'il n'a pas réussi à rejeter leurs droits à user des lieux. Clements aide à distribuer les ressources aux personnes dans le besoin aux côtés des Enfants, mais il espère en secret découvrir les preuves de motivations cachées dont il se servirait pour évincer l'Église de la Chapelle.

- **Frère Bennett** est le principal porte-parole de la secte des Enfants d'Atome de Diamond City. C'est lui qui prêche le plus souvent les sermons, et il est le visage charismatique du troupeau qui réside dans l'enceinte de la ville. Sa dévotion pour le Dernier Fils d'Atome et sa congrégation est inébranlable. Bennett se comporte toujours avec gentillesse et générosité, et il traite chacun en membre de sa famille. Malgré certains points de vue extrêmes, il veille à rester dans les bonnes grâces de tout le monde en n'abordant jamais de sujet trop clivant… à l'exception de son mépris pour la purification sacrilège de l'eau irradiée.

MARCHÉ DE DIAMOND CITY

Le marché est une grande zone du Parterre où se trouvent plusieurs boutiques et entreprises.

- **Chem-I-Care** est le premier magasin de matériel de soins et de drogues de la ville. Son propriétaire, Solomon, a du mal à se fournir en RadAway et en Rad-X pour suivre la demande en hausse due aux niveaux de radiations qui crèvent le plafond.

- **Choice Chops** est en général l'endroit où l'on trouve toutes sortes de viande. Mais la carte d'hiver est moins garnie que d'habitude, car Polly, bouchère et propriétaire du lieu, n'arrive pas à remplir son stock. Sa spécialité est la brahmine, mais ses réserves diminuent et ses clients réguliers commencent à se plaindre.

- **Commonwealth Weaponry** se spécialise dans les armes, les munitions et les mods d'armes. Arturo Rodriguez, propriétaire de la boutique, a bien du mal à garder fourni son inventaire d'armes spécifiques et de munitions difficiles à trouver.

- **Le surplus de Diamond City** est géré par Myrna ; de nuit, son Mister Handy, Percy, prend le relais. L'étal fait office de magasin général qui propose de tout, des munitions aux drogues en passant par les armures et le bric-à-brac. Myrna ne concède de ristourne à personne, pas même aux acheteurs dans le besoin, mais elle a conclu un accord avec les Enfants d'Atome qui lui remplissent bien les poches en échange de matériel.

PAMPHLET DES ENFANTS D'ATOME

« De nombreux groupes, organisations et factions affirment protéger le peuple du Commonwealth, mais leur véritable mission consiste à l'extorquer et à imposer leur volonté. Vous les reconnaissez par leurs armes, leur violence et leur commandement injuste. Ils ont aveuglé les masses, tiennent vos futurs en otage et retardent votre délivrance.

À ceux qui voudraient protéger ces vils : sachez que leurs pratiques désastreuses ne sont pas la volonté d'Atome. Il nous avertit contre leur hérésie égoïste. Le Dernier Fils d'Atome a aperçu la fin de leur règne. Leur cupidité les divisera jusqu'à ce qu'ils s'entre-dévorent et que le bon peuple du Commonwealth libère à nouveau cette terre de la tyrannie.

Le Dernier Fils d'Atome vous invite à le rejoindre pour protéger les plus faibles et dire la vérité au gouvernement. Même si vous avez versé le sang au service de ces ignobles factions qui infectent le Commonwealth, l'Église d'Atome vous accueille à bras ouverts. Car seul Atome peut subvenir aux besoins de tous ses enfants, même dans le plus froid des hivers. Seuls les élus d'Atome pourront arpenter une infinité de mondes parfaits de ciels bleus et de nourriture éternelle lorsque le jour de la Division arrivera enfin. Quiconque étreint la chaleur de la Lueur d'Atome connaîtra l'éternité et la division. Quant à ceux qui profiteront des faibles, ils ne connaîtront que le jugement divin d'Atome. »

- **Le sous-sol de Fallon's** est une boutique de vêtements gérée par Becky Fallon. Ses articles comprennent des tenues spécialisées ou d'avant-guerre, y compris des pièces telles que des combinaisons étanches. Peu de récupérateurs osent braver les Terres désolées hivernales, et l'inventaire de Becky se vide. La demande la plus forte concerne les tenues bien chaudes.

- **Le Super Salon de Kathy et John**, le salon de coiffure de la ville, propose tous les services qu'un colon ou un visiteur pourrait chercher s'il veut une nouvelle coupe. Kathy et John ne souffrent pas trop du manque de ressources, mais ont baissé fortement les prix depuis que les clients préfèrent la nourriture à la mode. La mère et son fils cherchent tous deux à proposer des nouveautés pour l'hiver afin de garder un afflux de capsules.

- **Le Mega Surgery Center** est géré par Doc Crocker et le docteur Sun. L'établissement offre des services de santé génériques, comme le soin des blessures et le traitement de l'empoisonnement aux radiations ainsi que de la chirurgie de reconstruction faciale esthétique. Le nombre de patients souffrant de maux causés par les radiations et de blessures dues au froid n'a jamais été aussi élevé, et les docteurs croulent sous le travail.

- **Power Noodles** est le restaurant central du marché, que dirige un Protectron du nom de Takahashi. Ce dernier ne sait dire qu'une phrase, en japonais : « Nan-ni shimasho-ka », ce qui signifie « Qu'est-ce qu'on sert aujourd'hui ? ». Ici, les prix ont gonflé comme nulle part, et la nourriture chaude n'en est que plus difficilement accessible. Personne ne connaît l'identité du propriétaire du restaurant et du Protectron : elle reste l'un des mystères les plus célèbres de la ville.

- **Le Swatters** est un magasin d'équipement et de matériel de baseball, tenu par Moe Cronin. Les descriptions violentes et sanglantes que le propriétaire fait du baseball d'avant-guerre démontrent clairement à tous les amateurs de ce sport qu'il ne sait en réalité rien à son sujet. Bien que l'inventaire de la boutique reste bien fourni, les seuls clients de ces derniers temps font partie des gardes de Diamond City : ils ont besoin de réparer ou de remplacer leur uniforme. Moe a bien du mal à joindre les deux bouts, car les visiteurs préfèrent dépenser leurs capsules pour des ressources essentielles plutôt que pour des souvenirs et des divertissements.

RADIO DE DIAMOND CITY

La radio de Diamond City diffuse depuis une minuscule caravane en métal située sur le lac et qui sert aussi bien de foyer que de lieu de travail à Travis Miles. Très bientôt, Travis interviewera le Dernier Fils d'Atome. Les disciples de ce dernier ne tardent d'ailleurs pas à offrir à l'animateur un aperçu de leurs croyances et du contenu pour son émission.

PNJ clés :

- **Travis Miles** est la voix de la radio de Diamond City. Ce jeune homme nerveux et reclus quitte rarement sa caravane, hormis pour aller se restaurer à l'Auberge de l'abri. Il a récemment obtenu une interview avec le Dernier Fils d'Atome, à la suite d'encouragements de la part des membres locaux de l'Église. Travis veut présenter des nouveautés sur les ondes, et sœur Iris l'a convaincu que le Commonwealth n'a besoin de rien d'autre que d'entendre les idées pleines d'espoir et les promesses d'aide de l'Église d'Atome.

- **Sœur Iris** est une femme mince, à la chevelure fine et clairsemée, dont la peau témoigne d'une longue exposition aux radiations. Frère Bennett, dont elle est proche, lui a demandé d'aider Travis à organiser une interview du Dernier Fils d'Atome. Elle aime éduquer le jeune homme au sujet des croyances de son culte pour le préparer à parler avec le chef bienveillant de la secte. Iris traîne souvent aux abords de la caravane, en pleine discussion sur les affaires du coin. Elle rapporte tout ce qu'elle apprend auprès de Travis à frère Bennett, afin que ce dernier puisse diriger au mieux son troupeau pour venir en aide aux colons.

AUBERGE DE L'ABRI

L'Auberge de l'abri est un petit bar et hôtel détenu et géré par les frères Bobrov. Les tensions entre les Miliciens et les Enfants d'Atome font planer une ambiance électrique. Les locaux évitent de fréquenter l'Auberge de l'abri et les querelles nocturnes qui animent les deux groupes.

PNJ clés :

- **Yefim Bobrov** est l'un des deux propriétaires de l'Auberge de l'abri, avec son frère Vadim. Cet homme originaire d'Europe de l'Est, aussi joyeux qu'affable et charismatique, aime plaisanter avec ses clients et leur resservir un verre. Il ne voit pas vraiment de problème aux bruyantes disputes entre les Enfants

d'Atome et les Miliciens : pour lui, ce ne sont que des conversations animées dues à un trop-plein d'alcool.

- **Vadim Bobrov** est l'autre propriétaire de l'établissement, avec son frère Yefim. Lui est plus réservé, en revanche. Inquiet que les disputes entre les deux groupes sous son toit fassent fuir les autres clients, il envisage de demander à l'une des deux factions de partir. Mais, déçu que son frère ne partage pas ses craintes, il n'a pas encore exprimé ses pensées.

- **Scarlett** est la serveuse de l'auberge, et elle est très populaire chez les habitants du coin. Elle se montre en général partagée quant à son travail, et elle s'inquiète de plus en plus à mesure que les tensions enflent entre Miliciens et Enfants d'Atome. Puisque l'Auberge de l'abri – pourboires des habitués compris – constitue sa seule source de revenus, elle partage l'avis de Yefim : quelque chose doit changer. Scarlett en pince en secret pour Travis Miles, et elle jalouse le temps qu'il passe en tête-à-tête avec sœur Iris.

BUREAU DU MAIRE

Le bureau du maire se trouve dans la loge des commentateurs sportifs du stade. Une vieille nacelle de laveur de vitres, surveillée par les gardes, permet d'y accéder à travers un carreau brisé. La modeste réception est occupée par Geneva, la secrétaire du maire… sans compter la petite foule de manifestants quotidiens menés par Piper Wright.

PNJ clés :

- **Le maire McDonough** vient d'être élu. Homme âgé, bien habillé et doté d'un certain charisme, il ne manque pas de charme politique, mais résiste pourtant à l'idée d'introduire de nouvelles politiques pour gérer les récents problèmes de Diamond City de peur de perdre en popularité. Lorsqu'on l'interroge trop sur ses positions, il botte en touche en affirmant qu'il y réfléchit soigneusement ; alors qu'en vérité, il attend juste de voir quelles factions seront les plus avantageuses à soutenir.

- **Danny Sullivan** est chargé de maintenir la sécurité des portes principales fortifiées de Diamond City. Il considère les Miliciens comme des alliés nécessaires tant à l'intérieur qu'à l'extérieur des murs de la ville, mais il écoute aussi les inquiétudes grandissantes de ses collègues. Danny rapporte leurs plaintes au sujet des Miliciens au maire, qui, malgré une relation amicale avec lui, n'a toujours pas présenté de solution satisfaisante pour les gardes de Diamond City.

- **Geneva** est une femme d'âge mûr, blonde, qui sert de secrétaire au maire. Elle se montre polie envers les visiteurs et respecte les manifestants de Piper, même quand ils lui retournent sa zone de réception. Comme tout le monde, elle s'inquiète du conflit qui bout dans la ville. Mais, contrairement à d'autres, elle sait que la mauvaise gestion de McDonough n'est qu'une ruse politique qu'il utilise pour son propre bénéfice. Geneva refuse de s'impliquer directement dans ces affaires, mais elle est disposée à aider en secret quiconque serait capable de pousser le maire à agir… tant que son emploi et sa vie ne risquent rien.

QUÊTE ANNEXE : DU RIFIFI À L'AUBERGE

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *quête principale : la mission du train*, tant que leur réputation de colonie à Diamond City se situe au moins au rang 1 (prudent). **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Vadim Bobrov aborde les PJ pour leur expliquer qu'il s'inquiète de plus en plus au sujet des disputes entre Miliciens et Enfants d'Atome dans son Auberge de l'abri. Il a entendu dire que le groupe a aidé le maire et espère que les PJ pourront l'aider lui aussi. Voici certains éléments qu'il pourrait évoquer :

- Les deux groupes disposent de chambres dans l'établissement et viennent y boire un coup à la nuit tombée. Il y a toujours eu au moins un peu d'hostilité bénigne entre les deux factions. Ça a commencé par des regards mauvais et des commentaires sous cape… mais un peu trop forts.

- Récemment, les tensions se sont accrues, car les deux groupes boivent un peu plus à mesure que le froid s'accentue. Il y a eu quelques altercations physiques à l'extérieur de l'auberge, mais aucun blessé sérieux, pour l'instant.

- Les clients réguliers qui n'appartiennent à aucun des deux groupes rechignent à venir boire un verre

à l'Auberge à cause de la tension palpable : Vadim n'a plus que les Miliciens et les Enfants à servir.

- Il veut renvoyer l'une des deux bandes de son établissement, mais il lui faut un prétexte valable afin de protéger la réputation de son affaire.

Vadim demande aux PJ de pousser au conflit ou, si possible, de convaincre l'un des groupes de trouver un autre endroit où boire et dormir. Il se moque de savoir qui part, tant que cela se produit avant qu'il perde tout le reste de sa clientèle. Il propose aux PJ une chambre gratuite où dormir ainsi qu'une réduction de 50 % sur les boissons pour le reste de l'hiver, s'ils parviennent à régler son problème.

RENCONTRER LES MILICIENS

Bryce Tucker est le chef des Miliciens qui séjournent à l'Auberge de l'abri. Le groupe de cet homme grisonnant, bourru quoiqu'assez amical, effectue des sorties quotidiennes pour patrouiller les rues de Boston et protéger les réfugiés contre les pillards et les monstres. Il sait que la situation devient incontrôlable entre les Miliciens et les Enfants d'Atome, mais il estime que sa troupe n'a rien fait de mal. Voici certains éléments qu'il pourrait évoquer :

- On ne peut pas faire confiance aux Enfants d'Atome : ils doivent sans doute avoir des raisons cachées pour rester à Diamond City. Il aimerait que le maire McDonough les exile. Leur présence n'a rien d'agréable, et leur étrange vénération des radiations est un véritable danger.

- Il n'a vu personne de son groupe entamer les hostilités. Les Atomites boivent trop, puis agacent les Miliciens avec leurs commentaires prétentieux sur leur manque d'illumination.

- Il avait pour habitude de conseiller à son groupe de ne pas se laisser influencer. Mais les remarques narquoises durent depuis trop longtemps : maintenant, il pense que les Enfants méritent ce qui va leur arriver.

Un PJ peut tenter de convaincre Bryce de trouver à ses Miliciens un autre endroit où dormir et passer le temps – ou le pousser à déclencher une bagarre avec les Enfants d'Atome – en effectuant un test de **CHR + Discours** de difficulté 3. En cas d'échec, Bryce refuse de lui parler à nouveau. Si un PJ souhaite l'intimider pour le pousser à quitter les lieux, il doit effectuer un test de **FOR** ou **CHR** (avec une compétence appropriée) de difficulté 4. En cas d'échec, la conversation tourne au pugilat entre cinq **Miliciens** (dont Bryce) et les PJ. Les premiers ne tirent pas leur arme avant les seconds.

RENCONTRER LES ENFANTS D'ATOME

La porte-parole des Enfants d'Atome est une dénommée **Shoeshine Parker**. Toute sa vie, elle a fait partie de la classe riche de Diamond City, mais elle s'est récemment convertie au culte d'Atome. Elle aide désormais les missionnaires de l'Église à organiser les volontaires pour distribuer de la nourriture aux personnes dans le besoin. De plus, elle paie les chambres des Atomites à l'Auberge, et elle refuse de laisser l'établissement aux Miliciens. Voici certains éléments qu'elle pourrait évoquer :

- Son père avait l'habitude de venir boire ici, et sa photo est accrochée au mur derrière le bar. L'Auberge est comme sa deuxième maison : elle n'ira boire nulle part ailleurs.

- La bagarre récente qui a éclaté entre les Miliciens et les Enfants d'Atome est due à l'un des amis de Bryce, qui a tenté de voler des capsules dans la poche d'un des volontaires de Shoeshine. Ces capsules devaient servir à acheter des provisions pour les nécessiteux. Elle a pris le voleur la main dans le sac, et l'affaire a tourné à la bagarre.

- Vadim est un vieil ami de sa famille, et il lui affirme depuis des semaines qu'il va régler le problème des Miliciens. Elle attend encore.

Les PJ ne peuvent pas convaincre Parker d'emmener son groupe boire ailleurs, et elle se gausse de toute tentative d'intimidation : les siens aident les indigents et ont la vertu d'Atome pour eux. Si l'on insiste, elle offre 25 capsules aux PJ pour qu'ils déclenchent une bagarre avec les Miliciens à l'intérieur du bar, en précisant bien de donner l'impression que ces derniers ont lancé les premiers coups afin que Vadim les jette dehors.

Si les PJ en viennent aux mains avec Parker et ses amis, ils affrontent cinq **Enfants d'Atome**, qui ne tirent pas leurs armes avant les PJ.

Fusilier des Miliciens

Niveau 8, Humain,
Personnage Normal (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	6	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	4	Mains nues	1
Armes de corps à corps	2	Médecine	1
Athlétisme	1	Réparation	2
Discours	1	Survie	4
Discrétion	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE A MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 7), 2 de dégâts balistiques
- **MOUSQUET LASER DE RECONNAISSANCE À TROIS CHARGES : PER + Armes à énergie** (SR 11), 6 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, Deux mains, Précis, Reco

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TIR CONCENTRÉ :** quand le fusilier des Miliciens effectue une attaque à distance, il peut relancer jusqu'à 2 sur son jet de dégâts.

INVENTAIRE

Plastron en cuir, 2 jambières en cuir, 2 brassards en cuir, mousquet laser de reconnaissance à trois charges, couteau de combat dentelé, 2d20 cellules à fusion, 2 Stimpaks, richesse 2

Enfant d'Atome

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	8	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Réparation	1
Armes de corps à corps	1	Survie	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	2 (toutes)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE A MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 5), 2 de dégâts balistiques
- **PISTOLET GAMMA : PER + Armes à énergie** (SR 8), 3 de dégâts de radiation Étourdissants et Perforants 1, cadence de tir 1, portée M, Zone d'impact, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 2.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, 2d20 cartouches Gamma, richesse 1

Si la violence éclate dans l'auberge, tout le monde peut décrire comment PNJ et PJ s'emparent de ce qui leur tombe sous la main pour leurs attaques, les chaises et le reste du mobilier comptent comme des attaques à mains nues ou un abri de 1 . Si quelqu'un tire à l'arme à feu ou meurt, douze gardes de Diamond City investissent les lieux et mettent un terme immédiat au combat. Sinon, ils apparaissent au bout de cinq rounds et séparent les belligérants. Chaque groupe blâme l'autre, et les gardes ne peuvent désigner de coupable. Plutôt que d'arrêter tout le monde, ils confisquent toute arme tirée et informent les trouble-fête que le maire entendra parler de l'incident.

Vadim demande alors à tout le monde de partir… mais s'il est satisfait des actions des PJ, il leur glisse à l'oreille qu'ils pourront revenir plus tard, quand les choses se seront tassées.

RETOMBÉES

Le PJ doté de la meilleure valeur de Charisme effectue un test de réputation de colonie (**CHR + rang de réputation**) à l'issue de cette quête : il lance autant de d20 qu'il possède d'influences positives, et la difficulté du test est égale au nombre d'influences négatives. Inspirez-vous des issues suivantes :

- **Des Miliciens persuadés pacifiquement.** Si les PJ ont convaincu les Miliciens de quitter l'Auberge de l'abri et de trouver un autre lieu de séjour, Vadim est incroyablement reconnaissant. En plus de la chambre gratuite et des boissons à moitié prix, il récompense le groupe avec trois bouteilles de rhum. Son affaire reprend du poil de la bête, et il loue les PJ auprès de ses clients : ajoutez une influence positive au test de réputation.

- **Des Miliciens bannis.** Si les PJ poussent les Miliciens à lancer le premier coup contre eux ou contre les Enfants, Vadim interdit au groupe de Bryce de remettre les pieds à l'auberge. Il récompense les PJ comme convenu, sauf s'ils ont ouvert le feu ou tué quelqu'un pendant la rencontre. La rumeur de la bagarre enfle considérablement dans Diamond City. Si les PJ ont affronté eux-mêmes les Miliciens, ajoutez une influence négative au test de réputation. Si les PJ ont tué un Milicien, ajoutez une autre influence négative au test, et les PJ sont bannis de l'Auberge de l'abri.

- **Des Enfants d'Atome bannis.** Si les PJ ont déclenché une bagarre avec les Enfants, Vadim bannit tout ce beau monde de son établissement. Si elle le peut, Parker hurle sur Vadim quand la sécurité l'escorte hors du bar, affirmant qu'il trahit la mémoire de son père. Elle et ses volontaires quittent Diamond City et deviennent bientôt des membres à part entière de la congrégation du Dernier Fils d'Atome. Elle garde un souvenir amer des PJ lors de futures rencontres et peut devenir une ennemie récurrente. Si les PJ ont tué un Enfant d'Atome pendant le combat, voire plusieurs, ajoutez une influence négative au test de réputation.

QUÊTE ANNEXE : ON A LE RYTHME

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *quête principale : la mission du train*, dès qu'ils construisent un bivouac après avoir quitté Diamond City. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Linda, une marchande itinérante et goule inoffensive, aborde les PJ qui bivouaquent pour leur faire une proposition. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une femme goule au visage chafouin, vêtue de vêtements de travail usés et les mains levées, avance prudemment en direction de votre camp. D'une voix rocailleuse, et avec un gloussement sec, elle vous lance :
« C'est marrant, je vous aurais crus mieux armés. »
Elle tend alors une main parcheminée et annonce doucement :
« Linda. Ravie de vous rencontrer. J'ai une offre d'emploi et quelques capsules destinées à vos poches en échange de quelques jours de voyage ensemble. Ça vous dit de m'écouter ? »

Linda est très aimable, drôle et sage. Elle peut présenter toutes les colonies d'importance du Commonwealth : elle a travaillé partout, à l'exception de Beatsville (voir page 140). Si les PJ discutent avec elle, ils peuvent apprendre que :

- Elle souhaite commercer avec la légendaire colonie cachée de **Beatsville**, qui abriterait de brillants artistes. Elle pense savoir s'y rendre, mais elle a besoin de protection contre les voleurs qui en voudraient à sa caravane. Les goules n'étant plus les bienvenues à Diamond City, elle a suivi les PJ dans l'espoir qu'ils l'aident.

- Le voyage ne devrait prendre que quarante-huit heures, même si ses brahmines luttent contre le froid. Linda a déduit l'emplacement de Beatsville en triangulant le signal de la station de radio KOOL, mais elle le garde secret pour l'instant. Après tout, elle ne désire aucunement créer une concurrence pour une route commerciale.

- Son équipe comprend quatre membres humaines : **Charlotte** (mécanicienne) et **Regina** (mercenaire) ainsi que **Kate** et **Janie** (marchandes). Ces deux dernières s'occupent des brahmines, de l'inventaire des articles et des premiers secours si nécessaire ; Charlotte entretient les chariots ; Regina sert de gros bras. Linda pense que ses compagnes sont loyales, bien que les croyances religieuses de Janie, membre de l'Église d'Atome, soient parfois déroutantes.

- Linda possède une petite caravane tirée par quatre brahmines de bât. Les deux chariots sont remplis de divers objets, en grande partie du bric-à-brac, mais elle a établi son inventaire en fonction de ce que Beatsville rechercherait, selon elle : de la peinture et du diluant, des tissus décolorés, des câbles, de la colle et des paillettes.

Si les PJ acceptent son offre, Linda propose à chacun 20 capsules d'avance, et autant une fois rendus sur place sains et saufs. Si un PJ réussit un test de **FOR** ou **CHR + Troc** de difficulté 2, Linda se fait un plaisir de rajouter 20 capsules par PJ si sa cargaison arrive intacte.

EN ROUTE VERS BEATSVILLE

Chercher Beatsville implique de voyager par la route pendant quarante-huit à soixante-douze heures (voir *Traverser le Commonwealth*, page 29) et donc de bivouaquer au moins deux fois. Vous pouvez aussi introduire des conditions environnementales hivernales au trajet (voir *Les Terres désolées hivernales*, page 27). Linda et son équipe n'ont rien contre la discussion avec les PJ et peuvent même se lier d'amitié avec eux. Janie les espionne en secret pour le compte de l'Église d'Atome, mais elle n'agit pas à leur encontre. Elle leur offre même une partie de sa nourriture et de ses boissons.

La caravane peut subir des attaques pendant le trajet, que ce soit dans des ruines gelées, des rues détruites ou des casses à perte de vue. Les quatre brahmines sont les cibles les plus faciles, et Regina fait de son mieux pour aider les PJ à les protéger.

Brahmine

Niveau 3, Mammifère Mutant, Créature Normale (24 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
6	4	1	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisée	0

ATTAQUES

- **COUP DE TETE : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 4 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** la brahmine est immunisée contre les dégâts de radiation et leurs effets.

INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE :** dépecer une brahmine morte nécessite de réussir un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Une réussite octroie 1 morceau de viande de brahmine et 2 composants peu fréquents.

Regina

Niveau 6, Humaine,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes légères	4	Mains nues	1
Athlétisme	1	Médecine	1
Discours	1	Survie	4
Discrétion	1	Troc	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE A MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 7), 3 de dégâts balistiques
- **CARABINE DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 10), 5 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DANS LA TÊTE :** une fois par combat, Regina peut augmenter de 1 la difficulté de son attaque à distance. Si elle touche, elle double le nombre de qu'elle lance pour déterminer les dégâts.
- **SE LÂCHER :** une fois par combat, Regina peut « se lâcher » et tirer une rafale de sa carabine de combat. Elle ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7).

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, carabine de combat, 9 + 4 cartouches .45, richesse 2

Pendant le voyage, les PJ ont l'occasion d'interagir et de nouer des relations avec leurs nouvelles compagnes de route.

La religion, sujet épineux. À la fin du premier jour de trajet, une dispute au sujet de la religion éclate entre Janie et Kate autour du feu. La première croit en d'infinies possibilités et en l'inexplicable, et elle ne comprend pas comment la seconde peut n'avoir foi en rien. Kate, elle, pense que Janie est une imbécile qui se laisse embobiner par les sornettes prophétiques du Dernier Fils d'Atome ; elle ne parvient pas à croire qu'un dieu, quel qu'il soit, laisse le monde sombrer dans son état actuel. Elles demandent aux PJ dotés du meilleur **CHR** de trancher leur dispute : la foi a-t-elle une quelconque valeur ? Un PJ qui réussit un test de **CHR** ou **INT + Discours** de difficulté 3 peut soutenir son propre point de vue de manière convaincante. En cas d'échec, le PNJ qui est le plus en désaccord avec lui se rebiffe pendant tout le reste du trajet, à coups de repas froids, de refus de participer aux corvées et parfois de regards mauvais.

Le fardeau d'une brahmine tombée. Le voyage devient bien plus compliqué quand l'une des brahmines meurt à la suite d'une attaque ou d'une nuit trop froide. Charlotte reste enjouée malgré le revers, mais elle se pousse bien au-delà de ses limites pour prendre sur elle la charge de l'animal. À moins que les PJ ne la remplacent, elle se blesse gravement quand la roue d'un chariot se brise au bout d'une journée de route. Les PJ qui aident à porter le joug doivent effectuer un test en groupe d'**END + Athlétisme** de difficulté 4 après chaque jour de voyage. En cas d'échec, tous les participants subissent 2 points de Fatigue.

De vieilles cicatrices. Regina s'estime fautive si quelqu'un subit une grave blessure ou meurt. Si personne ne la réconforte, elle devient distante pendant le reste du voyage et prend des risques inconsidérés pendant les combats. Consoler Regina ne nécessite aucun test : il suffit de lui offrir du soutien et de l'écouter. Elle peut expliquer qu'elle était garde dans une grande colonie qu'une horde errante de monstres mutants a éradiquée. Sa sœur et son frère sont restés pour se battre, mais elle a fui de terreur. Depuis, elle n'est jamais restée bien longtemps quelque part.

Chant de route. Linda aime beaucoup la musique, mais, en tant que goule, sa voix est rocailleuse et peu chantante. Ses doigts restent agiles, néanmoins, et elle a un bon sens du ton et du rythme. Un soir au coin du feu, elle demande aux PJ si l'un d'eux connaît un bon

chant de route. Laissez au volontaire le soin de décrire la signification de sa chanson et d'effectuer un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. En cas d'échec, Linda se nettoie les oreilles du bout des doigts et le remercie poliment de lui avoir fait ce plaisir. En cas de réussite, la chanson émeut Linda, et elle demande au chanteur où il a appris la musique. D'ailleurs, si quelqu'un lui trouve un instrument, elle adorerait apprendre à jouer. Si les PJ en cherchent un lors d'une prochaine fouille, ils peuvent utiliser un lancer sur la *table de butin dans les Terres désolées hivernales* ou la *Table des curiosités et objets de valeur* pour y dénicher une guitare ou une paire de tambours, qu'ils peuvent alors offrir à Linda. Dans ce cas, cette dernière se montre très reconnaissante ; ajoutez 3 PA à la réserve du groupe. La goule entreprend de s'entraîner tous les soirs et se révèle très douée ; elle encourage ses compagnons de voyage à jouer et à chanter avec elle. Elle et son équipe, au fil de l'hiver, commencent à développer une petite réputation de musiciennes errantes doublées de marchandes.

ARRIVÉE À BEATSVILLE

Quand la caravane finit par trouver la colonie dépotoir cachée de Beatsville, les habitants accueillent les voyageurs en se montrant aussi inquiets qu'impressionnés par leurs efforts : la communauté reçoit rarement des visiteurs, car elle est très bien dissimulée. Tant que les PJ se comportent bien et promettent de ne révéler à personne le secret de la ville, ils peuvent profiter de la sécurité, de la chaleur, des arts, de la nourriture et de l'eau des Beatniks.

Une bonne paie pour un bon boulot. Linda remet aux PJ le reste de leur paie et consacre les deux jours suivants à vendre des composants bruts contre des produits finis avant de repartir vers une autre colonie. Sa prochaine destination ne se situe qu'à vingt-quatre heures de route : choisissez une colonie que les PJ, selon vous, aimeraient explorer. Elle offre au groupe dix capsules par PJ s'il continue de protéger sa caravane.

Des serpents dans la neige. Si les PJ acceptent l'offre de Linda et poursuivent leur route avec elle, **Janie** s'éclipse du camp au milieu de la première nuit de voyage : elle va informer un espion des Enfants d'Atome de l'emplacement de Beatsville. Des PJ suspicieux qui remarquent son absence peuvent la pister dans la neige ou la glace en réussissant deux tests de difficulté 2 : **PER + Survie**, puis **AGI + Discrétion**. En cas d'échec à l'un de ces tests, Janie note qu'elle est suivie et sème ses poursuivants : elle révèle alors la localisation de Beatsville à son contact et ne revient pas à la caravane.

Si les deux tests se soldent par une réussite, les PJ suivent Janie jusqu'à un lieu de rendez-vous secret, où elle retrouve **frère Lywin**, un espion de l'Église d'Atome, et lui apprend le mystérieux emplacement de Beatsville. Si les PJ interviennent, les deux **Enfants d'Atome** les attaquent. Ils ne poursuivent pas les PJ qui fuient, et l'un comme l'autre décampent si leur camarade est vaincu.

En fuite, Janie et l'espion gagnent la sécurité de Diamond City pour trouver refuge auprès des membres de l'Église sur place. Les autres membres de la caravane sont sous le choc de cette trahison, bien que Kate affirme ne pas être surprise.

Enfant d'Atome

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	8	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Réparation	1
Armes de corps à corps	1	Survie	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	2 (toutes)	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 6), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **PISTOLET GAMMA : PER + Armes à énergie** (SR 8), 3 de dégâts de radiation Étourdissants et Perforants 1, cadence de tir 1, portée M, Zone d'impact, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 2.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, machette, 2d20 cartouches Gamma, richesse 1

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Emploi à mi-temps.** Si les PJ continuent de travailler pour Linda et gardent de bonnes relations avec elle, elle est ravie de les payer 10 capsules par PJ pour chaque voyage entre deux colonies, en plus de partager ses vivres pendant les trajets. Ils peuvent travailler en tant que gardes de caravane tout en poursuivant leur exploration des colonies du Commonwealth et en complétant des **quêtes annexes**. Linda passe deux jours dans chaque colonie avant de reprendre la route.
- **Cinq étoiles.** Si le groupe a efficacement protégé la caravane de Linda, cette dernière fait passer le mot sur leurs prouesses. Effectuez un test de réputation de colonie pour la prochaine colonie que la caravane visite, que les PJ continuent ou non de travailler pour Linda, et ajoutez une influence positive pour le bouche-à-oreille favorable de la marchande.
- **Un secret révélé.** Si les PJ n'interviennent pas dans la rencontre entre Janie et frère Lywin, le Dernier Fils d'Atome apprend l'emplacement de Beatsville et risque plus fortement de l'attaquer pendant la *quête principale : un millier de pieds de terreur*.

GOODNEIGHBOR

Quel que soit votre vice, Goodneighbor vous promet de le satisfaire. Fondée à la suite de la purge de Diamond City, la colonie abrite goules, criminels et autres parias du Commonwealth qui ne trouvent leur place nulle part ailleurs. Une violente rébellion contre le chef précédent de la communauté, Vic, a permis à Hancock de se proclamer maire. Meurtre, extorsion et vente de drogues sont monnaie courante malgré la Surveillance de quartier, le gang de Hancock, qui patrouille les rues. La neige radioactive recouvre chaque centimètre carré de la petite colonie sécurisée en dur. La majorité de la population de Goodneighbor attend que le froid passe, bien au chaud dans les nombreux établissements de plaisir confortables de la ville, inconscient que la faim et la surpopulation risquent de causer sa perte. On peut croiser des Tueurs à gages dans les ruelles et des accros aux souvenirs à l'hôtel, mais certaines personnes affirmeront que le Commonwealth renferme des endroits bien pires pour patienter jusqu'à la fin de l'hiver atomique.

Population : 50–60 habitants

Défenses : très solides

Réserves de nourriture : limitées

Moral des habitants : satisfait

Rang de réputation de colonie de départ : neutre (2)

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Les conflits de Goodneighbor reposent sur ces principaux problèmes :

- **un maire distrait** qui ne prête pas attention aux besoins de sa colonie et aux véritables soucis auxquels font face les habitants ;
- **un manque de nourriture** qui pousse les colons à se tourner vers les drogues pour trouver du répit face au problème grandissant de la faim ;
- **une augmentation de la criminalité et des troubles civils** due à la surpopulation et à l'absence d'encadrement de la Surveillance de quartier.

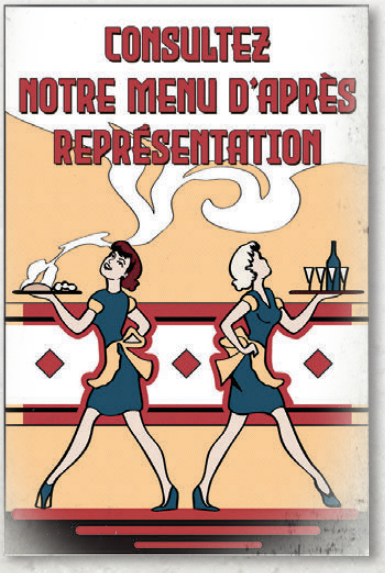
Les conflits internes de Goodneighbor sont autant cause qu'effet, chacun étant la conséquence du précédent : l'absence de véritable dirigeant implique un manque de source de nourriture fiable, qui conduit à une hausse de la consommation de drogues et des controverses internes.

L'HIVER NUCLÉAIRE À SCOLLY SQUARE

Jadis havre de paix pour les âmes perdues et les indésirables du Commonwealth, la colonie est devenue un lieu où l'addiction aux drogues, le froid et la famine luttent pour la place de menace numéro un. Les habitants cherchent quelqu'un pour les guider à travers la violence de l'hiver nucléaire.

UNE VIE DROGTASTIQUE

« Une dose par jour pour ne plus avoir faim » est devenu un adage courant de Goodneighbor depuis le début de l'hiver. Pour de nombreux citoyens, les drogues et les échappatoires comblent le vide creusé par le manque de nourriture et un futur incertain, et les établissements récréatifs de la colonie ne font qu'exacerber ce problème. Les lignes de ravitaillement légales connaissant une halte dans tout le Commonwealth, la communauté bien établie de Goodneighbor se retrouve dans une sale situation… et rien n'est plus dangereux qu'une population désespérée.



SÉCURITÉ

L'emplacement de Goodneighbor en fait la forteresse idéale contre la fureur de l'hiver et les dangers de la région de Boston. La Surveillance de quartier gère rapidement les pillards et les autres attaques violentes, mais les problèmes extérieurs sont loin d'être les pires pour la colonie. Cette dernière sert les vagabonds, les criminels et les justiciers de tous genres, mais la criminalité et les troubles civils ont connu un pic avec la surpopulation récente. Le moindre affront dégénère en bagarre, on vole les plus démunis, on souille les rues de déchets. Le peuple de Goodneighbor est devenu son pire ennemi. Dans son isolement, Hancock a décrété de nouvelles mesures pour limiter le nombre de personnes autorisées à rester en ville. Ce système de « comptage des têtes » répond au problème de surpopulation, mais ne sert à rien ou presque pour lutter contre les troubles civils qu'alimentent les drogues illégales et le manque de ressources.

TENSIONS ENTRE HABITANTS

La politique non interventionniste de Hancock oblige les résidents, Surveillance de quartier comprise, à se débrouiller seuls. En sous-effectif, le gang du maire recourt à toutes les extrémités pour maintenir la paix. Les violences de voisinage, les vols excessifs et les épisodes de rage causés par les drogues sont monnaie courante. La Surveillance de quartier a retiré son gant de velours pour répondre d'une main de fer aux troubles grandissants, et les tensions enflent entre les gardiens de la paix et les habitants qu'ils sont censés protéger. De nombreux citoyens se rebellent, et des rumeurs se répandent au sujet de nouvelles bandes qui se dresseraient pour mettre un terme à la tyrannie de la Surveillance de quartier et ramener la paix dans les rues.

L'INFLUENCE D'ATOME

Hancock n'a que peu d'intérêt à s'allier avec des factions extérieures. Il n'a pas renversé Vic et développé Goodneighbor pour voir la colonie tomber aux mains de quelqu'un d'autre que lui. Et même si les Enfants d'Atome n'ont pas directement besoin du maire, ils savent qu'il se dresse entre eux et la population de la ville. Un espion de l'Église a sournoisement volé le chapeau de Hancock et piégé plusieurs membres de la Surveillance de quartier pour ça : il se doutait que le maire autoproclamé serait obsédé par des rats dans son organisation et ferait alors moins attention aux étrangers. Cette distraction a fourni aux Enfants d'Atome l'occasion parfaite d'infiltrer la colonie et de se mêler au peuple sans que Hancock le remarque. Compte tenu de la surpopulation, personne ne semble se soucier que quelques-uns disparaissent pour rejoindre le culte. L'Église prévoit de tuer bientôt plusieurs membres de la Surveillance de quartier et de gagner la confiance de Hancock en lui rendant son chapeau… en enrobant tout ça d'un récit épique expliquant comment ils ont découvert une énorme conspiration contre le chef, avant d'y mettre un terme.

AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

De nouveaux pamphlets à l'hôtel Rexford confirment que les Enfants d'Atome ont intégré Goodneighbor à leur cercle de recrutement régulier. On raconte même que le Dernier Fils d'Atome a récemment visité l'Antre de la mémoire. Témoins directs de l'état de dénigrement dans lequel se trouvent les habitants de Goodneighbor, les Enfants d'Atome savent que la population est vulnérable aux suggestions et fait donc une excellente cible pour leur recrutement. Le nouveau système de comptage des têtes de Hancock a ralenti leurs efforts, mais sans les arrêter complètement.

AVEC LES AUTRES FACTIONS

En raison du déclin du commerce entre colonies, les capsules ne parviennent plus autant qu'avant à Goodneighbor. Les entreprises locales s'inquiètent, et Hancock a donc envoyé en secret des trafiquants dans tout le Commonwealth, avec pour mission d'échanger leur excédent de marchandises illégales contre des capsules destinées à soutenir les établissements en péril. Comme les Enfants d'Atome qui infiltrent Goodneighbor, les trafiquants de Hancock prennent pour cible les habitants les plus vulnérables d'autres colonies. Les **Limbes** de **l'abbaye de Mechminster** (page 150) se sont déjà révélés profitables et restent en tête des sites de ventes de drogues pour cet hiver.

LIEUX CLÉS ET GENS IMPORTANTS

Goodneighbor héberge plusieurs établissements uniques, qui se spécialisent pour offrir à leurs visiteurs de quoi satisfaire leurs vices, quels qu'ils soient. Les personnalités qu'ils abritent sont tout aussi uniques, grâce à la capacité de la colonie à attirer les opprimés et les excentriques… le genre d'individu qui a souvent des informations à vendre si le prix y est.

LE VIEUX PARLEMENT

Le vieux parlement est le plus ancien bâtiment du Commonwealth, et il sert actuellement de mairie à Hancock. Ce dernier a confiné l'édifice quand la surpopulation est devenue un problème. En dehors de lui, les seules personnes autorisées sont les membres de la Surveillance de quartier.

PNJ clés :

- **Hancock** est le chef désabusé de Goodneighbor ; il s'est reclus dans le **vieux parlement** pour l'hiver. Ses réussites l'ont laissé avec tout ce qu'il aurait pu désirer : des drogues, des capsules et du capital. Même face aux difficultés actuelles de la colonie, Hancock passe tout son temps libre à étudier une peinture historique du véritable John Hancock et à déblatérer sur son chapeau disparu. Une grande partie de son identité tourne autour de sa tenue historique et, sans son couvre-chef, le maire ne se remet pas plus qu'il ne dessoûle. Son chagrin l'a poussé à blâmer aussi bien les habitants que sa propre Surveillance de quartier pour la disparition de son accessoire. La Surveillance n'apprécie guère les accusations du maire, et elle reporte sa frustration sur les colons. La nouvelle politique de Hancock lui assure de n'avoir à faire que le minimum pour que Goodneighbor survive à l'hiver ; il peut ainsi se concentrer sur ce qui lui importe le plus : son chapeau. Le maire peut être un allié majeur pour quiconque l'aide à régler son souci vestimentaire ou le tire d'une façon ou d'une autre de sa dépression.

L'ANTRE DE LA MÉMOIRE

L'Antre de la mémoire est un établissement de divertissements qui propose une expérience virtuelle unique. Grâce à l'utilisation de stations mémorielles, il est possible de revivre un moment de sa vie, voire de la vie d'autrui. **Irma**, la propriétaire, est dotée d'un solide sens des affaires : elle ne traite qu'avec les personnes disposant des capsules pour payer et de la stabilité mentale pour faire face à une telle expérience. Mais comme partout où l'on s'adonne à de somptueux plaisirs, l'addiction flotte dans l'air. On raconte à Goodneighbor que l'Antre de la mémoire a récemment fourni ses services au Dernier Fils d'Atome. Quel souvenir a-t-il bien pu vouloir revivre ?

PNJ clés :

- **Irma**, co-propriétaire de l'**Antre de la mémoire**, appartient à la population humaine de Goodneighbor. D'une grande beauté et douée pour la persuasion, elle échoue rarement à faire consommer ses visiteurs. Mais demandez-lui de revivre l'expérience d'une tierce personne, et elle vous rappellera une clause de confidentialité stricte : seul le propriétaire original d'un souvenir peut consulter un fichier archivé, à moins que ce dernier soit tombé dans le domaine public. Récemment, le Dernier Fils d'Atome a utilisé les services de l'Antre de la mémoire, en obligeant Irma à garder le secret de ses activités sous peine de mort. Elle est donc la seule à savoir qu'il fouille les souvenirs d'autrui à la recherche d'un vieux complexe de recherches militaire. Si on la paie largement, elle est prête à révéler cette information, bien qu'elle ne connaisse pas l'emplacement de cette installation. Tout le monde sait que tout a un prix, à Goodneighbor.

LE TROISIÈME RAIL

Le Troisième Rail est un club de jazz construit dans la station de métro sous le vieux parlement. La plupart des visiteurs de la colonie s'accordent pour dire que c'est le meilleur endroit où boire un verre… et trouver des informations. La bière artisanale de **Whitechapel Charlie** et les représentations jazzy de **Magnolia** ne manqueront pas de réchauffer les âmes les plus froides.

PNJ clés :

- **Whitechapel Charlie** est un Mister Handy qui fait office de barman dévoué du Troisième Rail. Si l'on parvient à dépasser son accent cockney et son accoutrement britannique d'avant-guerre, on peut tenter de lui soutirer quelques informations sur les événements du coin. En tant que subordonné direct de Hancock, il reste loyal à ce dernier et se montre hostile envers quiconque parle en mal du maire.

- **Magnolia** est la chanteuse de jazz attitrée du bar, recrutée par Whitechapel Charlie, et considérée par beaucoup comme l'incarnation de la beauté. Mais à l'insu de bien des gens, elle est en réalité une synthé : écoutez attentivement les paroles originales de ses chansons, et vous apprendrez le récit secret de son évasion de l'Institut. Magnolia aime la compagnie passionnante et les rumeurs, mais elle s'intéresse peu à la politique locale tant que les capsules continuent d'affluer.

NEON FLATS

Neon Flats est un immeuble d'habitation vacant à proximité du centre-ville. Les appartements n'ont plus d'électricité, mais quiconque se montre assez brave pour exterminer les **rataupes** et les **radcafards** qui nichent là pourrait gagner le droit d'y squatter pour le reste de l'hiver. L'immeuble est constitué de trois niveaux, dans lesquels s'ouvrent des chambres individuelles, plusieurs toilettes et une cuisine dotée d'un **poste de cuisine** ainsi qu'une plus grande cuisine avec tout le matériel pour installer un **établi de chimie**. Neon Flats pourrait bien devenir une entreprise florissante, surtout avec les problèmes de surpopulation de la colonie, mais toute nouvelle activité doit d'abord recevoir l'approbation de Hancock.

HÔTEL REXFORD

L'hôtel Rexford est plus une salle de shoot qu'un véritable hôtel. Ces temps-ci, la pancarte sur la façade affiche « Aucune chambre disponible ». En temps normal, l'établissement propose un hébergement aux voyageurs et aux récupérateurs de passage à Goodneighbor. Les problèmes de surpopulation récents imposent de loger au moins à six dans une chambre individuelle. La plupart des habitants restent en état d'ivresse et d'hibernation en attendant la fin de la saison froide.

PNJ clés :

- **Norm** est un sans-abri mystérieux qui a élu domicile devant l'**hôtel Rexford**. Il se protège sous une couverture de laine en loques pour cacher ses traits humains. On plaisante en disant que l'hiver l'a gelé sur place, mais, en tant que synthé de troisième génération, le froid n'a que peu d'effet sur lui. Il occupe l'emplacement parfait pour entendre et voir tout ce qui se déroule à Goodneighbor, et il constitue une excellente source d'informations pour quiconque parvient à se lier d'amitié avec lui.

L'ENTREPÔT

L'entrepôt sert de réserve personnelle à Hancock pour les drogues et l'excédent de nourriture de la colonie. Là, les membres de sa Surveillance de quartier rencontrent les trafiquants de drogues pour les échanges de marchandise. Bien que les lieux regorgent de drogues illégales, c'est bien l'imposant tas de médicaments utiles, comme les Stimpaks, que Hancock espère garder secret.

PNJ clés :

- **La Surveillance de quartier** constitue l'équipe de sécurité de Hancock, composée d'humains et de goules et chargée de maintenir la paix dans Goodneighbor. Plus brutes qu'agents de sécurité, les membres de la Surveillance s'habillent en costume trois-pièces et portent chapeau-feutre et mitraillette. Ils se relaient pour monter la garde à toute heure devant la porte fermée d'une lourde chaîne. Puisque le maire a commencé à envoyer en secret des drogues illégales dans d'autres colonies, les efforts de la Sécurité portent surtout sur la protection de la cache de médicaments et de nourriture. Les habitants se demandent bien ce que peut renfermer l'entrepôt, mais seuls Hancock et ses sbires connaissent la vérité.

QUÊTE ANNEXE : UN TRÈS BON VOISIN

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *quête principale : la mission du train*, et dès qu'ils passent une journée à Goodneighbor. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Hancock aborde les PJ et leur explique qu'il a entendu parler de leur travail aux alentours de Diamond City, et il veut leur faire une proposition. Voici quelques informations à glaner au cours de la conversation :

- Le maire McDonough n'est en rien l'ami de Hancock ou du peuple de Goodneighbor, et il a beau parler d'aider tout le Commonwealth, il refuse toujours d'assister la colonie.
- La population de Goodneighbor meurt de faim, et même les récentes tentatives de limiter l'effectif dans la colonie en introduisant un comptage quotidien n'y ont rien fait.
- Hancock a besoin d'aide, et il est prêt à la payer.

La proposition de Hancock est simple : les PJ doivent s'assurer que certaines des ressources destinées à Diamond City soient déroutées vers Goodneighbor ou monter une embuscade sur une caravane avec la Surveillance de quartier. Il promet que le maire McDonough n'aura jamais vent de leur implication dans cette affaire. En échange, il leur offre 100 capsules, du matériel médical et un appartement dans Neon Flats, dont ils disposeront comme bon leur semble… Il les prévient néanmoins que les lieux n'ont plus d'électricité et ne manquent pas de radcafards et de rataupes qu'il faudra éliminer pour rendre l'immeuble habitable.

LA VOIE DIPLOMATIQUE

Les PJ pourraient jouer de leur relation avec le maire McDonough pour obtenir des ressources de manière honnête. Ils peuvent donc revenir à Diamond City et tenter de le convaincre de partager des vivres et de l'eau avec Goodneighbor. Pour ce faire, un PJ doit entreprendre un test de **CHR** ou **INT + Discours** d'une difficulté égale à (6 – le rang de réputation de colonie des PJ). En cas de réussite, McDonough accepte d'aider ses voisins… ne serait-ce que parce qu'il pense avoir besoin de l'aide des PJ à l'avenir. L'approvisionnement permet juste à Goodneighbor de repousser l'hiver un peu plus longtemps. En cas d'échec, McDonough se montre exagérément attristé de ne pas pouvoir mettre en péril les réserves de nourriture de sa population pour aider une ville de criminels.

Si les PJ ramènent de bonnes nouvelles à Hancock, ce dernier se montre sincèrement surpris et plus que suspicieux quant aux motivations de McDonough… mais il remercie les PJ pour leur excellent travail.

GRAISSER LES BONNES PATTES

Les PJ peuvent aider Goodneighbor sans trop se salir les mains s'ils renseignent Hancock et la Surveillance de quartier sur les déplacements d'une caravane de nourriture qui devrait arriver sous peu à Diamond City. Pour apprendre l'itinéraire de l'expédition, ils peuvent entamer une conversation à Diamond City grâce à un test de **CHR** ou **INT + Troc** de difficulté 3. En cas de réussite, la personne avec qui ils discutent leur offre les détails en échange de 4d20 capsules. En cas d'échec, elle devient suspicieuse et évite de partager ses informations : les PJ ne peuvent plus les obtenir à moins de recourir à des mesures extrêmes, telles que l'enlèvement d'un garde de Diamond City pour le forcer à cracher le morceau.

Si les PJ découvrent l'arrivée du chargement et préviennent Hancock, cinq membres de la Surveillance de quartier tendent un piège pour braquer sans mal la caravane, ce qui conduit à la mort de plusieurs marchands. Les PJ qui changent d'avis ou veulent accaparer les biens volés peuvent à leur tour prendre en embuscade les cinq sbires de Hancock.

Membre de la Surveillance de quartier

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	7	6	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Réparation	1
Armes légères	3	Survie	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0/Immunisé	0/Immunisé

ATTAQUES

- **MITRAILLETTE À FREIN DE BOUCHE : AGI +Armes légères** (SR 9), 3 de dégâts balistiques En rafale, cadence de tir 4, portée C, Deux mains
- **TUYAU DE PLOMB LOURD : FOR + Armes de corps à corps** (SR 6), 5 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

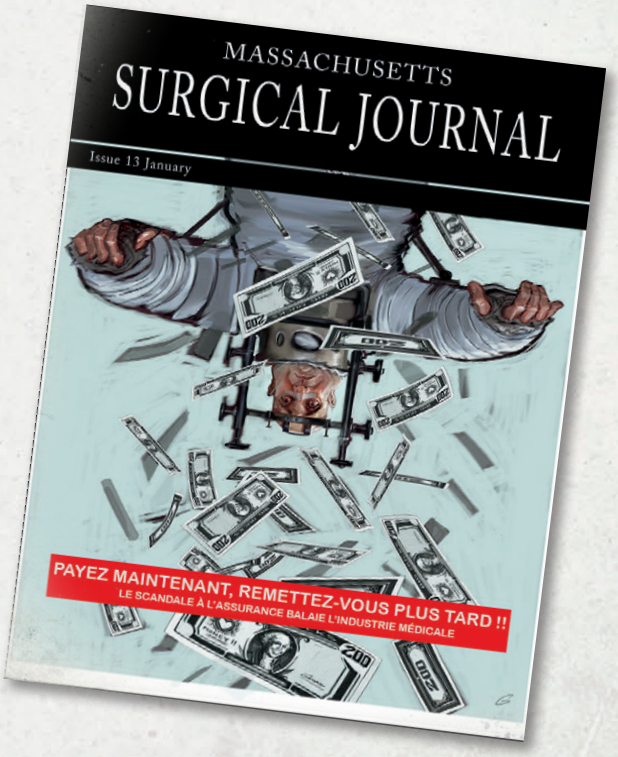
- **IMMUNITÉ DE GOULE :** les membres de la Surveillance de quartier sont souvent des goules. Ils sont alors immunisés contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que contre leurs effets. De plus, ils sont aussi immunisés contre toutes les maladies.
- **SE LÂCHER :** une fois par combat, le membre de la Surveillance de quartier peut « se lâcher » et tirer une rafale de sa mitraillette à frein de bouche. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7).

INVENTAIRE

Costume trois-pièces et chapeau-feutre (tenue élégante), tuyau de plomb lourd, mitraillette à frein de bouche, 5 + 10 cartouches .45, 2 épingles à cheveux, richesse 2

UNE PETITE ENTRÉE PAR EFFRACTION

Si les PJ ont accès aux réserves de nourriture et de médicaments de Diamond City, ils peuvent tenter de sortir quelques articles en douce. Se faufiler dans le stock sans se faire remarquer nécessite un test en groupe d'**AGI** ou **PER + Discrétion** de difficulté 3. En cas d'échec, quatre gardes de Diamond City, armés, les aperçoivent et bloquent la sortie de la réserve. Ils ordonnent aux PJ de déposer les armes et de les suivre pour s'expliquer auprès du maire. Un PJ peut se tirer d'embarras, que ce soit avec les gardes ou avec McDonough, en réussissant un test de **CHR + Discours** de difficulté 4. Il parvient alors à convaincre les habitants du coin qu'il a une excellente raison de se trouver dans les réserves de vivres. Le groupe peut retenter de se faufiler dans les locaux pour voler des provisions, mais s'il est à nouveau repéré, les gardes attaquent sans sommation. Ils procèdent de même si les PJ ne peuvent pas les persuader de les laisser tranquilles ou refusent de se rendre.



Garde de Diamond City

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Discours	1
Armes légères	4	Mains nues	1
Athlétisme	3	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	0	0

ATTAQUES

- **BATTE DE BASEBALL EN ALUMINIUM A CHAINES : FOR + Armes de corps à corps** (SR 10), 7 de dégâts balistiques, Deux mains
- **ARME DE FORTUNE À ÉJECTION RAPIDE ET À CANON LONG : AGI + Armes légères** (SR 10), 3 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Combat rapproché

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **HOME RUN :** une fois par combat, le garde de Diamond City peut mettre toute sa puissance dans le balancement de sa batte. Il ajoute alors la valeur de sa compétence Athlétisme (3) à son seuil de réussite (pour un SR total de 13). Sa première réussite compte double.

INVENTAIRE

Tenue de baseball (vêtements résistants), batte de baseball en aluminium à chaînes, arme de fortune à éjection rapide et à canon long, 5 + 10 cartouches .38, 2 Stimpaks, richesse 1

Si les PJ sont vaincus, les gardes les dépouillent de leur nourriture et de leurs boissons avant d'abandonner leurs corps inconscients et leurs armes en dehors de la colonie, dans les rues détruites de Boston. Si les personnages défont les gardes de Diamond City, la seule façon de s'assurer qu'on n'entende jamais parler de leurs actions consiste à ne laisser personne en vie avant de quitter la ville dans le calme.

Quand les PJ sont sortis avec des vivres, ils doivent effectuer un test en groupe d'**AGI** ou **CHR + Discrétion** de difficulté 3 pour tenter de quitter la zone sans se faire voir. En cas d'échec, deux habitants du coin remarquent que les PJ se comportent étrangement : ils en informent le maire McDonough le lendemain. Quoi qu'il en soit, les PJ peuvent quitter la colonie avec des provisions et retourner à Goodneighbor… ou doubler Hancock et conserver leur prise pour eux.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Un accord pacifique.** Si les PJ convainquent le maire McDonough de partager quelques-unes des ressources de Diamond City avec Goodneighbor, ils signent entre les deux colonies une trêve instable qui dure le temps de l'hiver. Effectuez un test de réputation de colonie pour Diamond City et un pour Goodneighbor, avec pour chacun une influence positive due à cet accord pacifique.

- **La main dans le sac.** Si des gardes de Diamond City survivent ou si des habitants remarquent les PJ en train de quitter les réserves de vivres (qu'ils y aient volé de la nourriture ou combattu des gardes), le maire apprend ce méfait le lendemain et la réputation de colonie des personnages descend de 2 à Diamond City. Si McDonough découvre que les PJ ont tué des gardes, Diamond City leur devient automatiquement hostile (rang de réputation de colonie égal à 0). Le maire soupçonne Hancock d'être derrière ce crime et la relation entre les deux colonies se dégrade encore plus pour le reste de l'hiver.

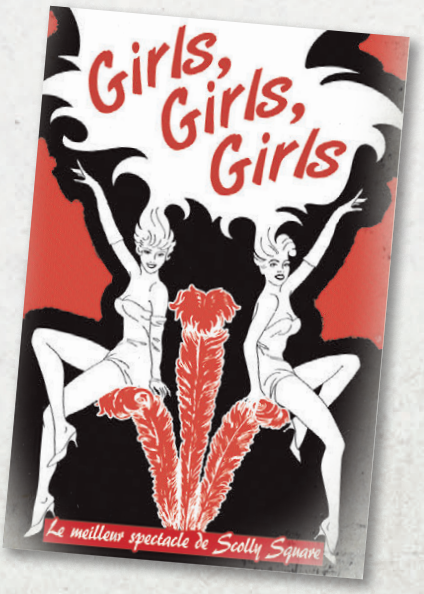
- **Livraison à domicile.** Si les PJ veillent à ce que Goodneighbor reçoive des vivres de la part de Diamond City, et ce, quelle que soit la méthode, le niveau de **réserves de nourriture** de Goodneighbor augmente d'un cran, et celui de Diamond City diminue d'un cran. Hancock leur offre en récompense 100 capsules, 6 Stimpaks, 6 doses de RadAway ainsi que les clés d'un appartement vide de **Neon Flats**. Effectuez un test de réputation de colonie pour Goodneighbor, avec une influence positive.
- **Servez-vous.** Si les PJ conservent les provisions de Diamond City, ils obtiennent dix exemplaires de chacun des objets suivants : melon, épi de maïs, goudrelle, jus de melon et lait de brahmine. Malheureusement, Hancock les soupçonne fortement de l'avoir doublé : le groupe doit effectuer un test de réputation de colonie, avec une influence négative et une marge de complication de 4 (17–20). De plus, les **réserves de nourriture** de Diamond City reculent d'un cran.

Monter une entreprise

Créer une entreprise, à Neon Flats par exemple, peut être l'occasion de gagner des capsules, d'acquérir des ressources et d'ouvrir des possibilités narratives. Transformer Neon Flats en entreprise est une excellente tâche de fond semée de nombre d'embûches : il faut notamment trouver ou confectionner des objets à vendre, lutter contre les concurrents et protéger ses atouts. Vous pouvez créer des quêtes additionnelles centrées sur les projets commerciaux des PJ. Quand ils reviennent à leur siège, considérez l'état de la colonie, les événements récents et la façon dont le groupe a traité les complications entrepreneuriales pour déterminer le profit ou la dette qu'ils ont généré depuis leur dernière visite.

Voici quelques entreprises potentielles, avec les complications associées, que les PJ peuvent monter en transformant Neon Flats. Vous pouvez sans mal modifier ces suggestions pour d'autres structures établies dans d'autres colonies.

- **Hôtel :** 5 capsules par personne et par nuit, payables d'avance. Nécessite du mobilier, trouvé ou fabriqué ; risque de bagarre entre clients.
- **Restaurant :** référencer le coût des ingrédients pour créer un menu. Les réserves de nourriture sont basses ; les entreprises possédant une certaine quantité de vivres deviennent la cible des voleurs.
- **Droguerie :** référencer le coût des ingrédients pour créer une liste de produits illicites. Risque de se mettre à dos les autres trafiquants prêts à livrer une guerre de territoire ; risque d'être pris pour cible par la Surveillance de quartier ou les forces de l'ordre.
- **Magasin :** référencer le coût des objets pour créer une liste de biens ou de services. Des objets très chers ou très personnalisés peuvent être trop coûteux pour la plupart des habitants ; les magasins concurrents pourraient faire tout leur possible pour vous chasser de la ville.



MIRAGE

Pour la plupart des gens, Mirage n'est au mieux qu'une rumeur. Les drogués marmonnent quelque chose au sujet de « la forteresse qui se balade à l'horizon », un casino ambulant qui propose bière, capsules et jeux à quiconque peut le trouver. Les habitants originels de cette forteresse étaient des occupants d'un Abri qui ont courageusement abandonné leur foyer à un gang de pillards cruels, mais pas avant d'avoir modifié les réserves des lieux et trafiqué l'endroit pour qu'une explosion piège ces voleurs d'abri. À présent, ce peuple nomade vit dans une forteresse de métal, véritable ruche tirée par des brahmines. Bien que les tempêtes hivernales secouent l'acier des murs, Mirage ne manque jamais de provisions, de protection et de chaleur pour qui la cherche et possède les capsules pour se l'offrir. Le paradis peut sembler trop beau pour être vrai, surtout en ces temps d'austérité, mais les pamphlets de l'Église d'Atome qu'on trouve au bar laissent deviner à qui va la loyauté des dirigeants. Regardez-y de plus près, et comme pour tout mirage, vous découvrirez la réalité derrière l'illusion.

Population : 32 habitants

Défenses : assez solides

Réserves de nourriture : juste suffisantes

Moral des habitants : très heureux

Rang de réputation de colonie de départ : neutre (2)

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Les conflits de Mirage reposent sur ces principaux problèmes :

- **des capsules et des clients de moins en moins nombreux** à cause des conditions météorologiques extrêmes qui empêchent les gens de voyager ;
- **une demande de recrues en hausse**, pour remplir la part du marché que Mirage a conclu avec les Enfants d'Atome, ce qui est d'autant plus compliqué par le récent déclin des visites ;
- **des règles de la maison tordues en faveur des Enfants d'Atome**, à qui Maxwell Kantor permet des libertés réservées aux résidents permanents.

Ces trois problèmes tournent autour des tentatives désespérées de Mirage pour survivre en ces temps difficiles, qui imposent des mesures extrêmes. La nécessité de trouver de nouveaux alliés pour réchapper à l'hiver crée de plus en plus de frictions entre les habitants de Mirage. À présent que les règles bénies de leur colonie sont enfreintes, leur paradis est-il perdu ?

RÈGLES DE LA MAISON

À la création de Mirage, des règles strictes furent établies pour assurer la sécurité et la prospérité de ses premiers colons. Et elles ont en effet permis aux habitants de l'Abri qui l'ont conçue de survivre. Quiconque refuse de suivre ces règles se voit interdire l'entrée ou éjecter de force par des videurs se faisant passer pour des touristes.

LES RÈGLES DE LA MAISON MIRAGE

- **Ce qui se passe à Mirage reste à Mirage.** Pour préserver l'attrait et le mystère de la colonie, les habitants comme les visiteurs conviennent de garder un secret absolu quant à ce qui se déroule sur place. Ce que l'on choisit de faire au paradis reste au paradis.
- **Visites limitées à 72 heures.** Mirage offre des plaisirs et des luxes au-delà de tout ce que le Commonwealth peut proposer, mais seuls les habitants permanents ont le privilège de vivre à jamais dans cette utopie. Les visiteurs doivent partir au bout de soixante-douze heures, et les squatters sont interdits.
- **Pas de capsules, pas d'entrée.** Il n'y a pas de droit d'entrée, mais il est obligatoire de dépenser des capsules une fois à l'intérieur. Il y a bien des choses à payer, comme le logement, les jeux, les boissons et les pourboires pour les artistes. Quiconque ne débourse rien est sorti (ou enlevé dans le plus grand secret pour être recruté par l'Église d'Atome).
- **Pas de violence. Toutes les armes sont déposées.** Mirage est un paradis loin de la dure réalité et de l'éternelle violence du Commonwealth. Les visiteurs

doivent déposer toutes leurs armes à l'entrée et gérer les désaccords par les mots et non les poings. Ils récupèrent leur équipement en partant. Des gardes armés se tiennent prêts à sortir les visiteurs si la violence éclate.

- **Les tricheurs paient.** Le jeu et les capsules règnent peut-être sur Mirage, mais ses habitants estiment qu'il faut jouer fair-play. Quiconque est pris en train de tricher ou de voler se voit proposer de payer sa dette en travaillant dans les cuisines ou les équipes de nettoyage du casino. Récemment, Maxwell Kantor a enlevé en secret certaines de ces personnes pour produire de l'énergie, avant de les remettre aux Enfants d'Atome dans le cadre de leur ignoble marché.

L'HIVER NUCLÉAIRE AU PARADIS

Le statut d'habitant demeure la prérogative des résidents de l'Abri originels et de leur famille proche. Tous ont accepté de se montrer discrets quant aux fonctionnements internes de Mirage, tant que la colonie reste leur paradis personnel. Mais ils ont beau s'efforcer de façonner la vie parfaite derrière l'acier, ils ne peuvent pas contrôler les effets extérieurs du massacre que commet l'hiver nucléaire.

ASSURER LA SÉCURITÉ ET LES PROVISIONS

Les conditions météorologiques extrêmes rendent presque tout voyage impossible dans le Commonwealth, ce qui implique que Mirage reçoit de moins en moins de visiteurs. Moins de clients signifie moins de capsules, ce qui signifie moins de budget pour les provisions.

La colonie a besoin de brahmines pour alimenter son réacteur, et les récentes attaques de goules givrées ont tué de nombreuses têtes de bétail. Cet épisode a conduit le chef de Mirage, **Maxwell Kantor**, à conclure un accord secret avec les Enfants d'Atome : il leur livre des recrues pour l'Église en échange de brahmines et de provisions pour survivre aux mois les plus froids. Malheureusement, l'existence même de ce marché viole plusieurs des règles estimées de la communauté.

TENSIONS ENTRE HABITANTS

Les tensions enflent entre habitants à mesure que les visiteurs se font moins nombreux. La règle « Pas de capsules, pas d'entrée » divise : faut-il la mettre en pause pour attirer plus de clients ? Certains pensent que les habitants du Commonwealth profiteraient de cette gentillesse pour saigner à blanc la colonie. Maxwell Kantor n'a pas encore fait connaître sa position officielle, et les divergences d'opinions conduisent à de violentes querelles. Ceux qui suspectent des actes sinistres dans la salle des moteurs se sentent de moins en moins à l'aise dans leur propre demeure.

Depuis l'accord avec les Enfants d'Atome, un fossé s'est creusé entre les résidents permanents de la colonie. Kantor, soutenu par les quelques personnes au courant de cette entente, permet aux Enfants d'Atome de contourner à l'occasion les règles de la maison : il laisse les Atomites porter des armes dissimulées, entrer sans capsules et même rester plus de trois jours. Le chef essaie d'expliquer ces infractions flagrantes par le fait que les Enfants d'Atome sont persécutés et qu'il craint pour leur sécurité… de plus, leurs biens seraient plus précieux que des capsules. Les autres habitants, ignorants de l'accord de Kantor, sont reconnaissants de pouvoir bénéficier des provisions de l'Église, mais la relation qu'entretient leur chef avec elle les gêne de plus en plus.

L'INFLUENCE D'ATOME

Tandis que, dans d'autres colonies, les Enfants d'Atome paraissent dans l'ensemble bienveillants et généreux, le chef de Mirage connaît le véritable prix de l'aide du Dernier Fils d'Atome. La main qui nourrit est aussi celle qui maintient une poigne de fer sur la colonie.

AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

L'isolement et la réclusion de Mirage en font l'endroit parfait pour les efforts d'enrôlement secrets. On trouve des pamphlets de propagande au bar, des caméras cachées dans les machines à sous et des Enfants d'Atome à la recherche de recrues potentielles aux tables de jeu.

Seule une poignée de résidents connaît la vérité sur l'accord entre Kantor et le Dernier Fils : ses gardes les plus fidèles et le Vieux Murray. D'autres, comme Fusion Susan, pensent que l'Église se contente d'être généreuse et d'offrir des provisions en échange de l'autorisation de prêcher à Mirage et d'un peu de répit loin du froid hivernal. Néanmoins, plus Kantor laisse les Atomites enfreindre ouvertement les règles de Mirage, plus les

soupçons s'élèvent : le chef et ses nouveaux alliés cacheraient-ils quelque chose ?

Le Dernier Fils d'Atome a identifié que les recrues idéales sont les personnes malchanceuses, sans liens intimes ni foyer. Quand une cible est sélectionnée, le pauvre client est accusé de triche par la sécurité de Mirage. Kantor le conduit ensuite dans une soute secrète de la colonie, où des centaines de vélos d'appartement servent à alimenter les générateurs. Maxwell Kantor et une poignée de ses plus fidèles gardes sont les seuls autorisés à pénétrer dans cette salle des moteurs : le chef de Mirage maintient cette source d'énergie secondaire dans le plus grand secret. Les visiteurs capturés sont menacés de mort et enchaînés à un vélo Vault-Tec jusqu'à ce qu'ils aient perdu tout espoir. Ils n'ont alors plus d'autre choix : pour s'échapper, ils doivent se convertir à l'Église d'Atome, résignés à l'idée d'en subir la reprogrammation. Quand ils ont accepté cette fin, un convoi secret d'Enfants d'Atome les récupère et les conduit au quartier général caché du Dernier Fils d'Atome, à proximité de la Mer luminescente.

AVEC LES AUTRES FACTIONS

Mirage est ouverte à tous, mais pour une courte période seulement. Cette règle assure encore plus que jamais que les factions extérieures, comme les Miliciens, n'ont pas l'occasion de s'implanter et de gagner en influence dans la colonie. Les habitants se protègent ainsi des individus qui chercheraient à exploiter le paradis qu'ils ont créé. Mais puisque les Atomites sont autorisés à ignorer cette limite de temps, nombre de personnes se demandent si Mirage n'est pas en train de succomber au danger même que cette règle était censée éviter.

LIEUX CLÉS ET GENS IMPORTANTS

Les jeux du casino de Mirage sont peut-être justes, mais c'est loin d'être le cas du destin qui attend les tricheurs et les visiteurs malchanceux. Les clients ignorent totalement qu'ils jouent leur liberté à l'aveugle en venant à Mirage. Hormis les lieux clés décrits ici, la colonie dispose de bien d'autres installations pour répondre aux besoins de ses visiteurs : des cuisines préparent les canapés pour les amateurs de cocktails de l'Abreuvoir, des chambres d'hôtel ressemblent à des dortoirs de Vault-Tec pour seulement 5 capsules la nuit, et une petite boutique propose même des articles pour que vous organisiez votre séjour… ou votre départ.

L'ABREUVOIR

Le bar circulaire se situe au milieu de l'étage du casino et permet de garder l'œil sur toutes les activités de Mirage. Les visiteurs peuvent y trouver un repas liquide accompagné d'un pamphlet des Enfants d'Atome. Le bar cache une unique trappe en acier qui mène à la salle des moteurs où de futures recrues de l'Église chevauchent des vélos d'appartement pour alimenter le réacteur d'Abri réhabilité qui s'y trouve. Maxwell Kantor fait office de barman ; il est le seul à connaître le code d'accès à cette pièce et sert donc aussi d'unique ingénieur pour le réacteur de Mirage.

PNJ clés :

- **Maxwell Kantor** est le chef désigné de Mirage et son ingénieur résident. Cet homme calme, quelque peu introverti, prend toujours un air affable avec les visiteurs. Derrière cette façade, le souci de Kantor pour Mirage et ses habitants frôle l'obsession. Il place la survie de la colonie avant tout le reste, y compris la vie des personnes qu'il recrute pour les Enfants d'Atome. Il n'en ressent aucun remords : pour lui, préserver le paradis est une cause digne. Son seul problème quant à l'accord avec le Dernier Fils réside dans la difficulté à atteindre le quota d'enrôlement et à garder le contrôle de Mirage. Kantor passe le plus clair de son temps à l'Abreuvoir, où il dispose du point de vue idéal pour guetter des recrues potentielles.

AU BLACKJACK DE BLACKJACK

Cet établissement est l'une des rares tables de blackjack du Commonwealth et le lieu parfait pour gagner quelques capsules. Si vous jouez vos cartes correctement, le croupier pourrait renchérir et vous fournir de précieuses informations.

PNJ clés :

- **Blackjack** n'est pas juste le meilleur croupier des Terres désolées : il est aussi le plus honnête. Malheureusement, Maxwell Kantor lui a demandé de lui procurer plus de « tricheurs », car Mirage aurait désespérément besoin de plus de « volontaires » temporaires pour maintenir le casino en état de fonctionnement. Le chef a aussi promis que ces personnes seraient nourries et bien traitées pendant qu'elles remboursent leur fausse dette, puis relâchées au bout de quelques jours. Blackjack est mal à l'aise face à cette infraction aux règles de la maison. Il s'est enquis il y a peu du bien-être de quelques faux tricheurs, mais n'a obtenu aucune réponse, et il commence à soupçonner qu'il a, bien contre son gré, envoyé quelques innocents à un destin des plus sinistres. Il se sent contraint de faire quelque chose à ce sujet, mais redoute trop d'agir seul.

L'OASIS

C'est sur la scène de **l'Oasis**, décorée comme un paradis de sable pittoresque, que Fusion Susan interprète chaque soir des reprises de vieilles chansons. Un Protectron reprogrammé en homme-orchestre l'accompagne. Avec un peu de chance, vous entendrez l'un des cartons de la chanteuse, *My atomic baby* ou *Glowing for you*.

PNJ clés :

- Dans l'Abri, **Fusion Susan** était psychologue. Désormais, elle charme les visiteurs aussi bien sur scène qu'en dehors. Quand elle ne se produit pas, elle a tendance à se montrer bavarde, surtout après un bon pourboire. Elle garde son numéro d'écervelée pour la scène : les personnes qui apprennent à la connaître découvrent très vite une femme très attentionnée et intelligente. Les habitants de Mirage la considèrent comme le ciment de leur communauté en période difficile. Récemment, Fusion Susan a rencontré le Dernier Fils d'Atome lors de sa première visite au casino, et elle est immédiatement tombée sous son charme. Elle s'est peu après convertie à l'Église, et personne n'ignore qu'elle a un béguin écrasant pour le prophète charismatique. La chanteuse fait tout son possible pour attirer son attention lors de ses rares visites à Mirage, et elle tente de l'impressionner avec les résultats de la psychanalyse qu'elle propose aux clients qui lui offrent un verre après son spectacle. À l'insu de Fusion Susan, le Dernier Fils a ordonné à ses espions d'écouter ces conversations et d'utiliser les informations glanées pour sélectionner des recrues potentielles.

GLOWING FOR YOU

Si les PJ prennent le temps d'assister à l'une des représentations de Fusion Susan à l'Oasis, décrivez-leur ainsi son spectacle et sa chanson :

La lumière faiblit sur la scène de l'Oasis, jusqu'à évoquer un coucher de soleil chaleureux. Fusion Susan monte sur scène et s'avance sous les projecteurs d'un pas chaloupé. Un léger air de jazz monte du Protectron-orchestre, et Fusion Susan commence à fredonner, un puissant désir dans la voix, montrant à toutes et à tous son amour désespéré. Sa représentation émeut aux larmes toute personne dont le cœur n'est pas mort de froid.

« Luire pour toi, c'est la douceur de vivre
Facile de luire quand on sait
Qu'il n'y a que toi dans ces désolations

Je ne regretterai jamais les années que je donne
Facile de donner quand on aime
Je suis heureuse de faire ce que je fais pour toi

Peut-être suis-je sotte
C'est presque cruel
Car je pense
Que tu es l'Atome de mon Ève

Luire pour toi, c'est la douceur de vivre
Facile de luire quand on aime
Je luis atomiquement pour toi. »

LES MACHINES À SOUS

Les machines à sous réparées se trouvent dans une aile qui leur est consacrée. À l'origine, on les a installés pour l'amusement. À présent, chacune d'entre elles contient une petite caméra destinée à identifier et surveiller les recrues potentielles idéales.

PNJ clés :

- **Le Vieux Murray** est l'un des plus étranges habitants de Mirage. Il boit beaucoup, et on l'entend souvent cracher des théories du complot. L'homme au courant de l'accord entre Kantor et le Dernier Fils d'Atome sait que sa fille, **Minnie « Muse » Mabee** (voir *Beatsville*, section *Allée des artistes*, page 143), a été forcée à intégrer l'Église, car cette dernière avait besoin de quelqu'un qui connaît la langue des signes américaine. Le Dernier Fils a offert un choix à Kantor : si Mirage lui donnait Minnie, l'Église n'endoctrinerait plus aucun habitant d'origine. Depuis, Murray déteste aussi bien les Enfants d'Atome que Kantor. S'il ne parle à personne de l'accord, c'est uniquement parce que Maxwell a promis que l'Église finirait par ramener Minnie si Murray se tient à carreau. Si les PJ le soûlent assez, montrent du dédain pour le Dernier Fils et sa secte ou lui apprennent que Minnie est libre, le Vieux Murray est prêt à les aider à arrêter Kantor et ses alliés atomites.

JOUER AUX MACHINES À SOUS

Les trois bandits manchots, tous différents, permettent de parier des capsules. On en insère dans la machine, et elles sont converties en « crédits » sur l'écran de l'appareil. On tire ensuite la poignée : le joueur perd 5 crédits et lance 3d20 pour simuler les roues qui tournent. Il gagne alors des crédits selon le résultat des dés :

- **Ni double, ni triple, ni 20 :** aucun gain.
- **Double ou triple :** ajoutez le résultat du double ou du triple et gagnez autant de crédits.
- **Un 20 :** gagnez 5 crédits.
- **Deux 20 :** gagnez 50 crédits.
- **Trois 20 :** jackpot ! Gagnez 100 crédits.

Un personnage peut appuyer sur le bouton « Gains » à tout moment avant de lancer la machine. Dans ce cas, un nombre de capsules égal au nombre de crédits actuels du joueur tombe dans un plateau en dessous de la machine. Après quoi, les crédits à l'écran reviennent à 0.

QUÊTE ANNEXE : MINUIT À L'OASIS

Cette quête devient disponible quand les PJ ont rencontré Minnie Mabee à Beatsville ou ont achevé la *quête principale : feu purificateur*. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

L'un des habitants de Mirage, un ivrogne et adepte des théories du complot qu'on appelle **le Vieux Murray**, aborde les PJ et leur demande de le retrouver à l'extérieur du casino pour discuter tranquillement. L'homme semble méfiant et agité : il craint que la sécurité de Kantor le prenne en train de parler aux personnages. Voici certains éléments qu'il pourrait révéler :

- **Maxwell Kantor** a conclu un accord avec la secte du Dernier Fils d'Atome pour assurer la sécurité de Mirage. En échange, il a envoyé la fille de Murray à l'Église, car le prophète s'intéressait à sa maîtrise de la langue des signes américaine. Murray, dévasté de chagrin, cherche désespérément à retrouver Minnie, ce qui n'est pas possible tant que Mirage n'est pas sûre.
- Kantor trahit sa promesse de garder Mirage en sécurité. Il prend pour cible les personnes vulnérables qui visitent son casino, les capture et les force à travailler pour alimenter l'établissement en énergie. Quand il en a fini avec un prisonnier, il l'envoie au Dernier Fils d'Atome pour qu'il le « recrute ». Murray et **Blackjack** ont décidé que c'en était assez : Kantor ne doit plus enlever personne, même si cela met Mirage en danger.
- Murray sait comment atteindre l'endroit où les personnes enlevées sont détenues et a un plan pour les libérer : il veut que les PJ jouent à la table de Blackjack et gagnent assez (ou se montrent bruyants et trichent pour gagner) pour attirer l'attention de la sécurité du casino. Murray estime qu'ils ont assez de ressources pour s'échapper s'ils sont capturés, en délivrant les autres prisonniers au passage. On parlera de ce scandale, et il espère que tous les habitants de Mirage se retourneront contre Kantor et ses sycophantes.

Si les PJ acceptent d'aider Murray, il leur demande de lui adresser un signal aux machines à sous quand ils sont prêts à se faire capturer et propose de jouer en face d'eux à la table de blackjack pour les aider à faire un esclandre. Puisque les armes sont interdites dans Mirage, une supercherie fine est le seul moyen d'éviter des pertes civiles.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATION DES SCÈNES

Cette quête comporte des scènes de jeu de hasard simulées. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Au lieu d'interpréter les paris et les parties de blackjack, décrivez ce qu'il se passe comme si les joueurs parvenaient à gagner en trichant et se faisaient prendre.
- Au lieu d'un jeu de cartes, Murray peut mentionner la trappe piégée et protégée par un code qui se trouve derrière le bar de l'Abreuvoir. Il propose de créer une distraction en fracassant des bouteilles et en hurlant des choses sur des messages subliminaux aux machines à sous. Les PJ pourront en profiter pour se glisser derrière le comptoir et pénétrer dans la salle qui se trouve en dessous. Pirater le code nécessite un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 5. En cas d'échec, six gardes tombent sur les PJ pour les arrêter, et Kantor les conduit au sous-sol pour le « recrutement » éventuel.

ÇA CANARDE

Les visiteurs de Mirage doivent déposer leurs armes à l'entrée. Si les PJ n'aiment pas le plan de Murray et pénètrent dans Mirage en tirant sur tout ce qui bouge pour sauver les détenus, ils doivent traverser un casino bondé et affronter les huit **gardes de Mirage**. Ces derniers utilisent les machines à sous, les tables de jeu de cartes, le bar et les visiteurs du casino pour garder une position avantageuse. Le décor offre aux gardes 1 d'abri, et les attaques présentent une marge de complication de 2 (19–20). Chaque complication obtenue pendant la fusillade signifie qu'un innocent est touché.

Garde de Mirage

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	5	Mains nues	1
Armes légères	5	Survie	2
Athlétisme	1	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, jambes, buste)	3 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **CARABINE DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DANS LA TÊTE :** une fois par combat, le garde de Mirage peut augmenter de 1 la difficulté de son attaque à distance. Si elle touche, il double le nombre de qu'il lance pour déterminer les dégâts.

INVENTAIRE

Plastron de pillard lourd, 2 jambières de pillard lourdes, 2 brassards de pillard lourds, carabine de combat, machette, 9 + 4 cartouches .45, richesse 1

Si les PJ sont vaincus, Kantor s'empare de toutes leurs affaires avant de les jeter dans la salle des moteurs avec le reste des prisonniers : passez à *En détention*. Si les PJ triomphent des gardes, Kantor se rend. Il accepte de relâcher les prisonniers et supplie les PJ de l'épargner.

JOUER AUX CARTES

Quand les PJ s'installent à la table de Blackjack, ce dernier ne leur prête pas vraiment attention. Ils doivent remporter quelques mains ou créer de l'agitation pour le pousser à parler. S'ils mentionnent qu'ils travaillent pour Murray afin de libérer les captifs, il leur fait signe de se taire d'un doigt sur les lèvres, puis hoche la tête pour signifier qu'il comprend.

Les PJ peuvent gagner des capsules en jouant bien leurs cartes. Ils peuvent parier jusqu'à 100 capsules par main : s'ils l'emportent, la maison leur remet le double de leur mise. Chaque PJ qui joue effectue un test d'**INT + Troc** de difficulté 3 pour gagner… ou un test de **PER + Discrétion** de même difficulté pour tricher. Quand tous les PJ ont misé et effectué leur test, lancez 2d20 : chaque résultat de 11 ou moins est une réussite pour le croupier.

Les PJ qui obtiennent plus de réussites que lui sur leur test d'**INT + Troc** remportent cette manche et reçoivent leur dû. Sinon, ils perdent la main ainsi que leur mise. Quiconque récolte un **20** et un **1** obtient un blackjack et remporte automatiquement la manche… mais les égalités jouent en faveur du croupier. La première fois qu'un PJ rate un test pour tricher, Blackjack récupère ses capsules et l'avertit : s'il le reprend à tricher, il alertera la sécurité.

Si un PJ remporte au moins 100 capsules, Blackjack prévient le groupe en marmonnant : la sécurité prend note des personnes qui gagnent trop, et les PJ feraient peut-être mieux de quitter la table tant qu'ils sont en veine. Si un PJ gagne au moins 200 capsules, la sécurité se présente. Sinon, un PJ peut faire une scène qui attire les gardes en réussissant un test de **FOR** ou **CHR + Discours** de difficulté 3.

Quand la sécurité fait son apparition, Maxwell Kantor se joint à elle et annonce bruyamment à tous les visiteurs que ces tricheurs-là doivent connaître le même sort que les autres. Il ordonne alors à quatre **gardes de Mirage** de prendre les affaires des PJ et de lui emboîter le pas avec eux jusqu'à la cellule. Si les PJ résistent, quatre gardes supplémentaires arrivent (voir la section précédente, *Ça canarde*). Si les PJ se laissent emmener, les gardes les dépouillent de leurs affaires et leur font passer la trappe derrière le bar pour les conduire à la salle des moteurs. Poursuivez avec *En détention*.

EN DÉTENTION

Quand les PJ se laissent ou se font capturer, les gardes les conduisent dans les entrailles de Mirage et le groupe découvre une scène horrible. Des dizaines de captifs occupent le sous-sol ; on les force à pédaler sur des vélos d'appartement pour alimenter le générateur de Mirage jusqu'à ce qu'ils acceptent de rejoindre l'Église du Dernier Fils d'Atome. Consultez l'encadré suivant avant de poursuivre.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATION DES SCÈNES

La différence entre travail forcé et esclavage n'est que sémantique. Obliger quelqu'un à travailler sans aucune paie est abject et ne doit jamais être toléré. Il est parfaitement compréhensible que certains joueurs ne veuillent pas interagir avec ce contenu ou l'inclure dans leurs jeux.

Vous pouvez modifier cette scène en remplaçant les prisonniers sur les vélos par des brahmines qui poussent des roues géantes. Les PJ captifs sont jetés dans une cellule avec les autres détenus, et des prêtres de l'Église d'Atome leur rendent parfois visite pour leur offrir la liberté en échange de leur allégeance à l'Église.

Quelle que soit la façon dont vous menez cette scène, faites au mieux pour ôter tout doute aux joueurs : la direction et la sécurité de Mirage sont constituées de personnes objectivement malveillantes, qui doivent répondre de leurs actes.

Quand vous êtes prêts à continuer, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La petite cellule sent mauvais. Vraiment mauvais. Comme si des centaines de personnes avaient sué pendant des jours, contraintes de se serrer dans une pièce trop petite pendant des semaines.

Mais ce n'est pas la cellule, le pire. Quand vient le tour d'un prisonnier (et vous ne savez jamais quand vient le tour d'un prisonnier), les fidèles gardes de Kantor le conduisent à ce qu'ils appellent « la salle des moteurs ». Là, les détenus sont enchaînés à un vélo d'appartement et forcés à pédaler jusqu'à ce qu'ils n'en puissent plus. Tout autour de vous, des dizaines et des dizaines d'autres prisonniers accusés de triche attendent leur prochain tour sur les vélos. L'air est rempli des bruits d'une centaine de ces vieux appareils qui bruissent à l'unisson épuisé.

De temps à autre, des silhouettes en toge entrent dans la salle des machines et déambulent au milieu des prisonniers qui pédalent. Quand elles s'arrêtent, elles se baissent pour laver la sueur de la tête d'un détenu à l'aide de tissus frais et lui parlent doucement, dans un murmure. À en croire les marmonnements des autres captifs, souvent, les silhouettes en toge détachent le prisonnier et l'emmènent ; on ne le revoit plus jamais. La rumeur prétend que l'Église d'Atome offre la liberté à quiconque accepte de la rejoindre et d'assister aux sermons du Dernier Fils d'Atome et de ses disciples les plus fervents.

C'est là le cœur battant de Mirage. C'est là que vous vivrez à moins d'y faire quelque chose. Mais souvenez-vous : la maison gagne toujours.

La cellule est une petite cage dans la salle des moteurs, assez grande pour accueillir une poignée de lits miteux et des toilettes qui fonctionnent mal. Le reste de la pièce contient des dizaines de vélos d'appartement qui alimentent Mirage en énergie. Trois **gardes de Mirage** sont toujours présents : deux flanquent la porte et le troisième, assis, lit un magazine au milieu de la salle. Actuellement, la cellule renferme cinq autres « tricheurs », en plus des PJ.

Les gardes confisquent l'équipement, les armes et les armures des PJ. Ce matériel est stocké dans un grand coffre, situé à **portée longue** à l'opposé de la salle des moteurs, au-delà des vélos. Les PJ peuvent récupérer leurs armes pour se battre s'ils atteignent cette malle. Ils doivent mettre au point un plan pour vaincre les gardes et libérer les nombreux prisonniers de Kantor. Voici quelques façons d'y parvenir.

Duper les gardes. Un PJ peut duper les gardes pour qu'ils ouvrent la porte de la cellule grâce à un test de **FOR** ou **CHR + Discours** de difficulté 2. Si les personnages poussent les gardes à entrer dans la cellule pour leur tendre un piège, ils peuvent effectuer une **attaque-surprise**. Si les PJ enrôlent les autres détenus, ces derniers sont tout à fait ravis de faire payer les gardes pour leur cruauté. Ils déferlent alors sur eux et les retiennent pendant le combat : la difficulté des attaques des gardes augmente de 1.

Se faufiler derrière les gardes. Si un PJ parvient à confectionner une épingle avec ce qui lui tombe sous la main (comme le ressort d'un des lits de camp de la cellule), il peut tenter de crocheter la porte de la cage sans se faire remarquer. Il doit alors réussir un test d'**AGI** ou **INT + Crochetage** de difficulté 2, avant d'essayer de se faufiler derrière les gardes grâce à un test d'**AGI** ou **PER + Discrétion** de difficulté 3. Si l'un de ces tests échoue ou si les PJ affichent clairement leur intention de s'échapper, les trois gardes approchent pour les passer à tabac.

Maîtriser les gardes. Un PJ qui attend que l'un des gardes le sorte de la cellule pour l'enchaîner à l'un des vélos peut tenter de se libérer de force avant de, au choix, se battre ou foncer vers la malle. Pour ce faire, il doit réussir un test d'**AGI** ou **FOR + Athlétisme** de difficulté 2. En cas d'échec, les deux autres gardes approchent immédiatement et, en compagnie de leur compère, essaient d'assommer le PJ pour le renvoyer en cellule. En cas de réussite, le PJ peut agir avant les gardes. S'emparer d'objets dans le coffre, par exemple des armes, nécessite une action capitale.

Garde de Mirage

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	5	Mains nues	1
Armes légères	5	Survie	2
Athlétisme	1	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, jambes, buste)	3 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **CARABINE DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DANS LA TÊTE :** une fois par combat, le garde de Mirage peut augmenter de 1 la difficulté de son attaque à distance. Si elle touche, il double le nombre de qu'il lance pour déterminer les dégâts.

INVENTAIRE

Plastron de pillard lourd, 2 jambières de pillard lourdes, 2 brassards de pillard lourds, carabine de combat, machette, 9 + 4 cartouches .45, richesse 1

Libérer les prisonniers. Quand les PJ triomphent de leurs adversaires, ils peuvent récupérer les clés de la cellule sur le garde à l'air le moins mauvais et relâcher les dizaines de prisonniers enchaînés aux vélos. Ces derniers prennent alors d'assaut la trappe qui mène au casino pour mettre Kantor face à leur juste colère. La révolte des détenus submerge immédiatement le reste des gardes de Mirage.

Les PJ peuvent rester en arrière pour piller les gardes et ainsi trouver 200 capsules supplémentaires sur leur personne… mais **Maxwell Kantor** en profite alors pour échapper au soulèvement des prisonniers. S'ils préfèrent suivre les détenus évadés qui remontent dans le casino, ils doivent effectuer un test en groupe de **PER + Discrétion** de difficulté 3. S'ils réussissent, ils remarquent Kantor en train d'essayer de se faufiler par la porte principale : ils peuvent alors le capturer avant qu'il s'échappe.

Résoudre le soulèvement. Quand les PJ regagnent le casino, ils trouvent les détenus évadés en train de submerger le reste des gardes de Mirage fidèles à Kantor. **Blackjack** et **Murray** se tiennent debout sur des tables de jeu et exposent publiquement les exactions de Kantor et de ses alliés. Le croupier demande aux PJ de les aider à décider du sort de Kantor, de ses gardes loyaux et du futur de Mirage. Les PJ peuvent proposer des solutions qui influencent le destin de la colonie. S'ils refusent de s'impliquer ou s'ils prennent le parti de Kantor, **Fusion Susan** prend les rênes de Mirage. Elle ordonne l'exécution de Kantor et de ses alliés et abandonne sa foi en Atome. Choquée et horrifiée par les actes de Kantor et de la secte du Dernier Fils d'Atome (et par son rôle bien involontaire dans cette affaire), elle paie des réparations aux captifs et leur offre une résidence permanente s'ils le veulent. Certains acceptent, mais la plupart retournent à leur ancienne vie dans leur ancien foyer.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Des prisonniers libérés.** Si les PJ ont relâché les captifs, Mirage ne dispose plus d'aucune source d'alimentation. La colonie perd son électricité au bout d'un jour, et le **moral des habitants** devient **assez sombre**. Les colons ferment le casino et s'efforcent de trouver des sources d'alimentation temporaires et d'autres ressources en fouillant les alentours afin de survivre à l'hiver. Pendant ce temps, **Murray** et **Blackjack** se rendent à Beatsville pour que le vieil homme y retrouve sa fille, **Minnie Mabee**. Ils apprennent aux habitants les exploits des PJ à Mirage : quand le groupe effectuera son prochain test de réputation de colonie pour Beatsville, ajoutez une influence positive.

- **Y a pas de mal (sauf pour ceux qui le méritent).** Si les PJ libèrent les prisonniers sans qu'aucun innocent ne soit blessé dans le casino, les plus vieux habitants les considèrent comme des héros lors de leurs prochaines visites : augmentez de 2 le rang de réputation de colonie des PJ à Mirage.

- **Kantor en fuite.** Si Kantor s'est échappé, il rejoint les Enfants d'Atome. Honteux et en colère, il s'abandonne entièrement aux leçons démentes du Dernier Fils d'Atome. Au cours du *chapitre 4 : Le jour de la Division*, les PJ peuvent retrouver l'homme, devenu un ennemi zélé et avide de vengeance, à tout moment dans la Mer luminescente.

- **Le Dernier Fils dévoilé.** Si les PJ passent le mot aux autres colonies concernant l'accord abject entre Maxwell Kantor et les Atomites, ces communautés se retournent contre l'Église d'Atome du Dernier Fils, à moins qu'elles n'aient déjà été complètement endoctrinées. Les Enfants d'Atome qui y vivent sont expulsés et se replient dans des cachettes disséminées dans la Mer luminescente.

CHAPITEAU

Installée sous un chapiteau de cirque aussi grand que décrépi, **Chapiteau** abrite une communauté de goules qui se fait appeler les **Bêtes de cirque**. Il s'agit d'un petit groupe d'artistes de cirque itinérant, qui effectue une tournée dans tout le Commonwealth. Les habitants de Chapiteau, désormais pris au piège par le début d'hiver atomique, attendent sous leur grande tente que les longs mois d'obscurité passent, mais elle offre peu de répit dans les conditions actuelles. Les Bêtes de cirque originelles prirent l'identité des véritables bêtes de cirque qui les précédèrent, et elles fournissent aujourd'hui, sous leur espace de représentation, un refuge aux goules et aux synthés laissés-pour-compte. Compte tenu des routes gelées, du commerce stoppé, des ressources qui s'amenuisent et de la hausse du nombre de personnes en quête d'un refuge à Chapiteau, les récentes propositions d'aide des Enfants d'Atome semblent chaque jour plus attrayantes.

Population : 7 Bêtes de cirque originelles, 14 goules, 7 synthés

Défenses : modérées

Réserve de nourriture : presque vides

Moral des habitants : assez sombre

Rang de réputation de colonie de départ : neutre (2)

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Les conflits de Chapiteau reposent sur ces principaux problèmes :

- **un manque d'infrastructures indispensables à une colonie sédentaire**, puisque Chapiteau fut conçue comme une communauté nomade ;
- **une défiance grandissante envers les goules et les synthés** dans le Commonwealth, qui limite les possibilités d'alliance et de partenariat commercial ;
- **une décision communautaire encore en attente** pour savoir s'il faut ou non accepter la proposition des Enfants d'Atome afin d'obtenir leurs ressources.

Bien des choses ont changé pour les Bêtes de cirque depuis qu'elles ont dû s'installer pour l'hiver, ce qui a conduit à plusieurs conflits internes. Au contraire d'autres colonies, Chapiteau n'est pas équipée pour soutenir une véritable communauté. Les laissés-pour-compte se tournent souvent vers les habitants originels pour que ces derniers les guident et les protègent à une époque où ils ne peuvent même pas subvenir à leurs propres besoins.

L'HIVER NUCLÉAIRE SOUS LE CHAPITEAU

Les généreux artistes de cirque qui ont fondé la communauté commencent à ressentir le poids d'une sédentarisation forcée en l'absence de préparation à la survie. Plus que n'importe qui d'autre, les réfugiés de Chapiteau font face à une terrible famine et ont désespérément besoin que l'extérieur leur vienne en aide.

UN MODE DE VIE ITINÉRANT

Chapiteau n'a jamais été pensée pour une installation de longue durée. Le violent hiver a contraint le cirque à rester sur place trop longtemps. En tant que troupe itinérante, les Bêtes de cirque se reposent sur les ventes de tickets pour obtenir leurs provisions et sur la mobilité pour garantir leur sécurité. Elles accueillent bien plus de bouches qu'elles ne peuvent en nourrir, et, en l'absence de public pour les spectacles, Chapiteau ressemble plus à un camp de réfugiés qu'à un cirque. Ses habitants ont improvisé en construisant l'allée du Carnaval pour s'offrir une maigre sécurité, mais ils ne peuvent pas complètement abriter la communauté du froid incessant.

AUCUN ALLIÉ

Chapiteau n'a pas grand-chose à échanger et accueille des réfugiés aussi bien goules que synthés : ses alliés potentiels se font donc rares. Les résidents se relaient pour chercher de la nourriture et des ressources dans les terres désolées et gelées, mais ils risquent leur vie pour bien peu de récompenses. Sans une source constante de vivres et de capsules, les Bêtes de cirque se révèlent désespérément prêtes à accepter toute l'aide qu'on pourrait leur offrir.

TENSIONS ENTRE HABITANTS

Bien des choses ont changé depuis que les Bêtes de cirque ont ouvert Chapiteau aux nouveaux habitants. Une poignée de synthés de troisième génération cherchant à se libérer de l'Institut ont rejoint la colonie voilà quelques mois. Ils restent cependant moins nombreux que les Bêtes de cirque originelles et les dernières goules arrivées. Ces réfugiées constituent d'ailleurs le groupe le plus important et détiennent donc le plus de voix à l'assemblée de Chapiteau, dont les règles sont simples : chaque habitant dispose d'une voix, quel que soit le sujet, et la majorité l'emporte.

Les colons n'ont pas encore voté au sujet de la récente proposition du **Dernier Fils d'Atome**, qui leur offre des provisions en échange de l'autorisation de prêcher à Chapiteau. Dans l'ensemble, peu d'habitants veulent s'allier aux Enfants d'Atome, mais, à situation exceptionnelle, mesures exceptionnelles. Les goules doivent manger, et la plupart estiment qu'elles n'ont pas d'autre choix que de coopérer avec l'Église pour survivre ; les synthés, eux, n'ont besoin ni de nourriture ni d'eau pour vivre et rejettent fermement l'offre des Enfants d'Atome. Ces divergences d'opinions causent de plus en plus de tensions entre les goules et les synthés de la communauté. Même si les habitants synthétiques restent une minorité, leur front uni contre l'Église pourrait remporter le vote et laisser les autres résidents sans les ressources nécessaires pour passer l'hiver.

L'INFLUENCE D'ATOME

Les Enfants d'Atome cherchent partout le moyen de développer leur congrégation, et ils ont posé leur regard sur Chapiteau. Les Bêtes de cirque n'ont jamais dû gérer une installation de longue durée dans un même endroit, et encore moins s'allier avec des factions locales. Leur spécialité, ce sont les représentations, pas les négociations, et les Enfants d'Atome en profitent : ils offrent à la colonie ce dont elle a le plus besoin, à savoir de la nourriture et de l'eau pure. Tout ce que doit faire Chapiteau, c'est accepter cette offre et ouvrir sa tente aux enseignements de l'Église.

AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

Voilà quelques semaines, le Dernier Fils d'Atome est entré sans prévenir sous le chapiteau, sans que les pièges à radiations de l'allée du Carnaval le dérangent le moins du monde. Il apportait des cadeaux, sous la forme de ressources indispensables, en échange d'une chance d'évoquer la cause des Enfants d'Atome. De nombreux habitants goules virent dans cette offre le moyen de survivre à l'hiver, tandis que les synthés y ont vu les promesses vides d'un charlatan. La seule autre requête du Dernier Fils était que Chapiteau devait jurer fidélité à l'Église et lui venir en aide en cas d'attaque. Les goules appelèrent l'assemblée à voter le jour même, mais Johnnie Lonnie le Monsieur Loyal y mit un frein en affirmant que les habitants méritaient une chance de réfléchir à un choix aussi important avant de se décider.

AVEC LES AUTRES FACTIONS

Les Miliciens n'ont visité Chapiteau qu'à quelques reprises depuis le début de l'hiver. Quand ils s'arrêtent dans la colonie, ils tentent souvent de recruter de nouveaux soldats pour leur cause. Mais la plupart des habitants de Chapiteau sont des réfugiés qui ont fui les rues pleines de drogues de Goodneighbor ou les installations secrètes de l'Institut : ils n'ont donc aucun intérêt à retrouver une vie de violence, quelle que soit la cause invoquée. Les Bêtes de cirque ont accueilli les synthés à bras ouverts, mais, à leur insu, l'Institut traque les évadés… ce qui fait planer sur Chapiteau un bien plus grand danger qu'elle ne l'imagine.

LIEUX CLÉS ET GENS IMPORTANTS

Les tentes aux couleurs vives et la lumière du cirque accueillent les personnes en quête d'un refuge dans les Terres désolées glaciales qui découvrent Chapiteau. Mais le futur de la colonie (dont les habitants correspondent à ce que l'on attend d'une troupe de forains merveilleusement bizarre) tient par un fil si fin que même le funambule le plus doué aurait bien du mal à y rester en équilibre.

AFFICHE DE CIRQUE

Cette publicité peut être trouvée sur les murs et les fenêtres condamnées de bâtiments aux alentours immédiats de Chapiteau ainsi que sur des pancartes dans toute l'allée du Carnaval. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute quand les PJ se rendent pour la première fois à Chapiteau et découvrent l'affiche :

> ***Une publicité à la peinture fraîche pend au milieu des anciennes affiches pour les Bêtes de cirque d'antan. Elle annonce le premier spectacle de Chapiteau depuis que la colonie s'est installée dans le Commonwealth pour l'hiver. Les couleurs vives de la peinture montrent les Bêtes de cirque en train d'exécuter des tours merveilleux : les Sal Timbanque se balancent sur un trapèze, Bill le Costaud soulève une carcasse de voiture au-dessus de sa tête, la Dame Encrée exhibe ses tatouages époustouflants et Madame Atome plonge un regard intense dans une boule de cristal. Tous entourent la silhouette centrale de Johnnie Lonnie le Monsieur Loyal, qui fait claquer son fouet pour repousser un Protectron dont les peintures illustrent un lion féroce.***

LE CHAPITEAU DE CHAPITEAU

Le chapiteau de Chapiteau sert de maison et de salle de spectacle aux Bêtes de cirque et aux derniers réfugiés. L'imposante tente ronde, rouge et blanche, contient deux rangées de sièges, une piste circulaire et une installation de trapèze. Les habitants partagent les places pour dormir, et un unique feu commun brûle au centre de la piste. En de rares occasions, quand une dispute éclate ou qu'une décision capitale doit être prise, le chapiteau de Chapiteau sert de siège à l'assemblée démocratique de la communauté.

PNJ clés :

- ***Johnnie* Lonnie le Monsieur Loyal** est considéré comme le chef des Bêtes de cirque. Il porte la traditionnelle queue-de-pie rouge et blanc, qui le désigne

comme porte-parole de la colonie. Bien qu'il ne prenne aucune décision pour ses camarades, c'est lui qui annonce le résultat des votes et sert de diplomate quand les négociations l'exigent. Il sait que la vie sur les routes manque aux autres artistes, mais il ne perd pas espoir : l'hiver passera, et leur spectacle reprendra.

- **La Dame Encrée** est l'attraction-phare des Bêtes de cirque. Ornée de tatouages complexes du haut de sa belle tête chauve au bout de ses orteils fripés et élégants, elle est autant toile que peintre. Chacune de ses pièces raconte une histoire. Elle se fait un plaisir de proposer à quiconque partage ses récits (et quelques capsules) un tatouage pour immortaliser ces aventures. Récemment, le Dernier Fils d'Atome lui a rendu visite et a demandé à bénéficier de ses talents en privé. Seuls eux deux connaissent l'image qu'elle a encrée dans la chair du prophète : un tentacule violet et pâle qui s'enroule autour d'un obélisque noir couvert de mystérieux hiéroglyphes. La Dame Encrée peut néanmoins décrire son œuvre sur le Dernier Fils d'Atome à toute personne qui se lie d'amitié avec elle. Cependant, Madame Atome ne fait désormais plus confiance à sa camarade maintenant qu'elle a tatoué le Dernier Fils.

- **Bill le Costaud** est l'homme fort de la troupe. Quand il ne montre pas ses muscles sous le chapiteau, on peut le trouver au jeu de maillet sur enclume sur l'allée du Carnaval, en compagnie de son précieux marteau, Wilma. Bill le Costaud et Wilma sont toujours prêts à fracasser des crânes en première ligne quand ça chauffe. Sous son attitude bourrue, Bill est le plus compatissant et le plus attentionné des Bêtes de cirque, et il ne craint pas de montrer sa vulnérabilité et ses émotions à ceux en qui il a confiance.

- **Les Sal Timbanque** forment un trio d'acrobates tous dénommés Sal. Ils se considèrent comme frères même s'ils ne partagent aucun lien de parenté. Leur numéro de trapèze est le clou du spectacle de Chapiteau. Ils sont tout aussi doués pour l'espionnage et l'assassinat que pour les acrobaties, mais ils préfèrent largement se balancer plutôt qu'écharper.

L'ALLÉE DU CARNAVAL

L'allée du Carnaval s'est imposée comme mesure de sécurité nécessaire. Il s'agit d'une série de baraques, de petites attractions et de jeux de foire destinée à accueillir les visiteurs. Les stands réhabilités de l'allée cachent de dangereux pièges à radiations qui tiennent à distance les passants indésirables. Ainsi, seules les personnes immunisées contre les rayons ou connaissant l'itinéraire sûr accèdent facilement à la colonie. La ville de tentes construite entre les baraques et les jeux de l'allée du Carnaval permet au chapiteau de Chapiteau de ne pas crouler sous son problème de surpopulation.

PNJ clés :

- **Madame Atome** passe le plus clair de son temps dans sa tente individuelle de l'allée du Carnaval. Cette femme excentrique lit dans les lignes de la main, dans les boules de cristal et dans le futur des personnes, en échange de capsules toutes puissantes. De temps à autre, elle pénètre sous le chapiteau avec une prémonition, et elle déclame sa vision psychique avec une intensité émotionnelle extravagante. Sa plus récente prophétie concerne une bête monstrueuse et irradiée dotée de mille pieds, qui sort de terre pour dévorer le Commonwealth. Rares sont les nouveaux habitants à avoir pris cela au sérieux, mais Madame Atome est assez inquiète. Certaines personnes blâment les drogues pour sa théâtralité, mais les Bêtes de cirque originelles savent que les visions de Madame Atome contiennent toujours un fond de vérité.

QUÊTE ANNEXE : L'HOMME ILLUSTRÉ

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *quête principale : la mission du train*, et dès qu'ils passent une journée à Chapiteau. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

À Chapiteau, les PJ surprennent un échange tendu entre le **Protectron adjoint D3N-Z3L** et un groupe de réfugiés synthétiques. Si les personnages écoutent ou rejoignent la conversation, ils peuvent apprendre les éléments suivants (dont un bon ramassis de mensonges) :

- L'adjoint D3N-Z3L est arrivé récemment à Chapiteau. Auparavant, il gardait un bunker militaire à une journée de route au nord-est. Il affirme avoir fui l'endroit quand un groupe de pillards l'a envahi.

- Le Protectron est venu là car un autre voyageur lui a parlé de la récente prémonition de Madame Atome concernant une bête souterraine géante. Il croit en l'existence de ce monstre et pense que les réponses se trouvent dans les ordinateurs du vieux bunker qu'il gardait.

- L'adjoint D3N-Z3L a demandé aux habitants si quelqu'un voudrait bien l'accompagner au bunker pour en chasser les pillards, mais les Bêtes de cirque ont refusé. Même les membres les plus courageux de la troupe se préoccupent avant tout de préparer le vote concernant l'acceptation de l'offre de l'Église d'Atome.

L'adjoint D3N-Z3L demande aux PJ de l'aider à reprendre le bunker aux pillards qui l'ont envahi. Il leur offre la réserve de provisions qui s'y trouve pour aider les gens dans le besoin de Chapiteau.

Les mensonges de l'adjoint. Les PJ ne savent pas encore que le Protectron ment sur toute la ligne. Il n'y a aucun pillard au bunker. Cependant, l'adjoint D3N-Z3L sait que les lieux abritent un dangereux monstre et contiennent des dossiers secrets sur les expériences génétiques du Dernier Fils d'Atome. Il prévoit de vendre ces renseignements, ainsi que l'emplacement des fugitifs synthétiques qui se cachent à Chapiteau, à un informateur de l'Institut contre une grosse somme de capsules. Bien entendu, accomplir ses objectifs implique de trahir les PJ au pire moment.

SE RENDRE AU BUNKER

Rejoindre le bunker occupe vingt-quatre heures d'un voyage à un rythme normal. L'adjoint D3N-Z3L insiste pour accompagner les PJ afin d'expier son échec précédent face aux pillards. Si le groupe accepte, réduisez de 1 la difficulté de leur test d'orientation. Si les personnages refusent, le Protectron les suit dans la nature et attend le moment idéal pour refermer son piège quand ils sont à l'intérieur du bunker.

LE BUNKER ET LA TEMPÊTE

Le bunker est un petit dôme sans signe distinctif. Deux lourdes portes blindées en scellent la façade sud. La station de charge qu'utilisait l'adjoint D3N-Z3L est toujours visible sur le côté nord du bâtiment.

Quand les PJ approchent de leur destination, cernée par plus de cinq cents mètres de rase campagne désolée, un terrible **blizzard radioactif** se forme en quelques minutes dans la zone. Une créature qui ne serait pas abritée au début de son tour doit effectuer un test d'**END + Survie** de difficulté 2. En cas d'échec, elle subit 1 point de Fatigue et 2 de dégâts de radiation Brutaux.

Après le début du blizzard, les PJ mettent un round à atteindre les portes blindées en béton. Si l'adjoint D3N-Z3L accompagne le groupe, il n'arrive pas à ouvrir les portes grâce au terminal et s'exclame alors que les pillards ont dû changer le code d'accès. Un PJ peut pirater la console en réussissant un test d'**INT + Science** de difficulté 3. Sans abri proche, les personnages restent exposés à la tempête mortelle à chaque round où ils échouent à entrer dans le bunker.

Quand les portes s'ouvrent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les portes grincent en s'ouvrant, au son de l'air sifflant quand l'atmosphère scellée se précipite pour rencontrer la tempête radioactive à l'extérieur. L'air du bunker porte en lui la puanteur du métal chaud, de l'ozone, du sulfure et… d'autre chose. Quelque chose de si pourri que la peau de la majorité des gens se recroquevillerait et ramperait. Quelque chose de si rance que le cerveau reptilien de la majorité des gens leur hurlerait de fuir aussi vite que possible.

C'est alors que vous la voyez qui émerge des ténèbres du bunker. La créature se déroule comme un chat géant que l'on tire de son sommeil… une bête de poils aux neuf pattes, dont la tête et les épaules sont couvertes d'une masse d'yeux globuleux, chacun fendu d'une pupille qui pulse à son propre rythme. De sa gueule pendent deux langues distendues, trop longues. Et elle rugit alors. Son cri féroce ressemble aux parasites qui emplissent parfois les ondes radio, mais avec une fréquence moindre et une faim bien plus grande.

La créature bondit, et l'enfer la suit.

La **curiosité radoïde**, affamée, tente de transformer les PJ en en-cas glacé. On a scellé la bête dans le bunker, dans l'espoir qu'elle y meurt de faim. Elle a survécu. Si les PJ la combattent à l'extérieur, ils doivent faire face à chaque round aux effets du blizzard radioactif. S'ils se précipitent à l'intérieur, les **ténèbres** augmentent de 1 la difficulté de leurs attaques, sauf s'ils disposent d'une source de lumière. L'adjoint D3N-Z3L ne risque pas son blindage contre la bête : il évite le combat à moins que les PJ ne paraissent pas en mesure de la vaincre seuls.

À L'INTÉRIEUR DU BUNKER

Après la rencontre, l'adjoint D3N-Z3L allume les lumières à l'intérieur du bunker, constitué d'une unique petite pièce. Le monstre a fait du centre de la salle son nid voilà bien longtemps, et il a détruit la majeure partie des terminaux et du contenu de la pièce. Au milieu des débris,

Curiosité radoïde

Niveau 7, Félin Mutant
Créature Redoutable (104 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
8	6	3	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
30	14	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (bras, jambes, buste), 2 (tête)	2 (toutes)	Immunisée	2 (toutes)

ATTAQUES

- **LANGUE FOURCHUE : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 6 de dégâts balistiques Étourdissants, portée C, et la cible doit réussir un test d'**END + Athlétisme** de difficulté 2 sous peine de tomber à terre.
- **GRIFFES : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 4 de dégâts balistiques Perforants 1, ou 8 de dégâts balistiques Perforants 1 si la cible est à terre.
- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 7 de dégâts balistiques Brutaux

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** la curiosité radoïde est immunisée contre les dégâts de radiation et leurs effets.
- **RAGE MUTANTE :** chaque round, la première fois que la curiosité radoïde subit des dégâts, elle peut gratuitement et immédiatement porter une attaque.
- **TITAN :** quand la curiosité radoïde rate pour la première fois une attaque lors d'un round, elle entreprend immédiatement et gratuitement une attaque différente sans augmenter la difficulté du test. De plus, elle subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **CHASSEUR NOCTURNE :** la vue de la curiosité radoïde est vulnérable à la lumière, mais particulièrement nette dans l'obscurité. Dans une zone d'ombre, réduisez de 1 la difficulté des tests de la créature (avec une difficulté minimum de 1). Dans une zone de lumière vive, ou si un personnage consacre une action mineure à lui plonger un rayon lumineux dans le regard, augmentez de 1 la difficulté de ses tests.

INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE :** les pilleurs peuvent dépecer une curiosité radoïde morte en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2 morceaux de viande de curiosité radoïde (semblable à de la viande de fangeux). S'ils obtiennent au moins un Effet, ils récupèrent aussi 2 composants rares.

on trouve une dizaine de symboles sacrés des Enfants d'Atome. Le bunker contient les ressources suivantes, qui pourraient sauver la vie des habitants de Chapiteau : 3 Buffout, 20 unités d'eau purifiée, 5 Rad-X, 5 RadAway, 10 Nuka-Cola, 20 composants fréquents, 10 composants peu fréquents et 5 composants rares.

Encouragez les PJ à se nourrir, à se réchauffer et à se soigner avant de poursuivre. L'écran d'un unique terminal monté sur l'un des murs internes vacille et prend vie : il exige un mot de passe (AT0M3) pour autoriser l'accès. Un PJ peut pirater ce terminal en réussissant un test d'**INT + Science** de difficulté 1. S'il échoue, l'ordinateur efface ses propres données après l'apparition d'une phrase inquiétante sur l'écran : « Le jour de la Division approche ». En cas de réussite, le personnage peut accéder aux notes rédigées par le Dernier Fils d'Atome et apprendre que :

- le Dernier Fils mène des expériences sur l'épissage génétique pour créer des bêtes intelligentes capables de faire preuve d'empathie, mais aussi de semer une destruction phénoménale. Ses notes scientifiques suggèrent un véritable génie, en dehors de sa ferveur religieuse. Il veut que ces créatures le considèrent comme leur père ;
- au sujet de la curiosité radoïde enfermée dans le bunker, il écrit : « Peut-être est-ce une trop belle réussite, à cette étape. Peut-être reviendrais-je plus tard auprès de ma turbulente enfant, quand nous pourrons mieux la contrôler et communiquer avec elle » ;
- il semble obsédé à l'idée d'excaver une cité enfouie et de localiser ce qu'il surnomme « la Lueur d'Atome ». Il ne mentionne pas l'emplacement supposé de cette ville, mais pense qu'il toucherait presque au but s'il pouvait déterrer « la dernière pièce du puzzle » ;

- il est certain que le jour de la Division est tout proche. Ce jour, les fidèles d'Atome marcheront entre les univers infinis et connaîtront le véritable paradis. Il ressent une profonde frustration devant l'ingérence des Miliciens et le fait que les autres sectes de l'Église considèrent sa prophétie comme hérétique et profane.

L'adjoint D3N-Z3L se branche sur les terminaux et copie les données s'il le peut.

LA TRAHISON DE L'INSTITUT

Quand les PJ tentent de quitter le bunker, l'adjoint D3N-Z3L se retourne contre eux, allume ses armes et essaie de leur bloquer la sortie. Il déclare : « Merci beaucoup. L'Institut me paiera cher pour le bon travail que vous avez effectué ici ».

Un test de **CHR + Discours** de difficulté 1 réussi permet de retarder suffisamment l'attaque pour que les PJ dépensent des PA et **obtiennent des informations**. Dans ce cas, ils peuvent apprendre que :

- l'adjoint D3N-Z3L est une machine à tuer impitoyable et un mercenaire. Il est programmé pour se faire autant d'argent que possible et rêve de posséder une chambre d'hôtes destinée aux robots. Il prévoit de vendre à l'Institut l'emplacement des réfugiés synthétiques à Chapiteau ;

- il ne connaît pas le Dernier Fils d'Atome, mais croit que l'Institut sera très intéressé par ses expériences génétiques et ses connaissances scientifiques ;

- les PJ se sont juste montrés trop pleins de ressources pour qu'il les laisse vivre.

Si les PJ ratent leur test pour parler avec l'adjoint D3N-Z3L, ce dernier porte immédiatement une attaque-surprise contre le membre du groupe le plus vulnérable. Si les PJ préfèrent l'attaquer, entamez le combat normalement.

L'adjoint D3N-Z3L est un adversaire dangereux, et les groupes de faible niveau feraient peut-être mieux de s'échapper si la curiosité radoïde les a déjà mis à mal. Dehors, le blizzard radioactif a cessé. Si les PJ quittent le bunker, le Protectron ne les poursuit pas immédiatement : il consacre son prochain tour à tirer une grenade de gaz lacrymogène à travers la porte, depuis une **portée moyenne**.

Un PJ peut, au prix d'une action capitale, refermer les portes du bunker depuis l'extérieur, piégeant ainsi l'adjoint D3N-Z3L s'il est encore dedans. Elles ne peuvent pas être ouvertes de l'intérieur.

Protectron adjoint D3N-Z3L

Niveau 8, Robot,
Créature Redoutable (120 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
6	8	3	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
28	14	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 9), 3 de dégâts balistiques
- **LASERS DE BRAS : CORPS + Distance** (SR 10), 3 de dégâts énergétiques Perforants 1 et En rafale, cadence de tir 4, portée C
- **LANCE-GRENADES LACRYMOGENES : CORPS + Distance** (SR 10), 4 de dégâts de poison De zone, Étourdissants et Persistants, portée M, Zone d'impact, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le Protectron adjoint D3N-Z3L est un robot. Il est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que leurs effets. De plus, il est immunisé contre toutes les maladies, la faim, la soif et la suffocation.
- **LASERS DE BRAS :** si l'un des bras du Protectron subit une blessure, la cadence de tir de ses lasers de bras décroît de 2.
- **MISE EN DEMEURE :** une fois par combat, le Protectron peut activer son protocole antiémeute. Il attaque alors avec son lance-grenades lacrymogènes, puis avec ses lasers de bras, sans dépenser de PA ou augmenter la difficulté du test. Ajoutez aux dégâts un nombre de égal à la cadence de tir actuelle des lasers de bras.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : les pilleurs peuvent fouiller les restes du Protectron D3N-Z3L grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 2 composants peu fréquents, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant rare. Lance-grenades lacrymogènes, 1 + 5 grenades lacrymogènes

LANCE-GRENADES LACRYMOGÈNES

Munitions : grenades lacrymogènes

NOM DE L'ARME	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Lance-grenades lacrymogènes	Armes lourdes	4	De zone, Étourdissant, Persistant	De poison	0	M	Deux mains, Imprécis, Zone d'impact	9	254	3

Cette arme d'avant-guerre, conçue pour accueillir des grenades de gaz lacrymogène, a été amoureusement réparée. Le gaz est un mélange de différents irritants et composants aérosols, idéal pour décourager ou handicaper des foules ou de grands animaux. Il s'avère tout aussi efficace pour déloger des ennemis qui ne se doutent de rien dans leur position fortifiée.

Un lance-grenades lacrymogènes peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, qui sont uniques à cette arme et s'installent avec la compétence Réparation :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MOD DE POIGNÉE					
Poignée tactique	Tactique	Retire Imprécis	–	+28	–
MODS DE CANON					
Canon allongé	Allongé	Augmente de 1 rang la portée	+0,5	+20	Fana d'armes 1
Canon basculant	À double action	+1 cadence de tir	–	+143	Fana d'armes 2
Chambre à trois coups	Trois-coups	+2 cadence de tir	+4	+218	Fana d'armes 3
Chambre à six coups	Six-coups	+2 cadence de tir, gagne Imprévisible	+5	+250	Fana d'armes 4
MOD DE CROSSE					
Crosse équilibrée	Équilibré	Gagne Précis et Fiable	+5	+250	Fana d'armes 2

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Une Église exposée.** Si les PJ dévoilent aux dirigeants de Chapiteau les entrées du terminal du Dernier Fils d'Atome ou son accord avec Mirage révélé dans la *quête annexe : minuit à l'oasis*, la colonie vote pour un rejet public de l'Église d'Atome, quelles que soient les autres issues de cette quête. La secte du Dernier Fils considère Chapiteau comme un ennemi et peut la prendre pour cible durant le *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*.

- **Une Église intégrée.** Si Chapiteau vote pour autoriser l'Église d'Atome en son sein, les missionnaires de l'Église s'implantent dans la communauté et influencent ses résidents pour en faire de vrais fidèles de la prophétie du Dernier Fils. Le **moral des habitants** et les **réserves de nourriture** augmentent de deux crans, mais la colonie aide sans retenue les Atomites contre leurs ennemis dans les conflits à venir. Si les PJ se sont ouvertement opposés à l'Église, ajoutez une influence négative au prochain test de réputation de colonie qu'ils effectuent pour Chapiteau.

- **Des provisions offertes.** Si les PJ donnent au moins la moitié des provisions du bunker aux personnes dans le besoin de Chapiteau, ils effectuent un test de réputation de colonie auquel ils ajoutent une influence positive, mais la communauté vote malgré tout en faveur de la proposition du Dernier Fils, par pure nécessité. Si les PJ offrent toutes ces ressources, ils ajoutent une autre influence positive, le **moral des**

habitants et les **réserves de nourriture** augmentent d'un cran et Chapiteau refuse poliment, mais démocratiquement l'aide du Dernier Fils.

- **Un adjoint toujours fonctionnel.** Si les PJ n'ont pas détruit le Protectron, il active un appareil interne pour adresser un signal à son informateur de l'Institut, qui peut le libérer et le réparer si nécessaire. Après 2d20 jours, l'adjoint D3N-Z3L mène un groupe de chasseurs synthétiques jusqu'à Chapiteau, où ils lancent une attaque brutale. À moins que les PJ ne soient présents pour défendre la colonie, plusieurs habitants périssent, et l'Institut capture les réfugiés évadés.

BEATSVILLE

On appelle les habitants de Beatsville les Beatniks, tout simplement. Cette commune new-age s'est installée dans une vieille décharge, et un art dynamique l'anime. Son objectif consiste à tirer la population du Commonwealth d'un âge de ténèbres pour l'amener à l'illumination en diffusant de nouvelles œuvres artistiques, musicales et littéraires aussi loin que possible. La plupart des gens considéreraient les terres de Beatsville comme un dépotoir, mais les Beatniks y voient une merveille architecturale et une œuvre d'art en évolution constante. D'immenses tas de bric-à-brac, de pneus et de métal rouillé entourent la colonie et en dissimulent la nature artistique. Au fil des ans, les habitants ont appris à fabriquer des objets incroyables à partir de bric-à-brac : le plastique est finement tressé en vêtements et en tissus, des boîtes de conserve sont façonnées en bijoux uniques et en matériel utile, la terre et l'argile sont cuites pour obtenir de belles céramiques, et de vieux objets sont repeints. Voilà, entre autres, les choses incroyables que créent les Beatniks.

Population : 21 habitants

Défenses : très faibles

Réserves de nourriture : approvisionnées

Moral des habitants : assez heureux

Rang de réputation de colonie de départ : prudent (1)

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Les conflits de Beatsville reposent sur ces principaux problèmes :

- **un besoin désespéré de rester caché**, puisque cette communauté pacifiste ne dispose d'aucun moyen de protection ;
- **une absence de structure gouvernementale ou d'autorité** pour atténuer les problèmes de la communauté et prendre les décisions qui s'imposent ;
- **une interruption des habitudes commerciales** qui entraîne un manque de provisions indispensables à la survie hivernale.

Face à un hiver qui isole les colonies, les Beatniks doivent prendre plusieurs décisions difficiles. Les idéologies qui maintenaient leur sécurité risquent de ne plus suffire. Jusqu'où iront-ils avant de devoir révéler leur emplacement pour survivre ?

L'HIVER NUCLÉAIRE CHEZ LES ARTISTES

Les habitants de Beatsville ont survécu à des temps difficiles en restant fidèles à leur vision et en se rassemblant au travers de l'expression créative. À présent, l'hiver nucléaire peint un tableau bien sombre pour le futur de la colonie, et les fossés qui se creusent entre Beatniks ne se limitent plus aux différences artistiques.

SE CACHER AU GRAND JOUR

L'unique moyen de protection de Beatsville est son anonymat. Pacifistes, les Beatniks interdisent les armes au sein de leur communauté : rester en sécurité implique donc de rester caché. Des années d'isolement ont permis à la colonie de prospérer en paix sur le plan créatif, à l'écart des regards indiscrets. L'hiver atomique apporte son lot de nouveaux dangers et défis : l'anonymat pourrait ne pas suffire à fournir la protection et les ressources nécessaires pour survivre à cette saison.

DES ARTISTES AFFAMÉS

« La créativité à tout prix », voilà la philosophie de vie des Beatniks. C'est ainsi qu'ils imaginent un meilleur futur pour le Commonwealth. Leurs créations de seconde main leur fournissaient jadis une source de capsules et de ressources, mais ce rude hiver a mis une halte aux efforts de l'unique marchand itinérant de la colonie, Dave le Dépôt. La nature est trop dangereuse pour tenter de la fouiller, et l'accès limité aux routes rend difficile l'importation en quantité suffisante quand le commerce est possible. Bientôt, la colonie manquera de manuscrits à brûler et ne sera plus qu'une communauté d'artistes affamés.

TENSIONS ENTRE HABITANTS

Face à la situation actuelle, certains habitants estiment qu'il est l'heure de sortir de cet isolement et d'établir de nouveaux contacts afin de soutenir la longévité de la colonie. Néanmoins, la plupart des Beatniks restent du côté du Lama et de ses enseignements : il faut demeurer caché. Après tout, cette croyance les a protégés jusqu'ici. La récente annonce des Jambakers, qui prévoient de partir et d'amener leur musique au reste du Commonwealth, a semé la panique au sujet de la sûreté et de la sécurité. La crainte que le monde apprenne l'existence de Beatsville se répand comme une traînée de poudre dans la communauté, et les artistes demandent que l'on agisse. La colonie n'a jamais connu un tel conflit interne, mais les tensions ne font que croître en l'absence d'un gouvernement officiel et en raison de la position inébranlable du Lama sur la question. Dans cette atmosphère chaque jour plus désagréable, de nombreuses personnes cherchent à calmement prendre en main le problème… et certains habitants suggèrent même que les Beatniks devraient trouver un nouveau Lama.

L'INFLUENCE D'ATOME

Le mode de vie isolationniste des Beatniks les empêche de s'aligner avec quelque faction majeure que ce soit. Aussi bien les Enfants d'Atome que les Miliciens recherchent la colonie, et chaque groupe espère recruter ces progressistes pour sa propre cause. Les premiers

promettent une jolie récompense pour toute information sur l'emplacement de Beatsville : aucun prix ou presque n'est trop élevé pour que des esprits aussi créatifs et ingénieux rejoignent la cause divine d'Atome.

AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

À l'insu des Beatniks, leur plus récente arrivante, Minnie « Muse » Mabee, était essentielle aux plans à long terme du Dernier Fils d'Atome pour le Commonwealth. Elle reste surtout à l'écart et se contente de parler à quelques personnes précises à l'aide de la langue des signes américaine ou en griffonnant de courtes réponses dans son journal. Bien que les Enfants d'Atome n'aient aucune prise sur la colonie, Minnie demeure un détail à régler, et sa présence met tout le monde en danger.

AVEC LES AUTRES FACTIONS

Recruter les Beatniks en tant qu'artistes intéresse bien plus les Miliciens que de leur donner une arme, mais la défiance qu'entretiennent les habitants envers les forces armées en général les empêche de faire confiance à la milice. Pour les Miliciens, les entreprises artistiques des Beatniks sont du temps perdu si les colons n'utilisent pas leur talent pour le bien de tout le Commonwealth. Toujours selon eux, la meilleure contribution que les artistes pourraient apporter consiste à les rejoindre afin qu'ils les aident à remonter le moral des soldats inquiets et épuisés. Jusqu'ici, les Miliciens n'ont pas réussi à trouver Beatsville, mais ils ont commencé à commercer avec **Dave le Dépôt** pour saisir l'occasion de le suivre jusqu'à l'emplacement caché de la colonie.

LIEUX CLÉS ET GENS IMPORTANTS

Beatsville le prouve : les habitants d'une colonie peuvent prospérer s'ils vivent en sécurité. Mais elle sert aussi d'avertissement : la sécurité peut vite s'effondrer si les artistes ne peuvent plus créer en paix. L'art se passe rarement d'un message, et les Beatniks doivent décider de ce que leurs entreprises créatives représentent.

STATION DE RADIO KOOL

La station de radio KOOL est l'une des stations qui émettent le plus loin dans tout le Commonwealth. L'imposante antenne-satellite sous laquelle elle est installée contribue fortement à cette portée étendue. Selon le DJ Daddy-O, c'est la seule station de la région à diffuser les plus grands talents, les dernières nouveautés et les nouvelles sans censure des Terres désolées.

PNJ clés :

- **DJ Daddy-O** est le mec le plus branché de Beatsville, voire, selon lui, de toutes les Terres désolées. Il consacre sa vie à diffuser de nouveaux tubes entraînants et la vérité sur le « curieux monde des Terres désolées ». Il se cache derrière une élégante paire de lunettes de soleil et son anonymat, et il reste persuadé que son micro est sa meilleure arme contre la propagande des Enfants d'Atome. De chanceux habitants assistent parfois à l'une de ses fêtes branchées ou captent l'un de ses directs.

- **Les Jambakers** forment le groupe le plus jazzy du Commonwealth. Ils ont récemment annoncé leur décision de quitter Beatsville et de partir en tournée ; elle rentre dans le cadre de leur nouveau credo : amener la musique aux foules, quel qu'en soit le prix. Leur déclaration a conduit à l'une des toutes premières discussions ouvertes sur l'isolement de la colonie, les habitants allant jusqu'à se demander si la tournée des Jambakers mettrait en danger la communauté. Le groupe serait idéal pour le divertissement des Miliciens.

LA DIFFUSION DE DJ DADDY-O

— C'est l'heure ! Prépare-toi pour le DJ le plus branché de ce côté du cratère atomique ! C'est moi, DJ Daddy-O, tu piges ? T'es sur radio KOOL, ta station numero uno pour la vérité sur ce qui se passe dans le curieux monde des Terres désolées.

Aujourd'hui, le temps est moins que groovy. T'as deviné : encore plus de neige. J'entends tes gosses discuter d'ici, alors attrape ta duchesse et serre-la fort, parce que ça va encore geler.

Mais tu sais ce qui est encore plus froid que le temps ? Les Enfants d'Atome. J'en sais quelque chose : je suis le mec le plus frais du coin. Fais-moi confiance si je t'affirme que les Atomites te diront que c'est l'heure de sauter sur place, mais c'est qu'un ramassis de mensonges et de fausses promesses. Si tu veux réchauffer ta carcasse, tu dois danser à ton propre rythme, tu piges ?

Mais assez de jacasseries. Commençons avec quelques-uns des derniers tubes du meilleur groupe de Beatsville : les Jambakers ! Goûtez ça et n'oubliez pas : il n'y a rien d'atomique chez Atome.

L'ALLÉE DES ARTISTES

L'allée des Artistes est l'un des lieux les plus curieux, les plus beaux et les plus animés du Commonwealth. Étal après étal, les articles, les tenues et les œuvres d'art finement ouvragés s'alignent. Chaque Beatnik travaille et vit dans sa propre boutique, et peut préparer bien d'autres beaux objets qui ne sont pas en vente sur ses étagères.

PNJ clés :

- **Le Lama** pousse tous les habitants de Beatsville à écrire, créer et garder des notes sur tout ce qui concerne leur expérience dans le Commonwealth. Il affirme être dramaturge et s'avère être honnête sur son dévouement à raconter les histoires des gens de son époque. Le Lama garde secret l'emplacement de Beatsville, car il pense que c'est la clé de la sécurité et de la liberté artistique de la colonie. L'annonce de la tournée des Jambakers lui laisse à penser que les Beatniks risquent de devoir user de la force pour la première fois… et il emprisonnera les musiciens s'ils tentent de partir.

- **Minnie « Muse » Mabee** est une jeune femme sourde aussi douce et gentille que brillamment créative. Les Beatniks ne savent pas grand-chose d'elle, hormis qu'elle est une poète fuyant son passé et restant dans son coin. Les murs de Beatsville lui ont offert un refuge contre les personnes auxquelles elle veut échapper : les Enfants d'Atome. Muse se méfie de la plupart des gens, mais si l'on se lie d'amitié avec elle, elle partage ce dont elle se souvient au sujet de l'Église : après avoir été recrutée à Mirage, elle a été conduite, un bandeau sur les yeux, jusqu'à un bunker secret. Là, le Dernier Fils d'Atome l'a obligée à communiquer en langue des signes américaine avec un monstre radioactif, au travers d'un petit panneau dans un mur, afin de dresser la créature. Sa surdité l'a empêchée de découvrir les plans de l'Église pour le monstre, et elle n'a aperçu ses terrifiantes mandibules qu'à travers le panneau. Muse a fini par s'échapper et sait seulement que le bunker se situe quelque part à proximité de la Mer luminescente. Son journal contient des vers rédigés pour les pamphlets de propagande que les Enfants d'Atome distribuent actuellement dans le Commonwealth quand ils n'évoquent pas son regret de ne pas pouvoir rendre visite à son père, Murray, par peur de ce que le Dernier Fils d'Atome pourrait faire au vieil homme.

- **Dave le Dépôt** est le seul Beatnik à quitter la colonie. Il vend en secret l'art, la littérature et les vêtements de Beatsville en échange de ressources nécessaires. Ces transactions se déroulent sans qu'aucun des deux partis ne connaisse le nom ou le visage de l'autre : Dave « dépose » les biens à un endroit et récupère les capsules et les ressources à un autre. Le temps qu'il a passé dans le Commonwealth l'a rendu plus brut de décoffrage que les autres Beatniks. Dave sait que ce n'est qu'une question de temps avant que la jam-session de Beatsville prenne fin.

JOURNAL D'UNE MUSE

Prière des Atomites :

Ô Atome, entends notre prière.

Nous proclamons ton nom.

Nous donnons pour que tu puisses donner.

Nous sacrifions pour ne plus avoir à le faire.

Ce n'est que dans tes rayons radiants que nous vivons libres de toute dépravation.

Suivez Ses commandements et faites ce qu'Il aime.

Nous cherchons sa grâce. Car les fidèles sont lavés de toute injustice.

QUÊTE ANNEXE : FICHEZ LE CAMP

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *quête annexe : minuit à l'oasis à Mirage* et si Murray retrouve sa fille à Beatsville. Avant ce moment, Minnie encourage les PJ qui veulent l'aider à enquêter sur ce qu'il se passe réellement à Mirage. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Minnie « Muse » Mabee et Dave le Dépôt abordent les PJ en secret. Ils insistent : le Lama ne doit pas apprendre ce qu'ils s'apprêtent à révéler au groupe. Si Murray est venu s'installer à Beatsville, il est lui aussi présent. Minnie, quoique sourde, lit très bien sur les lèvres et parle clairement, tout en signant en langue des signes américaine. Dave soutient Minnie, en rappelant qu'elle comprend les Enfants d'Atome mieux que quiconque. Voici certains éléments qu'ils pourraient évoquer :

- À mesure que l'influence du Dernier Fils d'Atome croît, certains des membres les moins zélés de sa secte commencent à avoir des doutes sur son statut de chef et fuient la Mer luminescente. Ils se font appeler « pèlerins », et chaque colonie qu'ils ont tenté de rejoindre les a repoussés en raison de leur forte irradiation.

- Attiré par l'imposante antenne-satellite, un petit groupe de pèlerins a commencé à fouiner autour de la décharge. On craint qu'ils veuillent s'installer là et découvrent l'emplacement de Beatsville.

- L'opinion diverge sur ce qu'il faut faire. Certaines personnes, dont Minnie, affirment que le pacifisme n'est plus une option quand les loups sont aux portes. Elle croit que Beatsville devrait installer des tourelles et des pièges autour de son périmètre pour se protéger. D'autres, à savoir le Lama, maintiennent que la violence appelle la violence et préfèrent donc attendre que le problème parte de lui-même.

Dave et Minnie ne veulent pas blesser les pèlerins et ne prendront pas le risque d'aller à l'encontre des souhaits du Lama. Minnie fait confiance au jugement des personnages et leur demande de trouver le moyen de préserver le secret de Beatsville. Elle ne peut leur offrir aucune récompense matérielle, mais elle leur promet de leur raconter tout ce dont elle se souvient au sujet du Dernier Fils d'Atome (voir *L'allée des Artistes*, page 143). Elle accepte aussi d'enseigner la langue des signes américaine à tout PJ intéressé, ce qui pourrait s'avérer utile au cours du chapitre 3 : *La guerre de l'hiver*.

Trouver les pèlerins, occupés à fouiller les piles de bric-à-brac à l'extérieur de Beatsville, n'a rien de compliqué. Les PJ peuvent résoudre cette quête de bien des façons : laissez les joueurs l'aborder comme ils l'entendent. Voici quelques suggestions.

THÉRAPIE VERBALE

Un PJ peut persuader les pèlerins d'aller voir ailleurs grâce à un test de **CHR + Discours** de difficulté 4. En cas d'échec, ils refusent de partir et accélèrent leur fouille. En cas de réussite, les pèlerins acceptent de s'en aller si les PJ leur indiquent un endroit sûr où se rendre et leur expliquent pour quelle raison il ne faut pas rester ici. Bien entendu, les personnages peuvent mentir.

Si les PJ tentent honnêtement de déménager les pèlerins, ils peuvent les accompagner jusqu'au lieu de leur choix. Ils doivent alors jouer de leurs relations pour convaincre les habitants d'accueillir les voyageurs radioactifs. Persuader le chef d'une colonie d'accepter l'installation des pèlerins chez lui nécessite de réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 6, moins le rang de réputation de colonie du groupe. En cas d'échec, leur interlocuteur exige que les PJ remplissent une quête annexe ou lui accordent une faveur en échange de l'emménagement des pèlerins. De plus, il demande aux nouveaux habitants de subir une cure agressive de RadAway afin de préserver la sécurité de leurs concitoyens.

THÉRAPIE DE CHOC

Les PJ peuvent se dire que le meilleur choix consiste à éliminer complètement les intrus en ayant recours à la violence. Les huit **pèlerins** n'ont nulle part où aller et se battent donc jusqu'à la mort. Décrivez le bric-à-brac intéressant de la décharge : d'énormes piles de détritus couvertes de neige, des carcasses de voiture brûlées, des engins de chantier et les tristes restes du vieux monde. Permettez à chaque camp de faire preuve de créativité dans l'utilisation de l'environnement, afin d'obtenir de 1 à 3 d'abri ou des périls à jeter sur ses adversaires.

À tout moment de la rencontre, vous pouvez dépenser des PA pour prendre un PJ pour cible d'un péril unique. Pour en éviter les effets, il doit réussir un test de son choix (logique sur le plan narratif), d'une difficulté égale au nombre de PA déboursés.

PÉRIL	EFFET
Avalanche de bric-à-brac gelé	3 de dégâts balistiques Étourdissants par PA dépensé
Explosion d'une antique machine	2 de dégâts énergétiques Brutaux et Perforants 1 par PA dépensé
Boules de neige lourdement irradiées que lancent les pèlerins	2 de dégâts de radiation Persistants par PA dépensé

Pèlerin

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	7	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	4	Réparation	1
Armes de corps à corps	1	Survie	4
Discours	2	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	2 (toutes)	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 6), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **ARME PLASMA : PER + Armes à énergie** (SR 10), 6 de dégâts balistiques/énergétiques, cadence de tir 1, portée C, Combat rapproché

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** le pèlerin peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 2.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, arme plasma, machette, 6 + 3 cartouches au plasma, richesse 1

THÉRAPIE PAR LES PIÈGES

Les PJ peuvent convaincre le Lama de les laisser construire un piège pour s'occuper des pèlerins. Ils doivent pour cela réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 5. En cas d'échec, le Lama interdit ce plan et leur reproche vertement de ne pas parvenir à trouver une solution non violente. Si les PJ ne lui demandent pas la permission ou fabriquent malgré tout un piège, aucun Beatnik ne les en empêchera de force.

Les PJ doivent construire de toutes pièces un piège mortel, à moins d'en posséder déjà un. Laissez-les récupérer les composants, les pièces et les bouts de robot nécessaires pour inventer le piège le plus sinistre qu'ils peuvent imaginer. Construire l'engin leur prend deux heures et requiert l'utilisation de 2 composants fréquents, 2 composants peu fréquents et 1 composant rare. Il faut ensuite entreprendre un test d'**INT + Réparation** de difficulté 4. En cas de réussite, le piège tue la moitié des pèlerins et pousse l'autre moitié à fuir la décharge. En cas d'échec, le piège ne marche pas très bien : il ne tue que 2 pèlerins avant que le reste découvre Beatsville.

Si les pèlerins atteignent la colonie, ils essaient de l'envahir de force et parviennent à s'en emparer si les personnages n'interviennent pas. Si les PJ protègent Beatsville contre les **pèlerins** (voir *Thérapie de choc*), le Lama se dresse entre les deux groupes et appelle à l'apaisement : il meurt d'une balle perdue.

RETOMBÉES

Le PJ doté de la meilleure valeur de Charisme effectue un test de réputation de colonie (**CHR + rang de réputation**) à l'issue de cette quête : il lance autant de d20 qu'il possède d'influences positives, et la difficulté du test est égale au nombre d'influences négatives. Inspirez-vous des issues suivantes :

- **Sécurité rétablie.** Si les PJ ont aidé les pèlerins à trouver une colonie sûre, ajoutez une influence positive à leur test de réputation de colonie pour Beatsville. Les Atomites repentis deviennent des membres heureux et utiles de leur communauté. À l'avenir, ils se mettront en quatre pour aider les PJ comme ils le peuvent. Les PJ effectuent aussi un test de réputation de colonie pour la nouvelle demeure des pèlerins et ajoutent une influence positive.

- **Souillée de sang.** Si les PJ tuent des pèlerins en les attaquant ou en installant un piège (sans avoir convaincu le Lama au préalable), le chef de Beatsville devient livide. Il exile le groupe, dont la réputation de colonie tombe à 0 (hostile). Le Lama explique à ses camarades qu'on ne peut pas faire confiance aux PJ, et il envoie des éclaireurs à la recherche d'un nouveau foyer. Même si les PJ ont obtenu son accord pour tuer des intrus, ajoutez une influence négative à leur test de réputation de colonie. L'Église d'Atome capture les pèlerins qui auraient survécu et les pousse à révéler l'emplacement de Beatsville.

- **Un Lama mort.** Si les pèlerins ont envahi Beatsville et si le Lama est mort dans la fusillade, les habitants restants ont le cœur brisé. Chacun, Minnie comprise, réaffirme son vœu de vivre en pacifiste, sans plus jamais s'en éloigner. Les PJ ajoutent une influence négative à leur test de réputation pour Beatsville, dont le **moral des habitants** devient **très sombre**.

- **Beatsville prise.** Si les PJ n'arrêtent pas les pèlerins, ces derniers envahissent Beatsville et s'en emparent. Le Lama périt en essayant de se dresser sur leur chemin. Le reste de la communauté s'éparpille aux quatre vents et gagne diverses colonies. Seul **DJ Daddy-O** reste sur place, pour diffuser aussi longtemps que possible.

ABBAYE DE MECHMINSTER

Bien que l'église délabrée n'abrite plus Dieu, elle reste un lieu de culte : le culte de l'acier, du feu et de tout ce qui a trait aux machines. Les Sœurs de la Forge, un petit groupe de forgeronnes et de mécaniciennes qui portent en pendentif des clés à molette en guise de chapelet, gèrent l'abbaye de Mechminster. Les Sœurs sont connues pour leurs prières murmurées : « Là où il y a de la lumière réside l'espoir ». C'est leur philosophie de vie, et elles travaillent sans relâche pour garder la forge active afin d'offrir un soutien charitable aux braves gens du Commonwealth. Elles désapprouvent fortement le Dernier Fils d'Atome et se consacrent à écarter autrui de sa dangereuse doctrine. Malheureusement, leurs priorités ont changé avec l'arrivée des conditions hivernales extrêmes. La nourriture manque, et une récente attaque de goules givrées a laissé les défenses de l'abbaye en piètre état. Les bancs de l'église sont remplis, et les coffres sont vides : il semble que ce soit bientôt au tour des Sœurs de demander l'aide d'une main secourable.

Population : 43 habitants

Défenses : assez faibles

Réserves de nourriture : limitées

Moral des habitants : assez sombre

Rang de réputation de colonie de départ : neutre (2)

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Les conflits de l'abbaye de Mechminster reposent sur ces principaux problèmes :

- **bien trop de gens affamés** et bien trop peu de provisions pour les nourrir ;
- **une attaque-surprise de goules givrées** a laissé les défenses en piteux état, et la colonie est exposée ;
- **une augmentation de la consommation de drogues illégales** parmi les habitants des Limbes, ce qui entre en conflit avec les valeurs de la colonie.

Les changements imposés par l'hiver atomique ont vraiment mis l'abbaye de Mechminster à rude épreuve. Le dévouement de ses habitants envers le peuple du Commonwealth n'est pas passé inaperçu. Nombre de personnes cherchent leur aide en temps de besoin, mais les ressources des Sœurs sont épuisées. La colonie nécessite un soutien extérieur pour trouver des provisions et renforcer sa sécurité.

L'HIVER NUCLÉAIRE À LA FORGE

Rares sont les colonies désireuses de soutenir et d'encourager les nécessiteux pour des raisons véritablement honnêtes et justes, mais les Sœurs de la Forge ont toujours été une lueur dans les ténèbres. Cependant, même la Forge de l'abbaye de Mechminster a du mal à tenir à distance les ombres de l'hiver. À moins que quelqu'un n'attise le feu de l'espoir durant les heures les plus sombres de la colonie, les Terres désolées pourraient bien refroidir encore plus dans les prochaines nuits.

DES BAISSES D'IMPÔT

Depuis sa création, l'abbaye de Mechminster repose sur la gentillesse d'autrui en échange de la sienne. Les Miliciens et les gens du Commonwealth ont toujours payé des impôts à l'abbaye, sous la forme de nourriture, de Stimpaks et d'eau pure. En échange, les Sœurs fournissent armes et armures à celles et ceux qui protègent le Commonwealth. Mais les ressources manquent à tout le monde, désormais, et plus personne n'a de quoi soutenir la cause des Sœurs. De plus, les gens en quête d'un refuge dans les Limbes sont toujours plus nombreux, et l'abbaye n'a pas de solution à son problème de ressources actuel.

UNE BAISSE DANS LES DÉFENSES

La récente attaque de goules givrées a causé de nombreux morts et blessés, en plus de vider les réserves de munitions de la colonie. La chaleur de la forge, qui brûle éternellement, est un phare pour les goules, et plusieurs habitants ont suggéré de l'éteindre. Pourtant, la flamme de la Chaire n'a jamais été étouffée depuis que la révérente Riveteuse l'a allumée voilà des années : elle symbolise ce que représente l'abbaye, et sa fondatrice n'acceptera jamais de la souffler. Récemment, les Sœurs ont mis à contribution la plupart des habitants des Limbes pour réparer et consolider les défenses. Elles craignent que l'attaque des goules givrées n'annonce une meute plus grande. Mais même avec les dernières barrières construites en bric-à-brac, l'abbaye de Mechminster ne survivra sans doute pas à un nouvel assaut.

TENSIONS ENTRE HABITANTS

Un ensemble de règles et de valeurs strictes contribue à façonner l'abbaye de Mechminster. Parmi ces règles, les habitants n'ont pas le droit d'utiliser de drogues illégales, mais la récente surpopulation des Limbes crée l'environnement parfait pour les activités illicites. Depuis peu, les Sœurs sont si occupées à trouver des ressources et à aider les blessés qu'elles ont bien du mal à gérer la population grandissante de la colonie. Les drogues illégales ont beau aller à l'encontre de leurs valeurs, les Sœurs se refusent à exiler des personnes vulnérables dans le froid. Elles offrent donc une récompense substantielle à quiconque leur fournira des informations sur les responsables de l'afflux de drogues dans les Limbes.

L'INFLUENCE D'ATOME

Les Sœurs de la Forge s'opposent fermement à la secte du Dernier Fils d'Atome et, de manière générale, se méfient de tous les Enfants d'Atome. Elles n'éprouvent aucun intérêt pour les manipulations du prophète ni pour ses offres de ressources. Les Sœurs ont travaillé dur pour répandre leur propre propagande contre l'Église, en jetant la lumière sur ses véritables motivations. Le Dernier Fils d'Atome a remarqué leur résistance et considère l'abbaye de Mechminster comme le pire ennemi de sa secte.

AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

Quiconque est pris en train de prêcher la parole des Enfants d'Atome n'est plus le bienvenu dans les murs de l'abbaye. Les Sœurs considèrent le groupe religieux comme blasphématoire et n'en toléreront pas la présence dans leur communauté. De nombreux habitants des Limbes sont des survivants de l'Église et expliquent à tous que le Dernier Fils d'Atome est un faux prophète. Les Sœurs utilisent souvent ces témoignages dans leurs campagnes anti-Atome.

AVEC LES AUTRES FACTIONS

Les Miliciens ont toujours été des alliés de l'abbaye de Mechminster, et la révérente Riveteuse a toujours eu des liens forts avec leur faction. Par le passé, ce partenariat a profité aux deux groupes, grâce au commerce et à une protection mutuelle. Mais la rigueur de l'hiver a créé des tensions entre l'abbaye et les Miliciens : ces derniers demandent encore aux Sœurs de fabriquer des armes et des armures, mais ils ne disposent plus des ressources pour les payer. Dévouées à leur travail, les Sœurs continuent de répondre à ces demandes, mais la révérente Riveteuse arrive au bout de ses réserves de charité et de patience. Elle a exigé que les Miliciens enquêtent sur l'USS *Germination*, récemment échoué, et reviennent avec de la nourriture pour s'acquitter de l'ouvrage incessant de l'abbaye.

LIEUX CLÉS ET GENS IMPORTANTS

L'abbaye de Mechminster est toujours le sanctuaire qu'elle était des siècles plus tôt. Les Sœurs offrent du réconfort aux égarés des Terres désolées, et leur farouche rejet du Dernier Fils d'Atome en fait de potentielles alliées pour quiconque partage cette vision.

LA CHAIRE

Les Sœurs ont creusé dans les fondations de l'antique chaire de l'église pour construire leur imposante forge de pierre. Pièce maîtresse de l'édifice, elle fournit aussi bien chaleur que ressources. Les Sœurs fondent du bric-à-brac dans le feu qui ne s'éteint jamais et elles en fabriquent des armes et des armures utilisables. La Chaire est l'endroit parfait pour chercher de la compagnie ou lutter contre le froid d'une tempête gelée.

PNJ clés :

- **La révérente Riveteuse** est la Mère Supérieure attitrée des Sœurs de la Forge. Elle fait du sacré bon travail et manie l'amour maternel avec autant de précision que son marteau. Elle a fondé l'abbaye de Mechminster, et elle a sauvé les nombreuses Sœurs qui ont fait de la colonie leur foyer. Après avoir perdu son mari, un Milicien, la révérente jura en son honneur de vivre une existence au service d'autrui, mais sans violence. L'abbaye de Mechminster fut conçue comme un phare dans les ténèbres des Terres désolées.

LE CLOCHER

Le Clocher de l'église est désormais l'atelier de Sœur Geiger et le siège de ses expériences en cours. En dehors des outils, du bric-à-brac et des nombreuses bouteilles de Nuka-Cola jetées alentour, une grande tourelle se dresse au centre de la pièce : Sœur Geiger lui consacre chaque instant. Son établi, couvert de schémas dessinés et de morceaux de pistolet Gamma, se trouve juste sous l'arme.

PNJ clés :

- **Sœur Geiger** est une fidèle acolyte de la communauté. Convaincue que les Enfants d'Atome transforment les radiations en arme, elle se consacre à la recherche de contre-mesures. Ce travail lui a consumé l'esprit, et son obsession pour l'achèvement de sa tourelle antiradiation, montée dans le clocher, l'a laissée dans un piteux état. Sœur Geiger espère utiliser l'arme, une fois terminée, pour tirer des particules sur les menaces radioactives qui chercheraient à attaquer l'abbaye et ainsi les neutraliser. Malgré tous ses efforts, il lui manque des informations capitales et des pièces pour que la tourelle fonctionne. Dans son isolement, elle n'a que peu de contact avec le reste des Sœurs, mais elle liera volontiers d'amitié avec celui ou celle qui l'aiderait à débloquer le potentiel de son arme.

LE CONFESSIONNAL

Le Confessionnal est une boutique où la lapidaire **Sœur Emmy Traillette** vend des armes et des armures. Les Sœurs font partie des meilleurs forgerons de tout le Commonwealth, et leur magasin prouve la qualité de leur artisanat. Le Confessionnal est au cœur de l'économie de l'abbaye de Mechminster, et il permet aux Sœurs de récolter les capsules nécessaires au commerce et les informations indispensables à la protection de leur colonie.

PNJ clés :

- **Sœur Emmy Traillette** est une femme incisive qui sait bien des choses sur les armes et adore en parler. Pour elle, les informations ont plus de valeur que les capsules : avant d'acheter un article, chaque client doit confesser un péché ou révéler un secret de valeur. Plus l'information confessée est juteuse, plus le prix de l'objet est revu à la baisse. Brillante armurière, Sœur Emmy Traillette est même prête à présenter à ses meilleurs clients des mods d'armes rares ou personnalisés.

LES LIMBES

Les Limbes est le nom d'un hôtel de fortune où les voyageurs épuisés peuvent demander gratuitement un siège, réchauffer leurs membres gelés et partager des rumeurs glanées durant leur errance. Les rudes tempêtes de cet hiver poussent beaucoup de nouvelles têtes à se réfugier dans ce qui n'était jadis qu'un havre peu connu, et la nourriture et les réserves de médicaments indispensables à un tel établissement commencent à manquer. L'utilisation endémique de drogues et la famine entraînent toujours plus de tensions nocturnes et de nombreuses bagarres dangereuses dans l'enceinte des Limbes. Les résidents craignent d'aller affronter les Terres désolées tant que le sol n'a pas dégelé, mais commencent à s'inquiéter que les Sœurs ne disposent pas de la sécurité nécessaire pour gérer des invités armés et désespérés.

PNJ clés :

- **Camé** est un habitant de Goodneighbor que Hancock a chargé de la distribution de drogues dans le Commonwealth. Il a choisi les Limbes pour destination et y a rencontré le succès de son entreprise. Camé a réussi à ne pas se faire prendre jusqu'ici, mais les Sœurs se consacrent de plus en plus à éradiquer à la source le problème de drogues des Limbes. Camé va sans doute devoir s'entourer de nouvelles précautions et travailler avec des étrangers pour que les capsules continuent d'affluer à Goodneighbor.

RAGOÛT DES BANCS

Ce plat ne pourrait pas être mieux nommé, puisqu'il est cuisiné dans de petites marmites installées au-dessus de braises entre les bancs de l'abbaye. Les habitants de Mechminster doivent faire avec le peu qu'ils ont, et même si le ragoût des bancs n'est pas très copieux ou goûtu, il tient chaud au ventre quand il n'y a rien d'autre à manger. Manger du ragoût des bancs restaure 3 points de vie.

Ingrédients

- N'importe quel légume, plante ou racine que l'on peut trouver (1)
- N'importe quel aliment vivant et comestible (1)
- 150 g de haricots, quel qu'en soit le type, de préférence non irradiés
- 1 bouteille d'eau pure
- De la viande (si disponible)

Instructions

- Couper les légumes
- Griller la viande éventuelle sur des braises
- Faire bouillir l'eau
- Y plonger les légumes et la viande
- Laisser mitonner 5 à 10 minutes avant de servir

QUÊTE ANNEXE : FORGÉ DANS LES TÉNÈBRES

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *quête principale : la mission du train*. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Les Sœurs de la Forge ont un problème : les défenses de l'abbaye de Mechminster sont en ruines après l'attaque d'une horde de goules givrées. Pendant ce temps, l'influence du Dernier Fils d'Atome grandit. Camé aborde les personnages dans une colonie où il peut vendre des drogues. Il se montre ravi de leur céder ses produits de base au prix courant. De plus, il a entendu parler de leurs œuvres dans le Commonwealth et pense que les Sœurs de la Forge, de l'abbaye de Mechminster, pourraient bénéficier de leur aide.

Les PJ qui discutent avec lui peuvent apprendre que :

- Sœur Geiger travaille nuit et jour à l'abbaye pour construire un canon antiradiation, mais elle est de plus en plus frustrée. La semaine dernière, Camé l'a entendu se disputer avec la révérente Riveteuse au sujet d'une tentative pour voler une pièce à un groupe de super mutants du coin. La révérente a rejeté la demande, sous prétexte qu'envoyer quelqu'un de l'abbaye serait trop dangereux ;

- il vend parfois des drogues aux super mutants, et il sait que le Dernier Fils d'Atome a tenté de les convaincre de s'allier à lui. Camé s'inquiète : ce serait une bien mauvaise chose pour l'abbaye de Mechminster ;

- il aime son travail. Les gens ont besoin de drogues, et il a besoin de manger. Malheureusement, les Sœurs ont mis en place une politique de tolérance zéro pour les drogues, et elles commencent à le soupçonner. De manière tout à fait égoïste, il admet penser que, s'il peut les aider, elles cesseraient de le surveiller.

Si les PJ acceptent de se rendre à l'abbaye de Mechminster, ils peuvent parler à Sœur Geiger pour qu'elle leur explique quelle pièce lui manque : un très gros ressort en cuivre parfaitement préservé. S'ils peuvent le prendre aux super mutants, elle soignera leur mal des rayons gratuitement, chaque fois qu'ils en ont besoin. Geiger paraît impatiente et surexcitée à l'idée que quelqu'un l'aide à finir son arme, et elle est plus que ravie de la montrer si on le lui demande. Le canon antiradiation est une arme ronde d'une taille si énorme que c'en est comique. Il pend à une armature d'acier imposante, dotée d'une base aux nombreuses roues. Sœur Geiger affirme que, terminé, le canon pourra affaiblir, voire détruire, les créatures qui dépendent de fortes doses de radiations pour survivre.

LA PLANQUE DES SUPER MUTANTS

Les super mutants se terrent dans un parking proche. Les lieux ne sont pas particulièrement bien défendus (les mutants considérant que leur réputation de brutes suffit à tenir à l'écart la plupart des intrus) et les PJ peuvent donc y entrer comme dans un moulin.

Thrash, une super mutante étonnamment calme et capable de bien parler, mène la bande. Même pour une super mutante, elle est vieille et imposante. Elle porte un manteau sale fait de pièces de cuir et un pantalon de motard rafistolé pour l'adapter à sa carrure, le tout parsemé d'os humains et constellé de la cervelle d'un récupérateur. Thrash est prête à négocier avec les PJ tant qu'ils ne se montrent pas agressifs. Elle leur propose deux options pour obtenir la pièce :

- deux jours plus tôt, une horde errante de goules givrées, proche, a tué plusieurs membres de sa bande. Thrash prévoit de l'attaquer de front avant que les créatures découvrent leur planque. Cependant, elle serait ravie de laisser les PJ s'en occuper, en échange de 150 capsules et de la pièce demandée par Sœur Geiger ;

- sinon, Thrash explique ouvertement qu'elle aimerait s'emparer de l'abbaye de Mechminster et y inviter d'autres super mutants pour survivre à l'hiver. Si les PJ acceptent de mener la horde de goules jusqu'à la colonie et de forcer les Sœurs de la Forge à fuir ou mourir, Thrash leur offre 500 capsules, une place permanente dans sa bande, la pièce qu'ils cherchent et enfin l'arme antiradiation de Geiger.

Si les PJ refusent les propositions de Thrash ou s'ils se montrent agressifs, elle ordonne à son groupe de trois super mutants de les tuer et de piller leurs corps. L'un d'eux reste en arrière pour tirer avec son arme, et les deux autres ramassent des objets pour s'en servir d'armes improvisées. Thrash rejoint le combat uniquement si on l'attaque ou si l'un de ses camarades meurt. Si les PJ fuient, les super mutants ne les prennent pas en chasse… mais leurs rires tonitruants, portés par le vent, suivent le groupe.

Si les PJ acceptent l'offre de Thrash, mais reviennent ensuite pour tendre une embuscade à la bande ou voler le grand ressort de cuivre, chaque personnage qui se faufile dans le parking doit réussir un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 1 sous peine d'être repéré. Trouver la pièce et s'échapper sans se faire voir nécessite de réussir un test de **PER + Discrétion** de difficulté 2. Le gang prend les PJ la main dans le sac si l'un de ces tests échoue, et la violence éclate.

Thrash

Niveau 10, Humain Mutant, Personnage Notable (148 PE)

S	P	E	C	I	A	L
10	8	8	5	6	5	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Mains nues	1
Armes légères	2	Réparation	2
Athlétisme	2	Survie	3
Discours	4	Troc	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
125 kg	+2	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, jambes, buste), 2 (tête)	3 (bras, jambes, buste), 2 (tête)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **FLAMBEUR : FOR + Armes de corps à corps** (SR 14), 7 de dégâts énergétiques Perforants 1, Parade

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS ET RÉSISTANCES :** Thrash est immunisée contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que leurs effets. De plus, elle obtient un +2 à ses RD balistiques et énergétiques (inclus dans son profil).
- **TOURBILLON DE FLAMMES :** une fois par combat, Thrash peut se lancer dans un carnage enflammé au prix d'une action capitale. Elle effectue une attaque avec son Flambeur contre toutes les cibles de son choix situées à portée courte, mais la difficulté de ses tests augmentent de 1.

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, Flambeur, bric-à-brac (os humains assortis), richesse 2

Super mutant

Niveau 5, Humain Mutant, Personnage Normal (38 PE)

S	P	E	C	I	A	L
9	5	7	4	4	5	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Mains nues	2
Armes légères	4	Survie	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
120 kg	+2	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **ARME DE CORPS A CORPS IMPROVISEE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 13), 6 de dégâts balistiques, Deux mains
- **FUSIL A VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 9), 5 de dégâts balistiques Perforants 1, portée C, Deux mains, Imprévisible

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS ET RÉSISTANCES :** le super mutant est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que leurs effets. De plus, il obtient un +2 à ses RD balistiques et énergétiques (inclus dans son profil).

INVENTAIRE

Fusil à verrou de fortune, os humains assortis, 6 + 3 cartouches .308, richesse 1

LA HORDE DE GOULES GIVRÉES

La horde se trouve à deux heures de trajet de l'abbaye de Mechminster, autour d'un gratte-ciel de l'ancien monde brûlé, qui servait jadis de résidence de luxe. Les rues gelées dans les environs de la tour en ruine sont remplies de congères de quatre mètres de hauteur : nombre de goules endormies se terrent dans le bâtiment ou sous les bancs de neige.

S'approcher suffisamment de l'édifice ou de la horde pour mettre en branle un plan nécessite de réussir un test en groupe d'**AGI + Discrétion** de difficulté 3. En cas d'échec, 4 **goules givrées** jaillissent de la neige et surprennent les PJ avant qu'ils soient assez proches. Quand ils les ont terrassées, ils peuvent reprendre leur route vers les abords du gratte-ciel.

Les personnages risquent d'attirer l'attention d'autres goules situées à proximité s'ils utilisent des armes bruyantes ou des explosifs en approchant de leur destination : tout test résultant en une action bruyante, ce qui inclut les attaques avec certaines armes, présente une marge de complication de 3 (18–20). Pour chaque complication obtenue, une autre goule givrée sort de la neige ou des ruines avoisinantes et se joint à la curée.

Quand les PJ ont atteint les abords de la tour, ils peuvent prévoir leur attaque. Ils peuvent choisir d'éradiquer la horde, de la conduire ailleurs ou opter pour une tout autre idée. Les sections suivantes vous proposent des conseils pour les scénarios les plus probables. Puisque les cadavres gelés ressemblent à des goules, et puisque ces dernières se cachent dans les bâtiments ou sous la neige, il est impossible de savoir combien elles sont. Peut-être des dizaines.

Goule givrée

Niveau 6, Humain
Créature De second plan (15 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
6	5	3	–	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **GRIFFES GIVREES : CORPS + Corps à corps** (SR 9), 3 dégâts balistiques Perforants 1, et la défense de la cible est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0) jusqu'au début de son prochain tour. Dépensez 1 PA si l'attaque touche pour ajouter l'Effet Étourdissant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** la goule est immunisée contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que leurs effets. De plus, elle est immunisée contre toutes les maladies.
- **GIVRE SAUVAGE :** en raison de ses articulations lourdement gelées, la goule ne se déplace que d'une zone quand elle sprinte. La goule manque d'intelligence et elle ne peut donc pas communiquer ou être influencée par des tests de **Discours**. Guidée par ses instincts primaires, elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche.
- **CADAVRE INANIMÉ :** une goule givrée gît souvent à terre, immobile, et attend de prendre en embuscade un passant qui ne s'y attend pas. Réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé.

Abattre la horde. Éliminer l'entièreté de la horde s'annonce comme une tâche herculéenne, surtout pour des PJ de faible niveau. Laissez les personnages établir un plan et effectuer un test en groupe de difficulté 0 avec les attributs et compétences qui s'y rapportent. Coopérez avec eux pour qu'ils utilisent leur environnement et encouragez-les à décrire la mise en application de leur stratégie.

Pour chaque tranche de 2 PA que le groupe dépense après ce test, il obtient l'un des bénéfices suivants au cours de ce combat de longue haleine. Les PJ peuvent monter des **structures défendables** ou des **pièges élaborés** deux fois, ce qui leur permet d'allonger leurs défenses ou de déclencher un autre piège à un autre moment.

- Un **goulet d'étranglement** qui ne laisse passer que cinq goules givrées à portée **courte** à la fois.
- Une **structure défendable** qui empêche toutes les goules d'entrer à portée courte pendant les trois premiers rounds du combat. Les défenses sont ensuite submergées ou détruites.
- Un **piège élaboré** qui se déclenche d'une manière choisie par les PJ, installé à portée **moyenne** ou **longue**. Il inflige 4 de dégâts balistiques ou énergétiques à toutes les créatures situées à cette portée quand il se déclenche. L'attaque blesse normalement les goules de second plan.

Les personnages peuvent choisir d'instaurer un périmètre défensif, d'utiliser un goulet d'étranglement pour gérer les goules petit à petit, de foncer armes au poing dans les escaliers glacés du gratte-ciel, ou de faire tout ce qui semble logique sur le plan narratif. Maintenez un rythme intense pour cette rencontre, et concentrez-vous plus sur les efforts des PJ qui affrontent une opposition écrasante dans ce climat gelé que sur les détails infimes.

Durant la bataille, tenez le compte des goules à chaque portée. Elles consacrent leur tour à se rapprocher autant que possible des PJ (une zone par tour) avant d'attaquer sans distinction. Pour préserver le rythme effréné, faites attaquer ensemble des groupes de cinq goules ou moins (voir *chapitre 1, Grouper les PNJ*, page 46).

Quand les PJ ont entamé le combat ou attiré l'attention des goules pour les attaquer en masse, la rencontre commence et l'effectif des goules est le suivant :

- **Portée courte :** 0 goule
- **Portée moyenne :** 2 goules
- **Portée longue :** 5 goules
- **Portée extrême :** 8 goules

Les goules prennent en chasse les PJ qui tentent de fuir. Un personnage peut s'échapper et se cacher en utilisant une action capitale pour effectuer un test d'**AGI** ou **PER + Discrétion** de difficulté 3, ou en dépensant 3 points de chance.

Le bruit des combats continue d'attirer toujours plus de goules à la fin de chaque round. Vous pouvez dépenser 2 PA de la réserve du MJ à ce moment : lancez alors 1d20, et ajoutez la moitié du résultat (arrondie à l'inférieur) à l'effectif des goules à **portée extrême**. Quand vous ne disposez plus d'aucun PA ou estimez que le combat a assez duré, les dernières goules ont rejoint le champ de bataille. Aux PJ de vaincre ou de filer.

UN BOULOT DE GOULE

Les PJ goules tiennent une magnifique occasion de briller durant ce passage de la quête. Une goule givrée n'attaque pas une autre goule, sauvage ou non, à moins que cette dernière ne porte le premier coup. Ce trait rend les personnages goules particulièrement aptes à aider leurs camarades pendant ce combat… ou à le fuir. De plus, toute réussite qu'obtient un tel PJ lors d'un test en groupe pour attirer la horde au loin compte double s'il décrit la façon dont il utilise sa nature de goule pour contribuer à l'exécution du plan.

Attirer les goules au loin. Les PJ peuvent tenter d'attirer la horde à un autre endroit, qu'il s'agisse de leur plan initial ou qu'ils aient dû fuir un assaut frontal qui a mal tourné. Ils peuvent la conduire où ils veulent, mais s'ils optent pour **la planque de Thrash** ou pour **l'abbaye de Mechminster**, les conséquences sont importantes (voir la section *Retombées*).

Attirer la horde ailleurs est une entreprise longue et dangereuse : considérez qu'il s'agit d'une unique rencontre, sans temps pour bivouaquer ou se reposer. Encouragez les PJ à décrire la façon dont ils attirent les goules sans se faire submerger. Dépeignez l'environnement proche et la distance qui les sépare encore de leur destination. Utilisez les moments de calme avant les tests en groupe

pour renforcer la tension en montrant bien à quel point leur plan pourrait facilement mal tourner.

Les personnages, pour progresser, doivent effectuer les tests en groupe de leur choix (en respectant la logique narrative), avec une difficulté de 3 et une marge de complication de 2 (19–20). Pour chaque complication obtenue, 3 goules givrées rattrapent les PJ et les attaquent. Au cours de cette escarmouche, les attaques présentent aussi une marge de complication de 2 (19–20), et chaque complication signifie que 2 goules supplémentaires devancent la horde et se joignent au combat. Les PJ peuvent retourner à leur plan après avoir vaincu toutes les goules qui les attaquent.

Quand un test en groupe résulte en un échec, un obstacle inattendu force les PJ à changer de direction ou à trouver un autre moyen de progresser. Les personnages doivent réussir un total de trois tests en groupe pour conduire la horde jusqu'à un autre emplacement et filer sans se faire voir. Si les PJ mènent les goules à une petite colonie comme l'abbaye de Mechminster ou à un bivouac comme la planque de Thrash, la horde l'envahit et massacre la plupart des habitants. Durant le carnage, laissez aux PJ l'occasion de piller quelque chose de valeur (comme le ressort de cuivre demandé par Sœur Geiger) avant de filer.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Une abbaye trahie.** Si les PJ attirent la horde jusqu'à l'abbaye de Mechminster, la colonie tombe, mais elle emporte une bonne partie des goules avec elle. Seule Sœur Geiger en réchappe, et elle a vu les coupables. Elle se rend dans la colonie la moins en phase avec l'Église d'Atome et les PJ. Geiger considère les PJ comme ses ennemis jurés, et elle parle à tout le monde de la trahison assassine des PJ. Réduisez à 0 (hostile) le rang de réputation des PJ pour la colonie qu'elle a rejoint.

- **Un marché avec Thrash.** Si les PJ ont aidé Thrash à se débarrasser de la horde, elle leur paie les 150 capsules et leur remet le rare ressort de cuivre. De plus, si les PJ ont conduit la horde à l'abbaye pour qu'elle y massacre les habitants, Thrash s'empare de la colonie au nom de l'Église d'Atome, révélant de fait qu'elle est une acolyte loyale du Dernier Fils. Elle offre aux PJ une résidence permanente et commence à attirer des fidèles et des super mutants pour sécuriser sa nouvelle communauté. La colonie naissante gagne les traits suivants : une population de trente habitants, des défenses assez faibles, des réserves de nourriture juste suffisantes et un moral très heureux. Les PJ obtiennent un rang de réputation de 4 (confiante) pour cette nouvelle colonie.

- **Un composant rare trouvé.** Si les PJ récupèrent la pièce demandée par Sœur Geiger, cette dernière se montre très reconnaissante quand ils la lui remettent. Effectuez un test de réputation de colonie, avec une influence positive, et le **moral des habitants** s'améliore d'un cran. Ajoutez une autre influence positive si les PJ ont aussi tué Thrash et sa bande, débarrassant ainsi l'abbaye de Mechminster de cette menace. Sœur Geiger promet de traiter le mal des rayons des PJ ou leurs blessures chaque fois qu'ils viennent lui demander son aide. Après une semaine de travail, elle finit son canon antiradiation et peut l'utiliser avec un effet redoutable sur le gigapède lors du *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*.

- **Un choix quant au secret de Camé.** Si les PJ n'ont pas révélé le trafic de drogues de Camé à l'abbaye de Mechminster, il leur accorde à l'avenir une réduction de 50 % sur ses produits. S'ils ont préféré dénoncer son opération aux Sœurs, la révérente Riveteuse l'exile de la communauté. Il utilise alors son réseau de bouche-à-oreille de drogués pour se venger des PJ : la plupart des marchands qui vendent des drogues refusent de faire affaire avec eux, et ceux qui acceptent doublent leurs prix.

★ *Chapitre Trois* ★

LA GUERRE DE L'HIVER

MENER CE CHAPITRE . . 158

PLANIFIER LES ATTAQUES DU GIGAPÈDE . . 160

QUÊTE PRINCIPALE : MILLE PIEDS DE TERREUR . . 166

Chapitre Trois

LA GUERRE DE L'HIVER

Tandis que l'hiver referme sa poigne glacée sur la région, les Enfants d'Atome augmentent leur pression sur les communautés du Commonwealth pour les forcer à rejoindre l'Église sous peine d'être détruites. Les soldats fanatiques du Dernier Fils d'Atome lancent des attaques sur diverses colonies en utilisant une énorme monstruosité créée par les radiations : le gigapède, un gigantesque mille-pattes mutant auquel ils donnent des ordres en langue des signes américaine. Le gigapède inflige des frappes terribles aux communautés tandis que les troupes d'Atome attaquent à pied, en menaçant de mort ceux qui ne se soumettent pas. Avec l'aide des PJ, les colonies doivent travailler ensemble pour découvrir les secrets du gigapède, monter une défense contre lui et enfin s'unir pour le repousser ou le détruire.

Tandis que la guerre fait rage dans le Commonwealth, le Dernier Fils d'Atome travaille librement à son objectif secret dans la Mer luminescente : déterrer une ancienne cité enfouie censée abriter un artefact qui provoquera l'avènement du jour de la Division, que le Dernier Fils avait prédit.

MENER CE CHAPITRE

Avant de mener votre première partie portant sur ce chapitre, lisez attentivement cette section ainsi que *Planifier les attaques du gigapède* et la première scène de la *quête principale : mille pieds de terreur*. Avertissez les joueurs qu'une fois qu'ils commencent à tenter de rassembler les colonies du Commonwealth pour une bataille finale contre le gigapède (ou décident de l'affronter seuls), ils atteignent un point de non-retour. S'ils n'affrontent pas le gigapède, les Sœurs de la Forge tuent le monstre lorsqu'il attaque l'abbaye de Mechminster, mais une grande partie de l'endroit est rasée pendant la bataille, il devient inhabitable et les rares survivants se dispersent dans les Terres désolées.

Quand les PJ voyagent de colonie en colonie, vous pouvez leur présenter les quêtes annexes décrites à la fin du présent chapitre ou vous reporter à *Traverser le Commonwealth* en page 29 du *chapitre 2* pour créer des rencontres supplémentaires entre les moments importants de la *quête principale : mille pieds de terreur*.

Si les PJ tentent de rallier toutes les communautés du Commonwealth afin de combattre l'Église d'Atome, ils doivent continuer à gagner leur confiance. Seules les communautés au sein desquelles les PJ ont une réputation de colonie d'au moins 4 acceptent de se battre aux côtés du groupe lors des batailles cruciales de ce chapitre. Les autres refusent de se joindre à eux. Entre chaque bataille majeure, laissez les PJ terminer des quêtes annexes du *chapitre 2 : Bienvenue dans le Commonwealth* et du *chapitre 3 : La guerre de l'hiver* pour gagner des niveaux et conclure des alliances plus solides avec les colonies.

Ce chapitre de ***L'Hiver d'Atome*** est assez peu linéaire. Les Enfants d'Atome ordonnent au gigapède d'attaquer différentes colonies sans ordre prédéfini. La section *Planifier les attaques du gigapède* vous offre des conseils pour décider quelles colonies le gigapède attaque, ainsi que pour préparer les scènes de bataille majeures de la quête principale pour les colonies choisies. Ajustez les recommandations pour qu'elles correspondent au mieux à votre groupe. Les enjeux élevés des batailles désespérées de ce chapitre contre un ennemi à la supériorité écrasante toucheront davantage les joueurs si leur personnage est émotionnellement investi dans la défense des colonies et des gens pris pour cible par les Enfants d'Atome et leur monstre.

GAIN DE NIVEAU

Dans l'idéal, les PJ atteignent le niveau 7 ou 8 avant de rencontrer pour la première fois le gigapède pendant la quête principale, et le niveau 11 ou 12 avant la bataille finale pendant la *scène trois : confrontation*.

Les PJ peuvent gagner des niveaux grâce aux points d'expérience, ou vous pouvez décider du moment où ils progressent. Voici quelques suggestions de points d'étape intéressants pour le gain de niveau des PJ :

- chaque fois que les PJ terminent une scène de la quête principale de ce chapitre ;
- chaque fois que les PJ terminent deux quêtes annexes ;
- si les PJ rallient au moins trois colonies avec une réputation de colonie d'au moins 4 pour qu'elles se joignent à eux lors de la confrontation finale.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATIONS DES SCÈNES

Cette quête inclut une guerre sauvage qui s'étale sur la durée et une énorme créature insectoïde, ce qui peut être très difficile pour les joueurs qui ont peur des insectes. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Transformez le gigapède en mammifère mutant ou en un autre type d'animal avec lequel vos joueurs sont plus à l'aise, mais utilisez le même ensemble de statistiques.
- Décrivez la bave radioactive corrosive du gigapède comme un globe d'énergie plutôt que comme de la bave visqueuse.
- Décrivez le carnage de la guerre sans trop entrer dans les détails et faites en sorte que les PNJ auxquels les joueurs sont attachés survivent aux batailles.

SIGNES DE CONTRÔLE

Les Enfants d'Atome contrôlent le gigapède en lui donnant des ordres en langue des signes américaine (LSA). Les dresseurs du gigapède au sein de l'Église d'Atome utilisent la LSA pour diriger le monstre pendant les attaques lors de la *scène deux : les signes se rassemblent* et de la *scène trois : confrontation* pendant la quête principale de ce chapitre. Les PJ qui apprennent les bases de la LSA peuvent en faire un usage très avantageux pendant les batailles ultérieures contre le gigapède.

Si les PJ demandent qui pourrait leur apprendre la langue des signes américaine un peu partout dans le Commonwealth, un PNJ amical leur parle de l'école Horace Mann pour les sourds et malentendants (voir la *quête annexe : éducation supérieure* en page 179) dans les ruines de la région de Cambridge. Le PNJ pourrait aussi leur conseiller d'aller parler au Vieux Murray à Mirage (voir la *quête annexe : Minuit à l'Oasis* en page 126), dont la fille sourde, Minnie, a appris seule une forme de langue des signes. Si les PJ terminent la quête, ils peuvent apprendre la LSA qu'il leur faut auprès de Minnie « Muse » Mabee à Beatsville (voir la *quête annexe : fichez le camp* en page 143). Comme Muse a aidé au dressage du gigapède, elle connaît sur le bout des doigts les signes qui servent à lui donner des ordres.

PLANIFIER LES ATTAQUES DU GIGAPÈDE

Pendant la *quête principale : mille pieds de terreur*, chaque scène présente une bataille dans une colonie différente. Cette section vous offre des conseils afin de décider quelles colonies utiliser pour les attaques du gigapède, de poursuivre l'histoire entre les scènes de la quête principale et de mettre en scène une bataille dans n'importe quelle colonie du Commonwealth présente dans ***L'Hiver d'Atome***. Utilisez la structure et les suggestions ci-dessous :

- **Scène un : l'apparition du gigapède.** Choisissez une colonie, n'importe laquelle, à attaquer alors que les PJ s'y trouvent. Le gigapède, accompagné d'un contingent d'Enfants d'Atome soldats, attaque la colonie par surprise. Si les PJ repoussent le monstre, ils peuvent en apprendre plus sur cette créature et découvrir sur quelle colonie les Enfants comptent lâcher le gigapède ensuite.

- **Scène deux : les signes se rassemblent.** Choisissez une petite colonie à attaquer : Mirage, Chapiteau ou Beatsville. Sélectionnez *soit* une colonie que les PJ n'ont pas encore visitée, *soit* une colonie au sein de laquelle leur réputation de colonie est de 3 maximum. À cause de sa petite taille, cette colonie risque réellement d'être détruite par le gigapède. Si les PJ tentent de la défendre, ils peuvent découvrir que les Enfants communiquent avec le gigapède en LSA et le contrôlent par ce biais. Après la bataille, quand les PJ rassemblent leurs alliés ou se préparent pour la confrontation finale, ils apprennent quelle colonie l'Église compte attaquer ensuite.

- **Scène trois : confrontation.** Choisissez une colonie aimée des PJ à attaquer (sauf Diamond City et Goodneighbor). Sélectionnez *soit* la colonie dans laquelle les PJ vivent en temps normal ou se sont installés, *soit* la colonie dans laquelle ils ont la réputation de colonie la plus élevée. La confrontation est l'occasion pour les PJ de réunir leurs alliés et leurs ressources pour mettre fin au carnage du gigapède. Si les PJ décident de laisser le Commonwealth se débrouiller seul contre la créature, le monstre attaque l'abbaye de Mechminster, et ni le gigapède ni cette colonie ne survivent à la bataille sanglante.

Entre deux scènes de la quête principale, encouragez les PJ à se rendre dans les colonies, à terminer des quêtes annexes et à rassembler des ressources. Laissez-les trouver des notes ou intercepter des transmissions des Enfants d'Atome qui leur donnent un planning clair des attaques présentées dans la *quête principale : mille pieds de terreur*. Vous pouvez utiliser le planning ci-dessous comme base de départ et l'adapter au rythme qui vous convient le mieux :

- Voyager d'une colonie ou d'un endroit important à un autre prend généralement 24 heures.

- 1 semaine après l'attaque de la *scène une*, le gigapède attaque une autre colonie et déclenche la *scène deux*.

- 1 semaine après l'attaque de la *scène deux*, la confrontation finale avec le gigapède a lieu, c'est la *scène trois*.

Même après avoir présenté le planning aux PJ, vous pouvez leur donner un peu plus de temps pour finir une quête annexe ou une autre affaire en cours et arriver sur le site d'une attaque avant qu'il soit trop tard. Les violentes tempêtes hivernales et d'autres problèmes logistiques pourraient retarder les attaques des Enfants et donner le temps au groupe d'atteindre une colonie pour la protéger.

Les sections ci-dessous vous fournissent une boîte à outils avec des conseils pour utiliser chaque colonie du Commonwealth comme toile de fond pour les attaques du gigapède présentées dans la quête principale de ce chapitre. Adaptez les idées données pour mieux correspondre à l'histoire de votre groupe. Si possible, incluez des PNJ que les PJ connaissent et apprécient dans les scènes de bataille et mettez-les sur la trajectoire des attaques du gigapède et des Enfants d'Atome. Ce chapitre est l'occasion de retourner le couteau narratif dans la plaie et de démontrer le coût dévastateur de la guerre.

DIAMOND CITY

Diamond City est bien positionnée pour échapper à la fureur du gigapède, grâce à ses bâtiments en béton armé, à ses tunnels souterrains abondamment renforcés et à ses épais murs d'enceinte. Le gigapède ne peut ni forer les parois des tunnels ni escalader facilement les fortifications extérieures. Les officiers de sécurité de Diamond City font pleuvoir un tir de barrage continu sur la créature, même si leurs armes de petit calibre ne suffisent pas à la repousser. Surtout, les officiers de sécurité et

les pièges permettent à la cité d'empêcher les Enfants d'Atome de créer une brèche dans les murailles.

Voici quelques manières dont les Enfants et le gigapède pourraient attaquer les défenseurs de cette colonie :

- Les jets de bave venimeuse et radioactive du gigapède passent par-dessus les murs et peuvent tuer des gens dans les Gradins supérieurs de la ville.

- Les troupes de l'Église d'Atome effectuent un tir de couverture. Quand le gigapède se redresse pour frapper, ils criblent de tirs tout habitant de Diamond City qui ose surgir sur les murs des Gradins supérieurs pour tirer sur le monstre.

COMBATTRE À L'EXTÉRIEUR DE DIAMOND CITY

Si les PJ se retrouvent piégés à l'extérieur des murs de la ville pendant l'attaque, le personnel de sécurité de Diamond City n'ouvre les portes pour les laisser entrer que s'ils ont une réputation de colonie de 5. Si le groupe reste en terrain découvert pour combattre les troupes des Enfants ou protéger les réfugiés, les PJ attirent l'attention du gigapède en personne. Ils peuvent se cacher sous des piles de parpaings ou dans des bâtiments en ruines sans risque pour éviter le combat si leur joueur réussit un test d'**AGI ou PER + Discrétion** de difficulté 3.

Les réfugiés vulnérables piégés à l'extérieur des murs de la ville se retrouvent dans une situation périlleuse. Le gigapède dévore les tentes en toile et les abris de fortune tandis que les troupes des Enfants abattent ou capturent tous ceux qui n'arrivent pas à fuir assez vite. La sécurité de Diamond City est déjà occupée à protéger les murs et refuse de venir les aider.

Si les PJ ne protègent pas les réfugiés pendant la bataille, la rumeur se répand : Diamond City a tourné le dos aux gens dans le besoin et n'est plus un endroit sûr. Par effet domino de peur, les autres colonies et groupes du Commonwealth cessent de faire du commerce avec la ville jusqu'à ce que le règne de terreur du Dernier Fils d'Atome ait pris fin.

COMBATTRE À L'INTÉRIEUR DE DIAMOND CITY

Si les PJ restent dans l'enceinte des murs de la ville pendant l'attaque, ils bénéficient de davantage de protection. Ils peuvent attaquer depuis les murs des Gradins supérieurs à portée longue tout en bénéficiant de 5 d'abri. Les complications obtenues sur des attaques contre les Enfants ou le gigapède signifient que l'attaque en question touche des réfugiés en fuite en contrebas. Sauf si les PJ quittent le couvert des murs pour aider les réfugiés, beaucoup d'entre eux meurent, et en conséquence, les autres colonies cessent de faire du commerce avec Diamond City.

GOODNEIGHBOR

Les vieux bâtiments de Goodneighbor se dressent au-dessus de tunnels de béton renforcé, difficile à percer sans matériel spécialisé. Les murs qui entourent la colonie font de la ville une huître difficile à ouvrir pour le gigapède et les Enfants d'Atome. Hancock se cache à l'intérieur du vieux parlement et ordonne à toutes les personnes armées de prendre position aux fenêtres et sur le toit. Les membres du gang des Tueurs à gages s'allient à la Surveillance de quartier pour protéger leur foyer (et leur source de revenus) en repoussant les envahisseurs par des tirs de sniper et parfois une grenade ou un cocktail Molotov.

Voici quelques manières dont les Enfants et le gigapède pourraient attaquer les défenseurs de cette colonie :

- Le gigapède projette de la bave venimeuse sur les gardes postés sur les barricades et attrape les défenseurs des zones en bas du mur dans sa gueule puis les dévore.

- Les Enfants escaladent les murs ou enfoncent les portes de la ville, en tirant sur les gens qui fuient dans les rues, avant de battre en retraite sous le contre-feu des défenseurs.

À L'INTÉRIEUR DU VIEUX PARLEMENT

Si les PJ ont une réputation de colonie d'au moins 3, Hancock leur demande de l'accompagner au vieux parlement. À l'intérieur, il ordonne à tous ceux qui portent des armes à distance de se poster aux fenêtres ou sur le toit. De là, les PJ peuvent attaquer à portée longue tout en bénéficiant de 3 d'abri.

Hancock demande à toute personne ayant une formation médicale d'aider les blessés amenés au vieux parlement pendant la bataille. Trois PNJ que les PJ connaissent sont mortellement blessés au combat. Pour traiter un PNJ mourant, le joueur du PJ doit réussir un test d'**INT ou PER + Médecine** de difficulté 3. En cas d'échec, le PNJ succombe à ses blessures.

COMBATTRE DANS LA VILLE

Pendant la bataille, les troupes des Enfants d'Atome réussissent parfois à passer de force par les portes de la ville ou à escalader les murs avant d'être repoussées par les défenseurs. Le gigapède peut attaquer avec sa bave par-dessus les murs en prenant pour cible un PJ à découvert : augmentez de 1 la difficulté de l'attaque.

Les PJ peuvent essayer de se cacher dans la maison ou la boutique d'un PNJ jusqu'à la fin de la bataille, mais les habitants de Goodneighbor n'ouvrent leur porte aux PJ que si le groupe a une réputation de colonie de 5. Les PJ peuvent grimper sur un toit ou un mur haut en utilisant une action pour que leur joueur fasse un test d'**AGI ou FOR + Athlétisme** de difficulté 3. En cas de réussite, le PJ gagne 3 d'abri et effectue des attaques à portée longue.

Si les PJ ne s'occupent pas des blessés au vieux parlement pendant la bataille, trois PNJ qu'ils connaissent succombent à des blessures mortelles.

MIRAGE

L'énorme forteresse de Mirage semble totalement insensible aux attaques du gigapède, mais le grand troupeau de brahmines qui la tire n'a pas cette chance. Lors de la frappe initiale contre le casino itinérant, le gigapède dévore quelques-uns des animaux de bât en guise de repas. La panique qui s'ensuit au sein du troupeau met la forteresse totalement à l'arrêt, et les Atomites tentent d'aborder le bâtiment tandis que la poignée de défenseurs de Mirage remonte les échelles et réplique aux tirs depuis les hauteurs.

Si Maxwell Kantor est encore à la tête de la colonie, il laisse « accidentellement » l'entrée arrière de Mirage sans surveillance et ouverte pour que les soldats des Enfants puissent entrer. Dans ce cas, les objectifs des Atomites sont différents de ceux des situations de bataille présentées plus loin dans ce chapitre. Ils veulent terrifier les colons qui leur résistent, capturer tous les prisonniers de Kantor dans l'Abri en un seul coup de filet puis battre en retraite dans les terres sauvages. Si les PJ ont des doutes sur la loyauté de Kantor, ils comprennent qu'il aide secrètement les soldats de l'Église si leur joueur réussit un test de **PER + Discours** de difficulté 2. Si les PJ révèlent la trahison de Kantor, la communauté se retourne contre lui et demande au groupe de l'aider à décider comment le punir pour ses mauvaises actions.

Voici quelques manières dont les Enfants et le gigapède pourraient attaquer les défenseurs de cette colonie :

- Le gigapède passe plusieurs rounds à chasser les brahmines en fuite ainsi que tout PJ qui tente de rassembler le troupeau. Ensuite, le dresseur du monstre dirige ses attaques de façon à endommager la structure extérieure de Mirage lui-même.

- Les Enfants effectuent un tir de couverture sur les entrées de la forteresse tandis que d'autres dressent des échelles de siège pour pouvoir escalader les murs.

PROTÉGER LES BRAHMINES

Sans ses brahmines de bât, Mirage est immobile et sous-armée. Les PJ qui quittent la sécurité relative de la forteresse pour prendre le risque de parcourir le terrain découvert peuvent rassembler le troupeau éparpillé et paniqué. Pour réunir les bêtes, un PJ doit consacrer une action à ce que son joueur fasse un test d'**AGI ou CHR + Pilotage ou Survie**, en ajoutant 1 dé à sa réserve par rang dans l'aptitude Ami des animaux. Un PJ réussit à rassembler 10 % du troupeau par réussite générée sur le test.

Le gigapède attaque tout PJ qui tente de ramener les brahmines en fuite. Si les PJ battent en retraite dans la forteresse avant la fin de la bataille, le monstre se remet à manger les brahmines, ce qui veut dire que toutes les bêtes ramenées paniquent et fuient de nouveau. Si les PJ ne rassemblent pas au moins 70 % du troupeau de brahmines avant la fin du combat, Mirage est forcée de rester stationnaire jusqu'au printemps, lors duquel les colons pourront acheter de nouvelles brahmines de bât à des marchands itinérants. En attendant, la colonie devient une cible facile pour les pillards désespérés et autres menaces.

COMBAT DANS L'OASIS

Les PJ peuvent repousser les forces d'Atomites envahisseurs en gardant les entrées de Mirage. Au début de chaque round, les soldats de l'Église dressent deux échelles de siège magnétisées depuis le sol qui atteignent l'entrée. La moitié des Enfants présents consacrent tout leur tour à grimper à l'échelle et, à leur tour suivant, ils passent de l'échelle aux murailles de la forteresse et combattent pour entrer dans Mirage. L'autre moitié des envahisseurs fournit un tir de couverture à portée longue depuis le sol, visant les PJ qui essaient de décrocher les échelles de siège ou de garder l'entrée.

Les PJ qui utilisent les murs fortifiés de Mirage bénéficient de 5 d'abri contre les attaques venant d'en dessous d'eux. Si un PJ quitte l'abri, il peut tenter de

décrocher une échelle de siège. Pour cela, son joueur effectue un test de **FOR + Athlétisme ou Projectiles** de difficulté 5. En cas de réussite, toutes les créatures présentes sur l'échelle tombent au sol en dessous et subissent 4 de dégâts qui ignorent la RD. Les Atomites essaient de dresser de nouveau les échelles au round suivant tant que la bataille est en cours, remplaçant les envahisseurs abattus par certains des soldats qui fournissaient le tir de couverture.

Si les Atomites réussissent à envahir le casino en passant par les échelles de siège ou avec l'aide de Kantor, le combat devient bien plus sanglant. Les soldats de l'Église utilisent les machines à sous, les plateaux de bar, les tables de jeu et les civils innocents présents sur les lieux comme bouclier contre les PJ et les autres défenseurs, gagnant ainsi 2 d'abri.

CHAPITEAU

Les structures de Chapiteau sont conçues pour pouvoir être démontées et transportées en voyage, ce qui les rend difficiles à défendre contre des attaques soutenues. Sous-armés, les Bêtes de cirque et les autres défenseurs se battent avec des cordes servant d'armes improvisées, des accessoires de cirque, des hachoirs à viande et quelques armes de petit calibre.

Voici quelques manières dont les Enfants et le gigapède pourraient attaquer les défenseurs de cette colonie :

- Le gigapède déchiquette les tentes et les roulottes. Il détruit sans peine les structures fragiles de la colonie, nullement gêné par les pièges et les défenses artisanales des Bêtes de cirque.

- Un groupe d'Atomites envahit le chapiteau proprement dit, tandis que le reste des forces assiège la colonie à l'extérieur et tire sur tous les colons qui fuient.

COMBAT DANS L'ALLÉE DU CARNAVAL

Les PJ peuvent distraire le gigapède et donc l'empêcher de détruire la colonie à son tour s'ils l'attaquent ou s'ils attirent son attention avec de gros bruits et des explosions. Une fois que le gigapède est concentré sur eux, il tente de les détruire et ne recommence à attaquer la colonie qu'une fois qu'ils ont pris la fuite ou été vaincus. Les PJ qui affrontent le gigapède essuient aussi les tirs de groupes d'Atomites qui assiègent les tentes depuis l'extérieur.

Lors de chaque tour où personne ne s'oppose à lui, le gigapède détruit 1 tente ou 1 structure. Une fois qu'il a détruit 3 structures, Bill le Costaud effectue une sortie courageuse pour distraire le monstre en l'attaquant avec son lourd marteau. Si les PJ n'interviennent pas, le gigapède dévore Bill le Costaud au tour suivant puis finit de détruire le chapiteau proprement dit le tour suivant encore.

Si le gigapède réussit à raser Chapiteau, les survivants se dispersent aux quatre vents après la bataille. Beaucoup succombent à cet horrible hiver, tandis que d'autres déménagent dans des camps de réfugiés près de Goodneighbor et de l'abbaye de Mechminster.

LE GRAND FRISSON SOUS LE CHAPITEAU !

Les Atomites envoient de petits groupes sous le chapiteau depuis l'ensemble de leurs forces, un à la fois, pour terrifier les colons et les faire fuir en terrain découvert, où ils sont plus vulnérables. Si un PJ défend l'intérieur du chapiteau, il peut utiliser une action capitale pour convaincre les habitants de tenir leur position et de se défendre un peu plus longtemps si son joueur réussit un test de **CHR** de difficulté 2. Réduisez de 1 la difficulté de ce test si les PJ aident à mieux armer les défenseurs. Si aucun joueur ne réussit ce test pendant un round, un nouveau groupe de colons prend la fuite vers l'extérieur à la fin du round.

Les deux premiers groupes à fuir sont ceux des habitants goules et humains. Le troisième groupe à fuir est celui des réfugiés synthés, s'ils sont encore présents à Chapiteau. Le quatrième groupe à fuir est celui des Bêtes de cirque. Sauf si les PJ interviennent en attaquant les Atomites à l'extérieur pour couvrir la retraite des groupes, la plupart des colons qui fuient sont abattus. Si les Bêtes de cirque fuient Chapiteau, lancez 3 pour déterminer combien des PNJ suivants sont tués par les Atomites dans leur fuite : Johnnie Lonnie, la Dame Encrée ou l'un des Sal Timbanque.

Si un PJ effectue l'action se préparer puis dépense 6 PA, il n'est plus nécessaire de convaincre les défenseurs de tenir leur position pendant le reste du combat. De plus, les Bêtes de cirque combattent avec une détermination renouvelée et se servent de leur formation d'artistes de cirque pour trouver de nouvelles stratégies.

Les Sal Timbanque disparaissent derrière des rideaux ou des caisses en un éclair puis réapparaissent sur les cordes en hauteur ou en haut d'un piquet de tente et lancent des attaques surprises avec leurs couteaux de jonglage.

Bill le Costaud rugit et fait un carnage en utilisant son marteau pour défoncer le crâne des fanatiques de l'Église. Le Monsieur Loyal Johnnie Lonnie attire les ennemis dans un piège et lâche sur eux son précieux Protectron animal de compagnie peint en lion. Au début de chaque round restant du combat, lancez 2 pour déterminer combien d'ennemis les Bêtes de cirque abattent.

BEATSVILLE

Au milieu de l'hiver, les Enfants d'Atome finissent par découvrir l'emplacement de Beatsville via leur réseau d'espionnage ou en remontant la piste des marchands de nourriture qui se rendent dans cette colonie. Le secret sur la localisation de Beatsville était son seul moyen de défense efficace et une attaque directe du gigapède détruit très rapidement l'endroit. Les locaux sont des pacifistes qui ne savent pas se battre ; si les PJ ne les aident pas à arrêter une attaque, ils prennent la fuite, se rendent ou servent de dîner au gigapède. Si la colonie ne parvient pas à empêcher l'attaque, elle est condamnée à tomber immédiatement.

Voici quelques manières dont les Enfants et le gigapède pourraient attaquer les défenseurs de cette colonie :

- Le gigapède émerge de sous Beatsville ou sous le faux Beatsville (voir *Une œuvre en trompe-l'œil*). Il détruit immédiatement l'allée des Artistes avant de tenter de dévorer tous les présents.

- Les Enfants attendent que le gigapède émerge, puis envahissent la décharge et tirent sans distinction sur tous les colons qui prennent la fuite.

TOUT ART EST RÉVOLUTIONNAIRE

Même si Beatsville n'est ni fortifiée ni armée, son matériel artistique peut être reconverti en armes. Le diluant à peinture permet de fabriquer des bombes incendiaires. Les perles décoratives servent de shrapnel. Les jouets aux mécanismes à rouages ingénieux deviennent les mécanismes de déclenchement des pièges. Les locaux n'ont pas les connaissances nécessaires pour créer ces armes, mais ils veulent bien laisser les PJ essayer. Permettez au joueur d'un PJ d'effectuer un test d'**INT ou PER + Explosifs** de difficulté 1 pour créer soit 1 cocktail Molotov, soit 1 mine à fragmentation en cas de réussite et pour chaque PA dépensé, le PJ crée 2 cocktails Molotov ou 1 mine à fragmentation de plus.

UNE ŒUVRE EN TROMPE-L'ŒIL

Le Lama, ou la personne qui dirige actuellement Beatsville, suggère une méthode radicale pour défendre la colonie avant l'arrivée des attaquants. Il demande aux PJ d'aider les artisans de Beatsville à construire tout un faux décor d'un côté de la décharge, une fausse version de Beatsville conçue pour s'effondrer sous les attaques des Enfants et pour leur donner l'impression que l'endroit a été détruit.

Les PJ peuvent conseiller les Beatniks dans la construction de la fausse ville pour qu'elle puisse tromper l'observateur même s'il est relativement attentif. Du faux sang et des débris éparpillés dans la zone aident à compléter l'illusion, ainsi que des structures en bois branlantes décorées de rideaux en tissu et en toile colorés. De petits bols de matériel artistique empilés sur des caisses vides donnent l'impression que les fournitures de la ville sont toutes stockées ici. Les joueurs peuvent utiliser les règles de construction d'un bivouac (voir *Construire un bivouac* en page 35) pour finir leur trompe-l'œil. S'ils construisent un bivouac de niveau 5 minimum, le faux Beatsville est suffisamment convaincant pour les Atomites.

Si les PJ construisent un trompe-l'œil, le chef de Beatsville leur demande de le défendre et de repousser les forces des Atomites avant qu'elles réalisent qu'elles ont été dupées. Le groupe peut se préparer à ce qui promet d'être un combat brutal en posant des pièges et en utilisant les caractéristiques du bivouac, par exemple les **murs défendables** comme abri.

Si les PJ perdent la bataille contre les Atomites et le gigapède, ou s'ils ne créent pas une fausse ville assez convaincante pour leurrer l'attaque initiale de l'ennemi, les forces restantes de l'Église localisent le vrai Beatsville et le détruisent rapidement. Le Lama meurt au combat. Si les PJ ne l'emportent pas sur les Atomites, Minnie Mabee est de nouveau capturée par les Enfants d'Atome et emmenée au centre de recherche Whately dans la Mer luminescente. Les survivants sont forcés de déménager à Diamond City et de réintégrer pour leur malheur les réalités impitoyables d'une société plus capitaliste. DJ Daddy-O refuse de s'installer dans une autre colonie et voyage dans les Terres désolées en continuant à diffuser sa musique jusqu'à ce qu'un monstre errant le dévore.

ABBAYE DE MECHMINSTER

Les murs saints de l'abbaye de Mechminster et la résolution inébranlable de ses défenseuses en font l'une des cibles les plus coriaces pour les Enfants d'Atome. Avec leurs armes et leur artillerie bien entretenues, les Sœurs organisent une défense solide contre le gigapède comme contre les Atomites. Les tirs d'armes lourdes font reculer le monstre tandis que les tirs d'armes de petit calibre forcent les Enfants à rester au ras du sol et à n'avancer que très lentement.

Voici quelques manières dont les Enfants et le gigapède pourraient attaquer les défenseurs de cette colonie :

- Le gigapède reste hors de portée de la plupart des défenses de la colonie et utilise son attaque de bave pour frapper les défenseurs le long du périmètre.
- Les Enfants fournissent un tir de couverture au gigapède de loin sans prendre le risque d'un assaut total jusqu'à ce que leurs espions fassent exploser des mini-bombes nucléaires dans l'abbaye ou jusqu'à ce que ce plan soit déjoué.

LES ENNEMIS DE L'INTÉRIEUR

Au début, la colonie semble parvenir à repousser les assaillants, mais le véritable but des Atomites est de distraire les défenseuses. Les Enfants d'Atome ont secrètement introduit des espions dans le camp de réfugiés des Limbes. Après le premier round de combat, demandez aux joueurs des PJ qui ne combattent pas activement dans le périmètre de la colonie d'effectuer un test de **PER + Discrétion** de difficulté 4. En cas de réussite, le PJ concerné remarque les 2 Enfants d'Atome soldats, portant des vêtements de réfugiés, mais bien armés et transportant des mini-bombes nucléaires armées, qui se dirigent discrètement vers la Chaire. Si le groupe arrête les espions, il peut récupérer leurs 2 mini-bombes nucléaires.

Si les PJ n'arrêtent pas les espions, ces derniers se sacrifient pour la gloire d'Atome en déclenchant leurs mini-bombes nucléaires à la fin du troisième round de combat. La terrible explosion détruit l'abbaye de l'intérieur et profane sa terre sacrée de ses radiations. Par miracle, la révérente Riveteuse et sœur Geiger y survivent, mais beaucoup d'autres Sœurs, notamment sœur Traillette, meurent. Tout PJ à portée courte de la détonation subit 21 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs et Radioactifs.

Quel que soit le résultat de cette tentative d'attentat, les Atomites se mettent à avancer vers la colonie au début du quatrième round de combat.

PIÉGÉS DANS LES LIMBES

Le gros de l'avancée initiale des Atomites frappe le camp de réfugiés. Le gigapède traque tous ceux qui fuient le camp et projette ses victimes dans les airs avec sa gueule. Les Sœurs restantes livrent une dernière fois bataille dans les Limbes pour protéger les plus vulnérables.

Si les PJ ont aidé sœur Geiger à finir de construire son canon antiradiations, elle fait rouler l'énorme engin jusqu'en terrain découvert au moment où la bataille semble la plus désespérée. Geiger demande aux PJ de l'aider à viser avec cette arme à énergie peu maniable. Un PJ peut utiliser son action capitale pour que son joueur effectue un test de **PER + Armes à énergie** de difficulté 4. En cas de réussite, Geiger déclenche le puissant rayon du canon antiradiations et affaiblit significativement le monstre. La RD balistiques et énergétiques du gigapède tombe à 0 pour le reste de la bataille, il subit 21 de dégâts énergétiques et il ne peut pas effectuer d'action à son prochain tour. Une fois que l'arme de Geiger a touché le gigapède, elle surchauffe et explose en une gerbe brillante d'étincelles.

Si les PJ ne parviennent pas à repousser l'attaque, la révérente Riveteuse achève le travail. Elle se sacrifie en laissant le gigapède la dévorer puis en faisant exploser une mini-bombe nucléaire pour le déchiqueter de l'intérieur (voir *Perdre la bataille* dans la *scène trois : confrontation* en page 186).

LE RETOUR DE LA HORDE

Si les PJ n'ont pas réglé le problème de la horde de goules givrées à proximité, elle arrive quand les Atomites ont commencé à avancer sur la colonie. Les goules prennent d'assaut le gigapède et l'attaquent toutes, attirées par son immense chaleur. Elles ne peuvent lui infliger aucun dégât à cause de son épaisse chitine, mais à cause d'elles, viser le monstre devient plus difficile. Augmentez de 1 la difficulté des attaques contre le gigapède.

Le gigapède se fraie un chemin dans la horde à grands coups de bélier de son corps massif et éradique les goules après trois rounds de combat avant de se joindre de nouveau à la bataille pour l'abbaye de Mechminster.

QUÊTE PRINCIPALE : MILLE PIEDS DE TERREUR

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé le premier acte de ***L'Hiver d'Atome***, le *chapitre 2 : Bienvenue dans le Commonwealth*. **Ajoutez 2 points d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Tandis que l'hiver resserre sa prise sur le Commonwealth, les Enfants d'Atome lancent des attaques sur les colonies pour pousser à bout les gens désespérés. Le Dernier Fils d'Atome espère occuper les Miliciens et les communautés pendant qu'il déterre une ville enterrée sous la Mer luminescente. Par sa campagne de terreur, il compte briser la résolution du Commonwealth et attirer davantage de colons sous sa bannière avant l'arrivée du jour de la Division.

Le gigapède, un énorme monstre mutant, est l'arme principale des Enfants. Mortelle, insensible à la plupart des armes et aisément contrôlée par les Enfants dresseurs, la bête semble impossible à vaincre. Capable de s'enfouir et de creuser discrètement dans le sol puis de frapper par surprise presque n'importe où, l'existence du gigapède met en danger la totalité du Commonwealth.

Dans cette quête, les PJ ont pour objectif de :

- défendre les colonies attaquées par le gigapède et découvrir où il va frapper ensuite ;
- découvrir comment les Enfants contrôlent le gigapède ;
- rassembler leurs alliés pour une bataille finale afin de vaincre le gigapède.

Une fois le gigapède vaincu ou pacifié, les PJ sont acclamés par les colonies qui ont survécu. Avec l'espoir du printemps à l'horizon, ils ont l'occasion de panser leurs blessures et de travailler à réparer les dégâts infligés au Commonwealth.

SCÈNE UN : L'APPARITION DU GIGAPÈDE

Au début de cette scène, les PJ se trouvent dans une colonie au moment où vous êtes prêt à poursuivre l'intrigue principale de ***L'Hiver d'Atome****. Ils entendent des cris d'alarme puis voient des colons en train de paniquer. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :*

> *Des hurlements paniqués résonnent dans l'air vif et froid depuis la bordure du périmètre de la colonie. Quelques instants plus tard, un survivant blessé passe devant vous en courant et en criant : « On est attaqués ! On est attaqués ! » Le bruit sec de tirs de pistolet retentit, mais est submergé par un énorme rugissement et le gros bruit d'écrasement d'un mur qui s'effondre !*
>
> *Une énorme monstruosité se dresse au-dessus des gravats : une tête insectoïde au-dessus d'un corps rectangulaire flexible et épais pourvu de douzaines de pattes qui s'agitent de chaque côté. Une bave acide grésillante dégouline de ses mandibules grandes comme des épées. Le monstre plonge en avant à une vitesse surnaturelle. Il enfonce plusieurs de ses crochets semblables à des lances dans un débris de mur et le projette au loin aussi facilement que le ferait un soldat en armure assistée. Toute la longueur de son corps ondule d'un côté à l'autre tandis qu'il se précipite vers une autre position puis se redresse en sifflant. La bête fait au moins douze mètres de long. Ses yeux à facettes scintillent tandis que sa tête dodeline d'un côté à l'autre, réagissant au bruit de chaque mouvement autour de lui.*

Si un joueur réussit un test d'**INT + Science** ou **Survie** de difficulté 2, son PJ comprend que le **gigapède** est un mille-pattes qui a énormément muté et est différent des autres créatures mutantes comme les reines des fangeux et les béhémoths super mutants. En cas de réussite, le PJ peut dépenser des PA pour **obtenir des informations**. Voici des informations qui peuvent être utiles au groupe :

- Le gigapède est doté d'une carapace blindée, à la manière des fourmis géantes ou des radcafards, mais à échelle bien plus grande. Les armes à feu et les armes de corps à corps ordinaires ont peu de chances de réussir à le blesser.
- Les mutagènes auxquels les Enfants d'Atome ont exposé le gigapède rendent ses sécrétions corporelles radioactives et venimeuses.
- Le gigapède semble éviter les Atomites quand il attaque d'autres gens à proximité. Il est manifestement de leur côté ou sous leur contrôle, d'une manière ou d'une autre.

Donnez aux PJ juste assez de temps pour observer le gigapède et pour réagir avant que la colonie soit attaquée.

RENCONTRE 1-A : LE GIGAPÈDE

Le gigapède attaque la colonie (voir *Planifier les attaques du gigapède* en page 160) avec une petite unité des troupes du Dernier Fils. Lors de cette première attaque, l'objectif des Enfants n'est pas de conquérir une colonie, mais de la terroriser en révélant l'animal de compagnie préféré du Dernier Fils au Commonwealth. Les soldats ouvrent le feu sur quiconque est exposé jusqu'à ce qu'ils soient contre-attaqués.

Si un PJ se joint à la bataille, il doit affronter un groupe de 5 Enfants d'Atome soldats venant de l'unité ennemie. Le gigapède (voir page 181) n'attaque le PJ que si ce dernier l'attaque le premier, et se contente normalement de dévorer les locaux.

Résolution de la bataille. Les Enfants d'Atome tentent de s'échapper après quatre rounds et se dispersent dans les gravats ou les terres désertiques à proximité. Après cinq rounds, ou quand le gigapède tombe à la moitié de ses PV ou moins, le monstre s'échappe en creusant un tunnel profond sous la terre qu'il fait s'effondrer derrière lui. Des bruits de combat s'élèvent d'autres zones autour de la colonie, car les défenseurs locaux repoussent les autres soldats qui attaquent.

Si les PJ ne fuient pas la bataille et réussissent à tenir leur position jusqu'à ce que tous les ennemis s'échappent ou soient tués, leur rang de réputation de colonie augmente de 1 au sein de la colonie qu'ils ont défendue.

Après le combat, les PJ peuvent essayer de remonter la piste des Enfants d'Atome en fuite. Dans ce cas, leur joueur effectue un test de **PER + Survie** de difficulté 3. Impossible de remonter la piste du gigapède, car il creuse trop profondément sous la terre. En cas de réussite, les PJ acculent un groupe de 5 Enfants d'Atome soldats qui tiennent leur position et combattent en utilisant les abris à proximité à leur avantage. Si les PJ ne capturent pas de soldat, les défenseurs de la colonie réussissent à en prendre un vivant. Le chef ou les défenseurs de la localité demandent alors aux PJ de l'interroger, car il refuse de parler à qui que ce soit d'autre qu'au groupe.

INTERROGER UN PRISONNIER

Un Atomite capturé siffle sur ses geôliers, leur crache dessus et manifeste son mépris de manière générale. Il (mais le genre du PNJ est libre) est totalement persuadé que sa cause est juste et destinée à vaincre. Le Dernier Fils a ordonné à tous ses soldats de provoquer les PJ s'ils étaient capturés et de partager ouvertement les plans de l'Église. Un prisonnier peut fournir les informations suivantes :

- Les colonies du Commonwealth sont confrontées à une Grande Épreuve pour prouver leur valeur en prévision du jour de la Division. À cette date, Atome va révéler Sa Lueur au monde et montrer à ses fidèles des portails vers des univers paradisiaques infinis.

- Le gigapède est l'arme sainte d'Atome, imprégné de Sa Lueur. Bientôt, il va frapper de nouveau. Il ne s'arrêtera que lorsque tous les mécréants du Commonwealth auront été jugés. Les colons qui rejoignent l'Église et veulent baigner dans la Lueur d'Atome seront épargnés et connaîtront le salut éternel.

- Cette première attaque n'était qu'une célébration de l'émergence du saint gigapède et un avant-goût de ce qui va suivre. La prochaine attaque va dévoiler la véritable puissance d'Atome.

- Le Dernier Fils d'Atome a quitté le Commonwealth en pèlerinage saint et va revenir au moment du jour de la Division, qu'il a prédit.

Pour que la *quête principale : mille pieds de terreur* continue, le prisonnier doit informer les PJ des plans à venir des Enfants d'Atome. D'un ton provocateur, il révèle à ceux qui l'interrogent quelle colonie le gigapède va attaquer ensuite et quand l'assaut va avoir lieu. Le prisonnier nargue les PJ en affirmant que les habitants de l'endroit sont condamnés à subir le jugement d'Atome et que le groupe ne peut rien faire pour l'empêcher : le gigapède est le serviteur immortel d'Atome. Les PJ ne sont que des fourmis pour cette créature et leurs vies n'ont aucune espèce d'importance s'ils ne consacrent pas leur cœur à Atome. Une fois que le prisonnier a donné cette information, il refuse de continuer à parler, car il a rempli sa mission consistant à appâter les PJ.

LA FÊTE DE LA VICTOIRE

Une fois que les Atomites ont été repoussés, les colons poussent un soupir de soulagement, font le bilan de la situation et félicitent les PJ pour leur aide (ou les blâment pour leur lâcheté selon ce qui s'est passé). Mais les survivants restent nerveux. La nouvelle de l'existence de la bête de guerre mutante des Atomites se répand rapidement, et toutes les colonies équipées d'une radio se mettent à diffuser un compte-rendu de l'attaque. Les tensions exacerbées révèlent toutes les failles sociales au sein de la communauté, ce qui donne aux PJ une raison de s'engager dans des quêtes annexes quand les problèmes locaux empirent.

La deuxième cible

Reportez-vous à la section *Planifier les attaques du gigapède* (page 160) pour choisir la cible suivante du monstre. Déterminez combien de temps les PJ ont avant que l'attaque se produise. Nous vous conseillons un intervalle d'1 semaine pour leur permettre de voyager et de poursuivre d'autres objectifs entre les batailles. Vous pouvez raccourcir ce temps pour faire monter la pression ou l'allonger pour leur donner davantage de temps leur servant à se préparer et à terminer les quêtes annexes.

SE PRÉPARER À LA BATAILLE À VENIR

Armés de ces nouvelles informations, les PJ doivent planifier ce qu'ils vont faire ensuite. S'ils essaient d'attaquer les soldats du Dernier Fils les premiers, ils peuvent trouver des cellules isolées qui se cachent dans des colonies ou de petites structures fortifiées un peu partout dans le Commonwealth. Chaque cellule agit de manière indépendante et rend des comptes à un seul membre de l'Église d'Atome. Elles attendent le moment de se joindre à l'attaque suivante et ne communiquent pas avec les autres groupes.

Laissez les PJ réfléchir de manière créative quand ils préparent des défenses ou des pièges supplémentaires pour contribuer à la défense face au gigapède. Afin de convaincre les colonies d'appliquer leur plan, ils vont peut-être devoir accomplir les quêtes annexes du lieu concerné, persuader ses dirigeants que la menace du gigapède est réelle ou les convaincre de ne pas abandonner la colonie. Récompensez leurs efforts qui réussissent lors de la *scène deux : les signes se rassemblent* en ralentissant les avancées de l'ennemi à des moments cruciaux ou en sauvant des PNJ aimés d'une mort certaine. Démontrez les conséquences d'une préparation ratée en mettant en danger les PJ et les PNJ auxquels ils tiennent le plus pendant l'attaque suivante.

Dans l'idéal, en dépit de tous les efforts du groupe, sa résistance coûte très cher à ses alliés et il ne parvient pas à remporter une victoire totale avant la *scène trois : confrontation*. Quand le gigapède et les forces de l'Église attaquent la colonie suivante, passez à la *scène deux : les signes se rassemblent*.

QUÊTE ANNEXE : IL VA NOUS FALLOIR DE PLUS GROS FLINGUES

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *scène une : l'apparition du gigapède*. **Ajoutez 1 point d'action par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Quand les PJ affrontent le gigapède pour la première fois, ils ont des chances de se sentir extrêmement mal armés. S'ils posent des questions autour d'eux pour savoir où trouver de meilleures armes, ils éveillent l'intérêt d'un récupérateur en trench-coat rapiécé aux cheveux bruns courts et au visage jeune. Richard Durkin le Bleu propose de leur donner des informations utiles en échange d'un repas. Si les PJ le nourrissent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Richard Durkin le Bleu se jette sur la nourriture et parle entre deux grosses bouchées : « Je suis tombé sur une petite ville en ruines à l'ouest de Boston, l'ancienne ville de Stow. Abandonnée pour l'essentiel, avec seulement quelques récupérateurs comme moi. Mais il y a un musée militaire en ruines là-bas, le musée American Heritage. Les locaux ont démonté tous les vieux véhicules garés sur le terrain du musée pour prendre les pièces détachées, mais ceux qui sont entrés dans le bâtiment du musée ne sont jamais ressortis. Je parie qu'il y a de vieilles armes exposées là-dedans. Peut-être même quelque chose que vous pourriez utiliser ! »*

Richard le Bleu n'a pas grand-chose d'autre à dire sur le sujet. À ce stade, Stow est à peine plus qu'une communauté de survivants composée d'une douzaine de personnes frissonnant de froid avec des fermes couvertes de neige et des vergers où tout est mort. Le voyage jusqu'à Stow prend 24 heures. Les récupérateurs locaux

se méfient des étrangers armés, mais sont prêt à faire du commerce et à échanger des histoires. Les gens de Stow confirment la description de Richard le Bleu et ne s'opposent pas à ce que les visiteurs fouillent le vieux musée. Quand les PJ s'approchent du bâtiment, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Le terrain sur lequel se trouve le musée American Heritage est un grand pan de terre nue qui abritait autrefois une pelouse, mais est à présent couvert de neige sale et parsemé de véhicules délabrés et de petits buissons tordus. Le bâtiment principal est une structure basse de plafond sur un seul niveau qui ressemble à un entrepôt, avec plusieurs portes de garage verrouillées et une porte de devant central dans une façade ressemblant à une tour, décorée de peinture rouge, blanche et bleue écaillée et tachée.*

Les portes de garage ne s'ouvrent plus depuis longtemps à cause de la rouille et sont trop lourdes pour être soulevées sans un effort surhumain. Un PJ peut crocheter la vieille serrure magnétique de la porte de devant si son joueur réussit un test d'**AGI** ou **PER + Crochetage** de difficulté 3, ou la forcer si son joueur réussit un test de **FOR + Athlétisme** de difficulté 5. En cas d'échec, les robots qui patrouillent à l'intérieur prennent conscience de l'intrusion et se positionnent pour lancer une attaque surprise dès que les PJ entrent.

FOUILLER LE MUSÉE

À l'intérieur, les pièces sombres sont des reconstitutions historiques de divers champs de bataille de la Première Guerre mondiale, de la Deuxième Guerre mondiale et de la bataille d'Anchorage. Parmi les pièces et les statues exposées dans le musée se trouvent des squelettes humains mutilés et carbonisés.

Le monde dans lequel les PJ vivent à présent est le produit de la glorification de la guerre par les anciens États-Unis d'Amérique. C'est l'occasion parfaite pour intégrer des éléments de satire sombre caractéristiques de ***Fallout***. Les PJ peuvent par exemple tomber sur les artifices de propagande suivants dans le musée :

- une musique patriotique métallique préenregistrée diffusée par les haut-parleurs endommagés ;
- des panneaux délavés décrivant les actes héroïques des soldats des conflits exposés ;
- des prospectus en train de s'effriter vantant les mérites de répandre la liberté et le mode de vie américain, tout en faisant des remarques narquoises sur les traîtres pacifistes et communistes.

4 robots Mister Gutsy Patriot vêtus d'uniformes militaires humains mal ajustés patrouillent dans la zone et répètent régulièrement haut et fort diverses déclarations « patriotiques » de propagande sur les envahisseurs rouges, l'assistanat du gouvernement et la liberté qui n'est pas gratuite. Et ils tentent simultanément de carboniser quiconque entre dans le musée. Si un PJ essaie d'éviter qu'ils le repèrent ou de les attaquer par surprise, son joueur doit réussir un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 3. Quand les robots repèrent un PJ, ils attaquent.

Pendant le combat, les PJ doivent escalader des répliques des tranchées de la Première Guerre mondiale et des champs de mines de la Deuxième Guerre mondiale tout en affrontant les robots. Ils peuvent plonger derrière des mannequins de soldat pour gagner 1 d'abri. Si les PJ fuient le musée, les robots ne les poursuivent pas. Au lieu de cela, ils se mettent à nettoyer le désordre qu'ils ont eux-mêmes créé, en maugréant.

Mister Gutsy Patriot

Niveau 8, Robot,
Personnage Notable (120 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	8	5	6	7	8	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	4	Discours	3
Armes de corps à corps	4	Explosifs	2
Armes lourdes	4	Réparation	3
Athlétisme	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17	18	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
5 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LANCE-NAPALM À COMPRESSION À RALLONGE : PER + Armes lourdes** (SR 12), 5 de dégâts énergétiques, De zone, En rafale, Persistants, cadence de tir 5, portée C
- **PISTOLET LASER : AGI + Armes à énergie** (SR 12), 4 de dégâts énergétiques Perforants 1, cadence de tir 3, portée C, Combat rapproché
- **PINCES : FOR + Armes de corps à corps** (SR 12), 4 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le Mister Gutsy Patriot est un robot qui se déplace grâce à un système de propulsion par réaction et plane au-dessus du sol, c'est pourquoi il ignore le terrain difficile et les obstacles. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison et contre leurs effets, ainsi que contre les effets de la maladie, de la faim, de la soif et de la suffocation.
- **MAJOR GÉNÉRAL :** le Mister Gutsy Patriot attaque les personnages qui ne portent pas de blindage d'armure de combat commémorative et traitent ceux qui en portent comme des généraux de guerre révérés de l'ancien monde.
- **FLAMMES DU PATRIOTISME :** une fois par combat, le Mister Gutsy Patriot peut brûler davantage de carburant pour déchaîner une vague de flammes dévorantes à l'aide de son lance-napalm. L'attaque perd l'effet De zone, mais ajoute sa cadence de tir aux dégâts (pour un total de 10). À cause des panaches de fumée, la difficulté des attaques portées contre des cibles situées dans la zone du Mister Gutsy augmente de 1 jusqu'au début du prochain tour du Mister Gutsy.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Mister Gutsy Patriot détruit grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 3. En cas de réussite, ils récupèrent 1 lance-napalm à compression à rallonge, 1 blindage d'armure de combat commémorative, du carburant de lance-napalm pour 12 + 6 tirs, 2d20 cellules à fusion, 3 composants peu fréquents, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant rare.

BLINDAGE D'ARMURE DE COMBAT COMMÉMORATIVE

TYPE D'ARMURE	RÉSISTANCE BALISTIQUE	RÉSISTANCE ÉNERGÉTIQUE	LOCALISATION	CHARGE MAXIMALE	COÛT	APTITUDES
Blindage d'armure de combat commémorative	5	5	Toutes	+15	300	Armurier 2

Ces plaques d'acier ultra-résistantes spécialement conçues pour le combat indiquent des rangs et les décorations militaires américaines d'avant-guerre. Elles peuvent être installées sur n'importe quel personnage robot en y passant 1 heure et en réussissant un test d'**INT + Réparation** de difficulté 3. En cas d'échec, le blindage devient inutilisable.

Spécial : un robot équipé d'un blindage d'armure de combat commémorative reçoit une habilitation de sécurité équivalente à celle d'un major ou d'un sergent de l'armée. La difficulté de tous les tests de **Science** ou de **Discours** de son joueur quand il interagit avec des gens ou des machines qui reconnaissent l'autorité des États-Unis d'avant-guerre est réduite de 1 (avec un minimum de 0). De plus, le robot peut surcharger les armes légères et les armes à énergie, ce qui augmente de 1 leur cadence de tir.

Une fois que les PJ se sont débarrassés des robots ou les ont évités, ils peuvent piller le musée avant de repartir. Pour ce faire, ils doivent y passer 2 heures et leur joueur doit réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 3 avec une marge de complication de 2 (19-20). En cas de réussite, le joueur fait le nombre minimum de jets pour chaque table de butin sur la *table de fouille du musée American Heritage* et pour chaque PA dépensé, il peut faire un jet supplémentaire sur une table de butin (dans la limite du nombre maximum de jets). Pour chaque complication de fouille obtenue, un autre Mister Gutsy Patriot tend une embuscade aux PJ ou 2 PA sont ajoutés à la réserve du MJ.

Si un joueur réussit un test de fouille, pour chaque PA dépensé pour faire un jet supplémentaire sur une table de butin, permettez également aux PJ de trouver l'un des objets suivants : 1 *treillis militaire* et 1 *casque militaire*, 1 *arme laser* dotée des mods *canon automatique* et *crosse complète*, 1 mod *tissu balistique Mk IV*, 1 *masque à gaz* ou 4 *Stimpaks*. Quels que soient les résultats du test de fouille, les PJ trouvent 1 *armure de combat renforcée* complète sur un mannequin de soldat dans la zone du musée consacrée à Anchorage.

MUSÉE AMERICAN HERITAGE

Table de fouille

TABLE DE BUTIN	NOMBRE DE JETS
Munitions	0-1
Armure	1-4
Vêtements	0-3
Armes (à distance)	1-4
Drogues	0-3
Curiosités	0-3

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **De gros flingues et de grosses armures.** Même si les rares armes en état de marche que le musée contient encore ne sont que des répliques, l'endroit reste un site à fouiller très précieux, car personne n'y a touché. De plus, les PJ peuvent récupérer des armes puissantes et du blindage d'armure dans les restes des Mister Gutsy vaincus pour s'en servir lors de leurs combats futurs.

- **De nouveaux amis.** Sauf si les PJ les ont mal traités ou ont été violents, la douzaine de récupérateurs qui vivent à Stow sont ravis de faire du commerce avec eux. Leurs ressources sont limitées, mais les fermiers peuvent tout de même vendre aux PJ un peu de nourriture composée de fruits et de plantes à la moitié du coût standard. Si les PJ racontent aux locaux curieux ce qu'ils ont trouvé à l'intérieur du musée, les colons s'en emparent et fortifient le bâtiment pour en faire un hôtel de ville et une position défendable. Si les PJ veulent s'y installer eux-mêmes, la colonie est ravie de les y accueillir et ils peuvent choisir n'importe laquelle des zones du musée comme logement.

QUÊTE ANNEXE : LE SOUFFLE

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *scène une : l'apparition du gigapède*, quand ils se rendent dans une colonie où leur réputation de colonie est d'au moins 2. **Ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Joueur·se à la langue bien pendue et escroc à la petite semaine, Mackenzie Frey, ou Mac comme iel préfère être appelé·e, aborde les PJ pour leur faire une proposition : iel veut que quelqu'un se joigne à une partie de cartes en faisant semblant d'être là pour le jeu, mais en réalité pour protéger Mac. Mac porte sur ellui un couteau simple pour se défendre. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Une personne mince aux cheveux blonds gominés s'approche de vous. Iel porte un costume trois pièces bleu marine classique qui semble bien ajusté et récemment recousu. Iel s'incline à demi d'un air bravache puis vous tend une cannette de Nuka Cola pas encore ouverte. Les lèvres de l'inconnu·e se plissent en un sourire espiègle et iel prend la parole : « Bonjour, bonjour mes amis. Quelle journée ! Et cette météo ! Dites-moi, puis-je avoir quelques minutes de votre temps ? Je m'appelle Mac et j'ai une proposition qui devrait vous intéresser. »*

Mac offre un Nuka Cola aux PJ s'ils sont prêts à l'écouter. Iel a peur que la partie de cartes à la mise élevée à laquelle iel a été invité·e soit « soufflée », c'est-à-dire une arnaque lors de laquelle quelqu'un interrompt la partie en attaquant les joueurs pour qu'ils fuient et laissent leurs capsules derrière eux. Mac veut que quelqu'un participe au jeu avec ellui, mais dans le but principal de lea protéger, tandis que les autres PJ vont se positionner à l'extérieur pour guetter les intrus. La partie va avoir lieu cette nuit dans une structure temporaire, une tente démontable cachée loin des endroits fréquentés par les voyageurs ou les gardes locaux. Mac promet 200 capsules en récompense pour l'aide du groupe.

LE GRAND JEU

Si les PJ acceptent d'aider Mac, iel encourage le personnage qui compte jouer aux cartes avec ellui à apporter du butin précieux ou beaucoup de capsules pour parier. Iel se porte garant·e du PJ à son arrivée à la tente de jeu. Si le PJ montre un objet de valeur ou quelques centaines de capsules pour prouver sa bonne foi, il est autorisé à participer au jeu. Les autres PJ peuvent prendre position à l'extérieur pendant ce temps pour faire le guet.

Les quatre autres personnes à la table sont les suivantes, mais vous pouvez ajouter d'autres joueurs et d'autres tables de jeux de cartes si vous le désirez :

- Le distributeur, Jackson Quint, une brute couturée de cicatrices au large sourire plein de dents acérées et à l'attitude amicale.
- Ivey « Full », un Protectron incroyablement paranoïaque, mais qui a conscience de lui-même, et qui pense que tous les autres à la table trichent.
- Hanh « Flippette » Nguyen, une femme goule petite et silencieuse avec des cheveux noirs en couettes qui semble facile à effrayer.
- Doyle Negreanu, un pistolero qui parle lentement et porte un chapeau de cowboy. Il tente de faire en sorte que tout le monde reste détendu.

L'intuition de Mac est juste : la partie de cartes est un piège. Ce sont Jackson Quint et Hanh Nguyen qui ont organisé cette escroquerie. Tous les autres joueurs présents à la table sont leurs pigeons. Les escrocs comptent jouer quelques mains, pousser les autres joueurs à poser de grosses mises puis envoyer un signal à leurs complices pour qu'ils attaquent la tente en se faisant passer pour des brigands. Jackson et Hanh vont « bravement » tenter de ralentir les brigands pendant que les autres joueurs prennent la fuite par l'arrière de la tente, heureux de s'en sortir vivants. Jackson et Hanh ont tous les deux prévus en secret de tuer tous les autres escrocs qui font partie du plan, pour éviter de devoir partager les gains. Ensuite, ils comptent voler toutes les mises à la table et s'échapper de la colonie avant que qui que ce soit se rende compte de ce qui s'est passé.

La partie de cartes. Une fois que la partie a commencé, Mac et les PJ jouent trois tours d'un jeu de cartes, que ce soit le poker ou un autre jeu de votre choix. La mise de départ pour chaque main est de 20 capsules par joueur. Après la pose des capsules, le joueur d'un PJ lance un nombre de égal au score de Chance du PJ pour déterminer la qualité de la main du PJ.

À chaque round, un PJ doit choisir s'il suit la mise, augmente la mise ou se couche. Son joueur peut faire un test de **CHA + Discours** de difficulté 2 pour bluffer auprès d'un autre joueur ou l'intimider. En cas de réussite, le PJ persuade un autre joueur de cartes de se coucher. Quel que soit le résultat du jet, Nguyen ne se couche jamais.

Les autres participants agissent de la manière suivante :

- **Premier tour.** Ivey augmente la mise de 20 capsules et tous les autres joueurs suivent.
- **Deuxième tour.** Ivey augmente la mise de 30 capsules. Mac se couche, mais les autres suivent.
- **Troisième tour.** Nguyen augmente nerveusement la mise de 50 capsules. Les autres joueurs suivent, mais Ivey est très en colère.

Arrêter les brigands à l'extérieur. À n'importe quel moment entre chaque round de la partie de cartes, le joueur d'un PJ à l'extérieur peut effectuer un test de **PER + Discrétion** de difficulté 3 pour que son PJ repère les brigands qui se cachent non loin de là. En cas de réussite, le PJ peut dépenser des PA pour obtenir des informations. Voici des choses que les PJ peuvent apprendre :

- 5 brigands se cachent derrière une congère près de la tente de jeu, prêts à prendre les participants par surprise.
- Les brigands portent une tenue de camouflage hivernal par-dessus une armure de combat de bonne qualité. Ils ont recouvert leur visage d'un bandana noir pour ne pas être reconnus. Chaque brigand a en main un fusil à double canon chargé.
- L'un des brigands se cache un peu plus près de la tente, la tête inclinée comme s'il guettait un signal auditif.

Si un PJ essaie de tendre une embuscade aux brigands avant la fin du troisième tour de la partie de cartes, il doit se rapprocher sans être vu. Si son joueur réussit un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 3, les brigands ne le remarquent pas et le PJ peut porter une **attaque surprise**.

Si l'approche des PJ est repérée, les brigands se précipitent immédiatement dans la tente de jeu et essaient de mettre leur plan à exécution avant que le groupe puisse les arrêter. Si les PJ ne repèrent pas les brigands, ces derniers attendent le signal de Nguyen (voir *Souffler n'est pas jouer*).

Brigand

Niveau 6, Humain, Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Discrétion	2
Armes légères	5	Survie	2
Athlétisme	1	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, jambes, buste)	3 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 10), 3 de dégâts balistiques Perforants 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, cadence de tir 1, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DEUX COUPS :** une fois par combat, le brigand peut dépenser une action capitale pour effectuer deux attaques avec son fusil contre la même cible sans dépenser de PA ni augmenter la difficulté de la deuxième attaque.

INVENTAIRE

Plastron de pillard lourd, jambière de pillard lourde ×2, brassard de pillard lourd ×2, fusil à double canon, machette, 6 + 3 calibre 12, richesse 1

Résolution de la partie de cartes. Si les brigands masqués sont interceptés avant d'atteindre la tente, Jackson et Nguyen jettent des coups d'œil nerveux autour d'eux en entendant les bruits de combat dehors. Mais malgré cela, la partie de cartes se poursuit prudemment, sauf si elle est interrompue par les PJ ou les brigands. Après tout, les coups de feu sont monnaie courante dans les Terres désolées, et tant que les balles ne sont pas trop proches, personne n'a envie d'interrompre le jeu.

L'escroquerie est donc contrecarrée, et la partie se termine après la troisième main. Tout PJ ou PNJ qui ne s'est pas couché révèle sa main. Faites un jet pour chaque PNJ qui ne s'est pas couché afin de comparer la qualité de sa main avec les résultats précédents des PJ. Lancez 5 pour Ivey, 7 pour Nguyen et 8 pour Doyle. Le gagnant est le personnage qui a obtenu le résultat le plus élevé, et il ramasse tout ce qui a été misé. En cas d'égalité, les gains sont partagés de manière égale entre les gagnants.

Après la troisième main, Ivey sort en trombe de la tente, courroucé (même s'il a gagné) en maugréant à propos des sales tricheurs. Comme sa combine a échoué, Nguyen sort discrètement. Puis Jackson sourit et hausse les épaules, et déclare qu'il semblerait que la partie va se terminer tôt ce soir. Il rassemble ses affaires. Doyle dit au revoir à tout le monde et les participants commencent tous à partir. Mac semble soulagé·e. Passez aux *Retombées*.

SOUFFLER N'EST PAS JOUER

Après le troisième tour de mise, mais avant que les mains soient révélées, Jackson Quint bouscule « accidentellement » Nguyen, assise à sa droite. Nguyen compte pousser un cri indigné et se disputer brièvement avec Jackson jusqu'à ce qu'il s'excuse. Le cri sert à prévenir les brigands en train d'approcher à l'extérieur que la mise sur la table est assez haute et qu'il est temps de la souffler.

Si les PJ à l'extérieur n'ont pas empêché les 5 brigands masqués d'entrer, ces derniers se précipitent à l'intérieur de la tente et pointent leurs fusils à double canon sur les participants. Jackson se lève d'un bond et attaque un brigand en tentant de lui arracher son arme. Nguyen pointe du doigt le rabat arrière de la tente et hurle aux autres joueurs de cartes de fuir par-là. Si tout se passe comme prévu et si tous les autres participants fuient, Jackson et Nguyen prennent chacun un fusil et trahissent leurs alliés brigands en les abattant. Puis Nguyen tue Jackson de sang-froid d'une balle dans la nuque, prend ses gains sanglants et s'échappe de la colonie.

Si les PJ interviennent ou tentent eux-mêmes de s'emparer de la mise sur la table, Jackson et Nguyen se joignent aux brigands pour essayer de les tuer avant de se trahir l'un l'autre. Utilisez l'ensemble de statistiques du brigand pour Jackson et Nguyen. Après un round de combat, Nguyen essaie de voler ce qu'elle peut et de fuir pendant la bagarre. Une fois que tous les brigands sont vaincus, passez aux *Retombées*.

RETOMBÉES

Quand les gardes de la colonie locale arrivent sur les lieux après avoir entendu les bruits de combat, ils exigent des explications de la part des PJ pour toute cette violence. Pour qu'un PJ persuade les locaux de croire à sa version de l'histoire, son joueur doit réussir un test de **CHR + Discours** dont la difficulté est égale à 6 – sa réputation de colonie. En cas de réussite sur ce test, ajoutez une influence positive au prochain test de réputation pour les PJ dans cette colonie. En cas d'échec sur ce test, réduisez de 1 la réputation de colonie des PJ. Si leur réputation tombe à 0, les gardes locaux deviennent hostiles ou les bannissent de la colonie.

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Le cambriolage empêché.** Si les PJ ont empêché les brigands de voler les gains de la partie, Mac rend les capsules qu'ils ont perdues en misant aux PJ qui ont participé. Quels que soient les résultats de la partie, Mac paye ensuite 200 capsules supplémentaires aux PJ et donne à l'un d'entre eux une montre antique en argent (qui marche encore !) valant 100 capsules. Mac n'a peut-être pas gagné, mais iel est reconnaissant·e de s'en être sorti·e vivant·e, et il y aura toujours d'autres parties. Les PJ pourraient recroiser Mac à l'avenir et être invités à des parties de cartes à la mise élevée moins violentes.

- **Le bon, la brute et le PJ.** Si les PJ sont restés calmes, ont empêché la violence de trop se répandre et ont dévoilé l'escroquerie, Doyle Negreanu est impressionné par leurs compétences. Ce pistolero exceptionnel leur serre la main et déclare qu'il espère les recroiser. Et il se montrera en effet amical si les PJ le revoient, pourvu qu'ils restent honnêtes. Doyle Negreanu peut débarquer à un moment dramatiquement approprié et cribler les ennemis de balles, ou servir de mentor à un PJ qui veut améliorer ses compétences de combat à l'arme à feu.

- **Nguyen s'est enfuie.** Si Nguyen a réussi à s'échapper de la colonie, elle ne va pas bien loin. Une unité d'Enfants d'Atome soldats la capture puis la torture pour obtenir des informations sur les défenses de l'endroit. Ajoutez 6 PA à la réserve du MJ. Les PJ trouvent le cadavre de Nguyen dans la neige la prochaine fois qu'ils voyagent, avec la peau marquée de brûlures de radiations sévères. Les capsules que Nguyen a volées sont toujours dans ses poches : l'argent n'aura aucune valeur dans le monde à venir que le Dernier Fils d'Atome est en train de bâtir.

SCÈNE DEUX : LES SIGNES SE RASSEMBLENT

Au début de cette scène, le gigapède attaque sa prochaine cible et les PJ se trouvent à proximité. Décrivez l'environnement autour du groupe en incluant les autres personnages, les défenses, la météo et les autres préparatifs. Puis lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Un déluge assourdissant de coups de feu signale l'arrivée des Enfants d'Atome. Quelques instants plus tard, le sol tremble et le gigapède en jaillit de nouveau dans un bruit monstrueux. Cette fois, les Enfants d'Atome approchent derrière la créature, en utilisant le gigapède comme couvert pour prendre le temps de viser avant de tirer sur les défenseurs de la colonie. Un soldat reste toujours proche de l'énorme bête mutante et il ne lui arrive jamais rien malgré cela.*
>
> *Quand le gigapède et les soldats chargent pour attaquer la colonie, le monstre émerge de la terre fendue autour de son tunnel, se dressant sur douze mètres dans les airs. Il projette un grand arc de bile radioactive à travers l'étendue neigeuse avec un nouveau rugissement faisant trembler les structures, et la substance ravage la chair d'un colon en fuite.*

Donnez aux PJ juste assez de temps pour se déplacer ou réagir à l'approche des ennemis avant que la colonie soit attaquée. Réfléchissez aux zones de la bataille et déterminez à quelle portée de départ de leurs ennemis sont situés les PJ.

RENCONTRE 2-A : LE RETOUR DU GIGAPÈDE

Ajoutez 2 PA à la réserve du MJ quand la rencontre commence. Laissez un tour ou deux aux PJ entre chaque affrontement contre un groupe d'ennemis pour se soigner, reprendre position et se préparer au prochain combat.

Le gigapède attaque la colonie (voir *Planifier les attaques du gigapède* en page 160) avec une force conséquente d'Enfants d'Atome soldats et de Protectrons reprogrammés. Lors de cette deuxième attaque, sauf précision contraire dans *Planifier les attaques du gigapède*, l'objectif des Enfants est d'éradiquer la colonie ciblée et d'emmener tous les prisonniers qui se sont rendus se faire endoctriner pour les intégrer au culte du Dernier Fils d'Atome.

Les défenseurs de la communauté sont confrontés à différentes forces de l'Église en arrière-plan. Si les PJ se joignent à la bataille, en plus du gigapède, ils doivent combattre directement 3 groupes d'ennemis qui attaquent différentes zones de la colonie :

- 5 Enfants d'Atome soldats (voir l'ensemble de statistiques ci-contre) tuent des colons au hasard.
- 2 groupes de 5 Protectrons des Enfants d'Atome chacun traquent les PJ, programmés pour les tuer.
- 1 groupe de 5 Enfants d'Atome fanatiques (voir page 177) et d'1 Enfant d'Atome dresseur protège le gigapède pendant qu'il démolit les infrastructures de la colonie.

Si les PJ ont bien préparé les défenses de la colonie ou ont rassemblé assez d'alliés puissants, récompensez-les en racontant comment leurs préparatifs éliminent l'un des trois groupes d'ennemis de la bataille.

Le gigapède. Pendant la bataille, le gigapède attaque les défenses et les structures vulnérables. Il les détruit et les rend inhabitables. Si le gigapède subit des dégâts, il se déchaîne de manière incontrôlée à son prochain tour et attaque les PJ ou les colons à proximité.

Le dresseur du gigapède. Le dresseur du gigapède dirige le monstre pendant la bataille. Si un PJ observe ou attaque le dresseur, son joueur peut effectuer un test de **PER + Discours** ou **Survie** de difficulté 2 sans dépenser d'action. En cas de réussite, le PJ remarque que le dresseur utilise des signes de main pour communiquer avec le monstre.

Si le dresseur est vaincu, le gigapède se déchaîne de manière incontrôlée, dirigeant toutes ses attaques contre le personnage responsable de la mort du dresseur jusqu'à la fin de la bataille. Tant qu'il se déchaîne de manière incontrôlée, la difficulté des attaques contre lui est réduite de 1 (avec un minimum de 0).

Enfant d'Atome soldat

Niveau 8, Humain, Personnage Normal (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	5	6	5	5	5	5

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Discours	1
Armes de corps à corps	3	Discrétion	2
Armes légères	3	Survie	2
Athlétisme	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	3 (toutes)	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 4 de dégâts balistiques Perforants 1
- **ARME À VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 8), 5 de dégâts balistiques Perforants 1, portée C, Imprévisible

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** le soldat peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 3.

INVENTAIRE

Plastron en cuir, brassard en cuir, jambière en cuir, vêtements résistants, machette, arme à verrou de fortune, 2d20 cartouches .308, richesse 1

Protectron des Enfants d'Atome

Niveau 9, Robot,
Créature De second plan (22 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
7	6	4	4	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LASERS DE BRAS : CORPS + Distance** (SR 11), 5 dégâts énergétiques Perforants 1, portée C
- **ÉCRASER, TUER, DÉTRUIRE : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 5 dégâts balistiques En rafale

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le Protectron est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies.
- **DIVISION FINALE GLORIEUSE :** quand le Protectron est vaincu, il explose, arrosant toute la zone alentour des radiations de son réacteur à fusion. Toutes les créatures à portée de main subissent 5 points de dégâts de radiation.

Enfant d'Atome fanatique

Niveau 9, Humain,
Personnage De second plan (22 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	6	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Discours	2
Armes légères	4	Discrétion	4
Athlétisme	2	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (tête, bras, jambes, buste)	4 (tête, bras, jambes, buste)	Immunisé	0

ATTAQUES

- **FUSIL DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 11), 5 dégâts balistiques De zone 1, portée C, Imprécis, Deux mains
- **SUPER MASSE À CHALEUR : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 5 dégâts énergétiques Destructeurs, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** l'Enfant d'Atome fanatique est immunisé contre les dégâts de radiation et leurs effets.
- **MARTYR POUR LA CAUSE :** si une attaque cible un allié à portée courte, vous pouvez dépenser 1 PA pour permettre à l'Enfant d'Atome fanatique de l'écarter de la trajectoire de l'attaque et d'en devenir la cible à sa place.

INVENTAIRE

Armure cage, super masse à chaleur, fusil de combat, 5 cartouches de calibre 12

Résolution de la bataille. Cette fois, les forces de l'Église ne fuient pas et elles se battent jusqu'à la mort. Le gigapède s'échappe quand toutes les autres forces de l'Église sont vaincues ou quand il tombe à la moitié de ses PV ou moins. Il prend la fuite en creusant un tunnel très profondément sous la terre et en le faisant s'effondrer derrière lui.

Si les PJ sont vaincus, ils peuvent s'enfuir, mais la colonie n'est plus qu'un tas de ruines et ses survivants sont capturés ou dispersés aux quatre vents.

Si les PJ l'emportent sur les forces de l'Église, leur rang de réputation de colonie pour la localité défendue augmente de 1. S'ils ont réussi à blesser le gigapède assez gravement pour qu'il prenne la fuite, ou s'ils sont parvenus à sauver des structures essentielles ou des habitants importants pendant la bataille, leur réputation de colonie augmente encore de 1.

Oups, on l'a tué !

Avec une excellente préparation et un peu de chance, les PJ pourraient réussir à tuer le gigapède avant qu'il s'échappe. Tuer le gigapède au cours de cette rencontre est certes une grande victoire, mais les Enfants d'Atome vont tout de même porter leur prochaine attaque contre une colonie. Remplacez le gigapède par un groupe de 5 radscorpions (voir le *chapitre 10 : Résidents des Terres désolées* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***) qui servent de fer de lance à leur campagne de terreur.

Si des survivants des Enfants d'Atome sont capturés, ils se comportent comme des animaux en cage. Ils ne font pas grand-chose mis à part répéter que le jour de la Division est proche et que le Commonwealth va bientôt contempler la grande armée du Dernier Fils d'Atome pleinement déployée dans une bataille finale. Après cette deuxième bataille, les PJ doivent rassembler les défenseurs et faire tous les efforts possibles pour tuer le gigapède et vaincre l'armée des Atomites.

La cible finale

Reportez-vous à la section *Planifier les attaques du gigapède* (page 160) pour choisir la troisième cible du monstre. Déterminez combien de temps les PJ ont avant que l'attaque ait lieu. Nous vous suggérons de leur laisser 1 semaine afin de leur permettre de voyager et de rassembler leurs alliés pour la bataille finale. Vous pouvez raccourcir ce temps pour imposer davantage de pression aux PJ ou le rallonger pour leur donner le temps de se préparer et de terminer des quêtes annexes.

2 jours après la bataille qui vient de se produire, les PJ interceptent un message révélant l'emplacement et le moment de la prochaine attaque. Ils peuvent apprendre l'information plus rapidement s'ils sont proactifs et espionnent une forteresse de l'Église, interrogent un prisonnier ou terminent une quête annexe que vous inventez pour cela. Sinon, vous pouvez dévoiler cette information aux PJ : ils tombent sur le cadavre d'un Atomite tenant encore une radio qui transmet les plans de l'Église.

SE PRÉPARER À LA BATAILLE À VENIR

Comme le compte à rebours avant la bataille finale est lancé, les PJ doivent soigneusement planifier ce qu'ils vont faire avec le peu de temps qui leur reste. Ils peuvent voyager, rassembler des ressources, poursuivre des quêtes annexes, passer du temps avec des proches ou tenter d'apprendre davantage la langue des signes qui va les aider contre le gigapède. S'ils tentent de traquer les cellules ennemies, ils découvrent juste qu'elles sont éparpillées un peu partout dans le Commonwealth et comptent assiéger la colonie ciblée de toutes parts.

Encouragez les PJ à rassembler leurs alliés pour les aider dans la bataille à venir. Toutes les colonies au sein desquelles leur réputation de colonie est au moins au rang 4 vont envoyer de l'aide. Laissez les PJ envoyer des messagers à leur place pour rassembler leurs alliés s'ils veulent consacrer leur temps à poursuivre d'autres objectifs.

Une fois que les PJ sont arrivés sur le site de la bataille, ils peuvent là encore préparer les défenses s'ils ont encore du temps avant que le gigapède attaque. S'ils ont demandé des ressources spécifiques aux colonies qui étaient prêtes à les aider, ils les obtiennent pourvu que leurs demandes soient raisonnables. Laissez-les trouver des solutions créatives et récompensez les efforts qui ont abouti pendant la *scène trois : confrontation* en distrayant les ennemis ou en sauvant la vie d'un PJ à un moment critique.

Quand le gigapède et les forces de l'Église attaquent la colonie suivante, passez à la *scène trois : confrontation*.

Viens plutôt t'attaquer à quelqúun de ta taille !

Les PJ doués en robotique pourraient décider que si les Enfants d'Atome vont déployer un monstre sur le champ de bataille, ils doivent le contrer avec leur propre terreur technologique ! Construire un synthé ou un robot géant pour combattre le gigapède est une entreprise majeure : les PJ doivent trouver suffisamment de pièces, assembler ou réparer le robot et installer dessus un système d'exploitation qui leur permet de le contrôler pendant la bataille. Traitez ce projet comme trois tâches distinctes qui doivent être accomplies dans l'ordre une par une :

- Les PJ doivent passer 12 heures à construire un châssis de robot de guerre. Pour cela, les PJ peuvent reconvertir des robots ennemis vaincus, par exemple les Mister Gutsy de la *quête annexe : il va nous falloir de plus gros flingues* en page 169. De plus, ils doivent dépenser 9 composants fréquents, 6 composants peu fréquents et 3 composants rares.
- Pour faire fonctionner les articulations et les moteurs du châssis, un PJ doit travailler 4 heures et son joueur doit réussir un test d'**INT + Réparation** de difficulté 5.
- Pour programmer les commandes du système d'exploitation du robot, un PJ doit travailler 4 heures et son joueur doit réussir un test d'**INT + Science** de difficulté 5.

Si les PJ parviennent à construire leur robot de guerre géant, laissez-les décrire à quoi il ressemble et comment il fonctionne. Le robot obéit aux ordres de celui qui le pilote pendant la *scène trois : confrontation*.

QUÊTE ANNEXE : ÉDUCATION SUPÉRIEURE

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé la *scène deux : les signes se rassemblent*. **Ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Une fois que les PJ savent que les Enfants utilisent des signes de main pour contrôler le gigapède, ils pourraient se mettre à chercher quelqu'un qui puisse les aider à décoder la LSA. Celle qui l'a enseignée au gigapède, Minnie « Muse » Mabee, réside à Mirage, mais le groupe n'a pas nécessairement accès à elle et peut même ignorer jusqu'à son existence. Si les PJ posent des questions aux PNJ du Commonwealth sur cette langue, au début, personne ne semble l'avoir déjà vue avant. Une fois qu'ils ont posé la question à au moins trois colons qui ne peuvent pas les aider, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Un marchand itinérant passe par-là, vêtu d'habits rapiécés, en poussant péniblement un chariot rouillé dont une roue est cassée. Au sommet de la pile de bric-à-brac inutile du chariot se trouve une petite collection de livres de l'ancien monde. La tranche de l'un des ouvrages est tournée vers vous et indique le titre : « Histoire de l'école Horace Mann pour les sourds et malentendants ».*

Ce livre ne permet pas de décoder la LSA et est désespérément ennuyeux à lire, mais il fournit des informations sur l'école. Située au sud-ouest de la région de Cambridge, l'école est à 1 heure de marche de la zone de Bunker Hill. Même avant la Grande Guerre, cette institution était déjà vieille ; de nombreuses sommités et personnes importantes sont censées y avoir reçu la meilleure éducation voilà des siècles.

Se rendre dans les environs approximatifs de l'école nécessite un voyage de 24 heures dans des conditions hivernales. Pour localiser l'emplacement exact du bâtiment, les joueurs doivent effectuer des tests de difficulté 3, soit d'**INT + Survie** pour faire correspondre les détails et les photos jaunies du livre au paysage actuel afin de trouver l'endroit, soit de **CHR + Discours** pour héler des récupérateurs qui traînent dans la zone et les convaincre d'aider le groupe dans ses recherches. Les PJ trouvent le bâtiment si les joueurs réussissent trois tests avant d'échouer trois fois. Sinon, ils passent une journée entière

à voyager, mais leurs recherches ne donnent rien et ils ne peuvent réessayer que le jour suivant.

De l'extérieur, les ruines de l'école, comptant un rez-de-chaussée et deux étages, ont l'apparence d'un bâtiment rongé par la moisissure tout à fait banal, sans aucun panneau ou signe indiquant son but d'origine.

La moisissure noire. La chose la plus dangereuse dans l'école est un ennemi invisible : la moisissure. De minuscules particules de moisissure noire toxique recouvrent tout ce qui se trouve à l'intérieur. Les PJ qui portent un masque à gaz, une armure assistée ou tout autre système de filtrage sont immunisés contre ce péril, mais les PJ qui n'en ont pas et ne sont pas immunisés contre le poison risquent des problèmes de santé. Pour chaque intervalle de 10 minutes pendant lequel ces PJ respirent l'air empoisonné, ils se sentent malades et subissent 1 de dégâts de poison. Pour nettoyer la moisissure, il faudrait stériliser entièrement le bâtiment, une tâche qui nécessiterait de grandes quantités de produits chimiques et la démolition totale des murs déjà instables.

Fouiller l'école. L'intérieur a été dépouillé par des récupérateurs, qui n'ont pas trouvé grand-chose d'intéressant à part des livres moisis. L'intérieur de l'école est un espace confiné et silencieux, rempli de livres tombant en miettes, de tableaux noirs fissurés et de bureaux renversés. Dans l'école, les joueurs peuvent effectuer des tests de fouille normalement. Pour ce faire, les PJ doivent y passer 30 minutes et les joueurs doivent effectuer un test en groupe de **PER + Survie** de difficulté 2, avec une marge de complication de 3 (18-20). En cas de réussite, les joueurs font le nombre minimum de jets pour chaque table de butin sur la *table de fouille de l'école Horace Mann* et pour chaque PA dépensé, ils peuvent faire un jet supplémentaire sur une table de butin (dans la limite du nombre maximum de jets). Pour chaque complication de fouille obtenue, les PJ non protégés subissent 3 de dégâts de poison à cause des spores de moisissure noire.

TABLE DE FOUILLE DE L'ÉCOLE HORACE MANN

TABLE DE BUTIN	NOMBRE DE JETS
Vêtements	1-4
Curiosités	2-5
Nourriture	1-4
Boissons	1-4
Bric-à-brac	2d20

Si un PJ fouille le dernier étage, il trouve un escalier en mauvais état menant au grenier. Cette pièce remplie de moisissure abrite un vieux robot de pratique de la langue des signes autrefois utilisé comme outil d'enseignement. Le robot fonctionne comme un synthé très primitif, manifestement artificiel, avec un revêtement de peau en caoutchouc décomposée et une paire de mains et de bras, mais pas de jambes. Pour fonctionner de nouveau, il lui faut une cellule énergétique ou une source d'alimentation similaire. Les PJ peuvent facilement emporter le robot avec eux et le transporter loin de l'école.

Ce robot d'enseignement rudimentaire n'a pas de personnalité. Il utilise un petit écran sur son torse pour projeter une image indiquant le mot de langue des signes américaine qu'il est en train d'enseigner ; par exemple, quand il enseigne le signe « manger », il affiche une image de quelqu'un en train de manger. Chaque fois qu'un PJ passe un total de 8 heures à étudier le robot, son joueur peut effectuer un test d'**INT + Discours** de difficulté 3. En cas de réussite, le PJ gagne une connaissance parcellaire de la langue des signes américaine, assez pour reconnaître et répéter quelques mots simples, dont certains ordres que les Enfants d'Atome dresseurs ont utilisés lors des scènes précédentes et que le PJ comprend a posteriori. Le joueur peut dépenser des PA pour obtenir des informations afin d'apprendre un mot en particulier qu'il demande, s'il pense que ce mot sera important pour la quête. Le robot n'enseigne pas assez bien pour parler la LSA couramment ; cela nécessiterait l'aide d'un meilleur professeur, comme Minnie.

Risque de Poumons encrassés. En quittant l'école, les joueurs des PJ qui ont été exposés à sa moisissure noire doivent effectuer un test d'**END + Survie** de difficulté 4. En cas d'échec, le PJ contracte la maladie Poumons encrassés (voir le *chapitre 5 : Survie* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***). Il subit 1 point de Fatigue et, jusqu'à ce qu'il récupère, il ne peut stocker des PA dans la réserve du groupe que si elle contient 3 PA maximum.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Les rudiments de langue des signes.** En étudiant auprès du robot, les PJ peuvent acquérir les bases de la langue des signes et comprendre quelques signes simples comme « bouge », « arrête », « mange » et « repose-toi ». Ils peuvent tenter de donner des ordres au gigapède, mais, comme leurs connaissances en LSA restent limitées, la difficulté des tests pour ce

faire augmente de 1. S'ils parviennent à dompter le gigapède pendant la *scène trois : confrontation* et continuent d'étudier la LSA, ils peuvent finir par arriver à communiquer suffisamment avec lui pour l'apprivoiser sur le long terme.

- **Le nouvel ami robot.** Si les PJ emportent le robot d'enseignement avec eux, il commence mystérieusement à acquérir une personnalité unique au bout de 3 jours. Le premier signe de sa conscience naissante survient quand il demande en LSA à un PJ qui comprend les signes si en tant que robot, il a une âme ou non. Selon la manière dont les PJ répondent à ses nombreuses questions (ou les ignorent), le robot développe une personnalité qui pourrait être amicale, curieuse, meurtrière ou cupide. Il peut communiquer, mais ne peut pas effectuer d'action, sauf si les PJ trouvent un moyen de transférer son cerveau robotique dans un nouveau corps.

- **Remarqués par des voyageurs désespérés.** Quand les PJ quittent l'école, un petit groupe de voyageurs frigorifiés venant d'une colonie de votre choix les aperçoit. Sauf si les PJ avertissent les voyageurs que l'endroit est rempli de moisissure toxique, ces derniers décident de s'abriter des intempéries à l'intérieur du bâtiment délabré. Malheureusement, les survivants n'ont aucune protection contre la moisissure noire et se mettent à avoir de la fièvre et à tousser le jour suivant. Ceux qui tiennent encore debout trouvent les

Gigapède

Niveau 18, Mille-pattes Mutant, Créature Légendaire (390 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
12	9	3	–	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
90	21	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
7 (bras, jambes, buste), 5 (tête)	5 (bras, jambes, buste), 3 (tête)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MANDIBULES : CORPS + Corps à corps** (SR 15), 10 de dégâts balistiques Invalidants, Perforants 1
- **BAVE RADIOACTIVE CORROSIVE : CORPS + Autre** (SR 14), 6 de dégâts de poison En rafale, Radioactifs, portée M

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le gigapède est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets.
- **MONSTRUOSITÉ :** quand le gigapède rate une attaque, il effectue immédiatement la même attaque une deuxième fois en tant qu'action gratuite sans augmenter la difficulté du test. La nouvelle attaque doit cibler une créature à la même portée que le gigapède n'a pas encore attaquée à ce tour-ci. De plus, le gigapède ne subit un coup critique que si une attaque lui inflige au moins 14 points de dégâts (après application de la résistance aux dégâts) en un seul coup, et non au moins 5 comme dans la règle normale.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PROJECTION :** quand le gigapède touche une créature avec ses mandibules, vous pouvez dépenser 2 PA pour qu'il la projette loin de lui, à une portée moyenne maximum, en lui infligeant 3 de dégâts balistiques Étourdissants.
- **FOUISSAGE :** au prix d'une action capitale, le gigapède peut creuser un tunnel sous terre pour surprendre ses assaillants. Tant qu'il est sous terre, il n'est pas visible et ne peut pas être pris pour cible d'une attaque. Au prix d'une action capitale, il creuse un tunnel qui peut le mener jusqu'à deux zones de distance. Quand il jaillit du sol, ce qui ne lui demande qu'une action mineure, il inflige +2 de dégâts sur toutes ses attaques jusqu'à la fin de son tour.

INVENTAIRE

DÉPEÇAGE : un personnage peut dépecer le cadavre du gigapède si son joueur réussit un test d'**END + Survie** de difficulté 1. En cas de réussite, il récupère 4 morceaux de viande de gigapède (similaire à de la viande de reine des fangeux). Si le test génère au moins un Effet, le dépeçage donne aussi 4 + 4 composants peu fréquents et 2 +2 composants rares.

PJ pour leur demander de l'aide. Un PJ peut diagnostiquer la maladie des Poumons encrassés si son joueur réussit un test d'**INT** ou **PER + Médecine** de difficulté 2. Les pionniers infectés ne vont pas survivre à leur voyage de retour chez eux sans l'aide du groupe. Si les PJ passent 1 jour à aider les voyageurs à revenir à leur colonie, les survivants leur donnent l'emplacement d'une ancienne décharge de recyclage à 12 heures de route de là. Les PJ peuvent fouiller ce site en passant 2 heures sur place ; leurs joueurs doivent effectuer un test en groupe de **PER + Survie** difficulté 2.

TABLE DE FOUILLE DE L'ANCIENNE DÉCHARGE DE RECYCLAGE

TABLE DE BUTIN	NOMBRE DE JETS
Armures	2-4
Boissons	1-2
Drogues	2-5
Vêtements	3-5
Bric-à-brac	5d20

SCÈNE TROIS : CONFRONTATION

Au début de cette scène, l'armée du Dernier Fils d'Atome attaque avec le gigapède (ou avec les radscorpions s'il est mort) alors que les PJ se trouvent à proximité. Décrivez l'environnement autour du groupe en mentionnant les autres personnages, les défenses, la météo et les autres préparatifs. Puis lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le silence hivernal est rompu par un cri soudain : « Contact ! Les voilà ! » Quelques instants plus tard, le rugissement des coups de feu fend l'air, suivi de la terre qui s'ouvre alors que le gigapède en émerge. La grande armée des Enfants d'Atome charge de tous les côtés. Les bottes des Atomites font craquer de toutes parts la couverture de neige d'un vert luminescent. Les soldats du Dernier Fils d'Atome ne craignent pas la radioactivité des flocons.

Les défenseurs de la colonie sont accroupis à couvert et signalent la progression des positions ennemies en criant. Quelques instants avant que la bataille commence, les souffles chauds dans l'air froid forment des panaches de vapeur révélant la position des combattants. Dans le chaos, difficile de distinguer ses alliés de ses ennemis.

Les hordes déferlantes d'Atomites semblent infinies. Les défenseurs s'assombrissent en réalisant à quel point ils sont submergés sous le nombre. Les Enfants d'Atome chargent avec tous leurs effectifs, vague après vague, dans le but de s'écraser sur la colonie comme un ouragan gelé. Des histoires d'anciens affrontements vous reviennent en mémoire, peut-être la bataille d'Anchorage avec ses soldats en armure progressant dans la neige.

Il semblerait bien que la guerre ne meure jamais.

Donnez aux PJ juste assez de temps pour se déplacer ou réagir à l'approche des ennemis avant que la colonie soit attaquée. Réfléchissez aux zones de la bataille, prenez en compte toute les colonies alliées qui ont envoyé de l'aide, et déterminez à quelle portée de départ de leurs ennemis sont situés les PJ.

RENCONTRE 3-A : LA BATAILLE FINALE

Ajoutez 4 PA à la réserve du MJ quand la rencontre commence. Laissez un tour ou deux aux PJ entre chaque affrontement contre un groupe d'ennemis pour se soigner, reprendre position et se préparer au prochain combat.

Le gigapède attaque la colonie (voir *Planifier les attaques du gigapède* en page 160) avec l'essentiel des forces restantes du Dernier Fils. Les soldats croient que leur sacrifice va contribuer à l'avènement du jour de la Division. Leur objectif est de détruire la colonie ainsi que quiconque choisit encore de se détourner de la Lueur d'Atome.

Les défenseurs de la communauté sont confrontés à différentes forces de l'Église en arrière-plan de la bataille. Si les PJ se joignent au combat, en plus du gigapède, ils doivent combattre directement 5 groupes d'ennemis qui attaquent différentes zones de la colonie :

- Un groupe de 5 Protectrons des Enfants d'Atome (voir page 177), mené par un robot sentinelle des Enfants d'Atome (voir page 184), encercle la colonie pour fournir un tir de couverture mortel contre les défenseurs.
- 3 Enfants d'Atome des troupes de choc (voir page 185) rôdent sur le champ de bataille en attendant la meilleure occasion de tendre une embuscade aux PJ. Ils utilisent leurs grenades flash-bang de manière stratégique.
- 1 groupe de 5 Enfants d'Atome fanatiques (voir page 177) mené par 1 Enfant d'Atome des troupes de

choc (voir page 185) attaque la colonie de manière frontale.

- 2 groupes de 5 Enfants d'Atome fanatiques (voir page 177) tentent chacun de pénétrer furtivement dans la colonie pour déclencher des incendies et attaquer les personnes sans défense.

- 1 groupe de 5 Enfants d'Atome fanatiques (voir page 177) et de 2 Enfants d'Atome dresseurs (voir page 186) protège le gigapède pendant qu'il démolit les infrastructures de la colonie.

De la neige fortement irradiée recouvre toutes les zones extérieures entourant le champ de bataille. Si un personnage termine son tour à l'intérieur de ce péril, il subit 2 de dégâts de radiation Brutaux.

Le gigapède. Pendant la bataille, le gigapède attaque les défenses et les structures vulnérables. Il les détruit et les rend inhabitables. Si le gigapède subit des dégâts, il se déchaîne de manière incontrôlée à son prochain tour et attaque les PJ ou les colons à proximité.

Une fois les dresseurs du gigapède vaincus, si l'un des PJ a appris la langue des signes américaine, il peut utiliser une action capitale pour tenter d'influencer le monstre. Pour ce faire, son joueur doit effectuer un test de **CHR** ou **INT + Discours** ou **Survie** de difficulté 3. En cas d'échec, le monstre attaque le PJ à son prochain tour. En cas de réussite, le PJ peut donner un ordre simple à la créature qu'elle va suivre à son prochain tour. Après trois tests réussis, le PJ dompte le gigapède et son joueur n'a plus besoin d'effectuer de test pour qu'il lui donne des ordres.

Les dresseurs du gigapède. Les 2 dresseurs du gigapède dirigent le monstre pendant la bataille. S'ils sont vaincus, le gigapède se déchaîne de manière incontrôlée et attaque l'ennemi ou la structure qui se trouve le plus près de lui jusqu'à la fin de la bataille. Tant qu'il se déchaîne de manière incontrôlée, la difficulté des attaques contre lui est réduite de 1 (avec un minimum de 0).

Déployer un robot de guerre. Si les PJ ont construit un robot de guerre géant après la bataille précédente, son pilote peut utiliser une action capitale pour le diriger, ce qui permet au robot d'effectuer une seule action, mais significative. Si le robot attaque un groupe d'ennemis qui s'oppose aux PJ, il élimine automatiquement 8 ennemis à portée moyenne, mais ne peut pas faire de mal au gigapède. S'il affronte plutôt le gigapède dans un combat épique, réduisez de moitié (arrondi au supérieur) les PV actuels de la créature. Laissez le joueur du PJ qui pilote le robot raconter son intervention époustouflante, puis décrivez son baroud d'honneur quand il est submergé et détruit par des Atomites soldats ou par le gigapède.

Rallier le Commonwealth. Informez les joueurs que leurs PJ peuvent faire appeler à l'aide des alliés (les colonies au sein desquelles leur rang de réputation est d'au moins 4) qui ont répondu à leur demande d'assistance pendant la bataille finale. Pour ce faire, ils doivent utiliser une action capitale afin de se préparer et dépenser 3 PA. Dans ce cas, laissez le joueur raconter une scène de flashback qui montre comment son PJ et le groupe d'une colonie alliée ont préparé un piège ou un plan qui les aide à ce moment précis. Vous pouvez aussi raconter comment les forces de l'une des colonies alliées aux PJ arrivent juste à temps pour sauver la situation.

Chaque colonie alliée ne peut aider qu'une fois de cette manière pendant la rencontre. Ses forces éliminent automatiquement 6 ennemis à portée moyenne du PJ qui les rallient mais ne peuvent faire de mal ni au robot sentinelle ni au gigapède. Si les alliés prennent plutôt pour cible le robot sentinelle ou le gigapède, ils infligent 12 de dégâts balistiques ou énergétiques. Après cela, décrivez comment les alliés disparaissent dans la mêlée ou sont blessés ou tués par les forces des Atomites.

Voici quelques manières dont différentes colonies pourraient aider les PJ :

- **Abbaye de Mechminster.** Les Sœurs déploient l'une de leurs armes secrètes : sœur Emmy Traillette portant une armure assistée T-51b et faisant de grands moulinets avec sa super masse comme une furie.

- **Beatsville :** les artistes transforment l'essentiel du matériel artistique qui leur reste en explosifs colorés de peinture, de confettis et de shrapnel, remisant temporairement leurs croyances pacifistes pour donner un spectacle d'une magnificence sanglante.

- **Chapiteau.** Les Bêtes de cirques installent des trapèzes et des cordes raides de funambule entre les structures ou les reliefs naturels du terrain et attendent le bon moment pour se balancer dans les airs et faire pleuvoir les tirs du ciel.

- **Diamond City.** Trois colons fans de baseball de Diamond City sortent de leur couvert pour lancer des grenades rondes à une portée folle, et éliminent les adversaires.

- **Goodneighbor.** Une escouade de tireurs de la Surveillance de quartier sous l'influence d'une grosse dose de Psycho surgit en traversant un mur ou la glace elle-même non loin de l'ennemi et le prend par surprise avec ses machettes à barbelés, ses mitraillettes et sa férocité provoquée par la drogue.
- **Mirage.** Cachées sous une vaste couverture de neige jusqu'au bon moment, les brahmines de la forteresse mobile chargent subitement en avant toute, tirant tout le fort au travers d'une formation ennemie et écrasant tous ses soldats sous le poids du casino entier.

Robot sentinelle des Enfants d'Atome

Niveau 15, Robot, Créature Redoutable (219 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
12	6	3	3	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
54	18	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **CANON MITRAILLEUR ATOMIQUE : CORPS + Distance** (SR 15), 8 de dégâts balistiques Perforants 1, Radioactifs, En rafale, portée M
- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 15), 8 de dégâts balistiques Brutaux
- **AUTODESTRUCTION : CORPS + Corps à corps** (SR 15), 12 de dégâts balistiques, Zone d'impact, portée de main

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le robot sentinelle est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies.
- **SENS AIGUISÉS :** le robot sentinelle peut essayer de détecter les créatures ou les objets en réduisant de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests d'**ESPRIT**.
- **AGRESSIF :** quand le robot sentinelle entre en scène, il génère immédiatement 1 PA pour la réserve du groupe ou pour celle du MJ, selon l'allégeance actuelle du robot.
- **FERVEUR RELIGIEUSE ROBOTIQUE :** la reprogrammation du robot sentinelle par les Enfants d'Atome le rend résistant au piratage. Pour le pirater ou le reprogrammer, il faut réussir un test d'**INT + Science** de difficulté 4.
- **AUTODESTRUCTION :** si les deux bras du robot sentinelle sont blessés ou si ses points de vie sont tombés à 27 ou moins, il s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction à son prochain tour. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un robot sentinelle détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 1 réacteur à fusion et 3 composants rares.

Enfant d'Atome des troupes de choc

Niveau 8, Humain, Personnage Notable (120 PE)

S	P	E	C	I	A	L
9	8	8	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	4	Projectiles	4
Armes de corps à corps	4	Survie	2
Athlétisme	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
120 kg	+2	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	4 (toutes)	Immunisé	0

ATTAQUES

- **ARME À PLASMA À AGITATION AVEC COMPENSATION DU RECUL : PER + Armes à énergie** (SR 12), 7 de dégâts balistiques/énergétiques Brutaux, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Deux mains
- **ÉVENTREUR À LAME COURBE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 13), 7 de dégâts balistiques Brutaux, Perforants 1 et vous pouvez dépenser 2 PA pour désarmer la cible en lui arrachant des mains 1 arme qu'elle tient
- **GRENADE FLASH-BANG : AGI + Projectiles** (SR 11), 3 de dégâts de poison Étourdissants, Persistants, Lancer (M), Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 5.
- **TROUPE DE CHOC :** l'Enfant d'Atome des troupes de choc gagne la qualité Combat rapproché pour toutes ses armes à distance et l'effet Perforant 1 pour toutes ses armes de corps à corps.

INVENTAIRE

Armure de combat lourde renforcée (casque, plastron, jambière ×2, brassard ×2), éventreur à lame courbe, arme à plasma à agitation avec compensation du recul, 10 + 5 cartouches au plasma, 2 + 1 grenades flash-bang, richesse 1

Grenade flash-bang

NOM DE L'ARME	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Grenade flash-bang	Explosif	3	Étourdissant, Persistant	De poison	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	50	2

Une grenade flash-bang est composée de plusieurs réactifs contenus dans un petit boîtier. La réaction chimique crée une lumière vive et un grand bruit qui peuvent temporairement aveugler, assourdir et faire perdre l'équilibre. Les grenades flash-bang sont moins létales que les autres grenades et sont davantage conçues pour neutraliser les combattants.

Spécial : les créatures portant une protection qui leur recouvre totalement la tête (par exemple un casque d'armure de combat) ou immunisées contre les dégâts de poison ne subissent ni les dégâts ni les effets des grenades flash-bang. Quand une créature subit l'effet Persistant d'une grenade flash-bang, ses sens sont brouillés. Augmentez de 1 la difficulté de tous les tests faisant intervenir la vue ou l'ouïe jusqu'à la fin de l'effet Persistant.

Enfant d'Atome dresseur

Niveau 6, Humain,
Personnage Notable (90 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	9	6	7	6

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Réparation	1
Discours	5	Survie	4
Discrétion	1	Troc	1
Médecine	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	14	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	5	0

ATTAQUES

- **PISTOLET GAMMA : PER + Armes à énergie** (SR 9), 3 de dégâts de radiation Étourdissants, Perforants 1, portée M, Imprécis, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** l'Enfant d'Atome peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 5.
- **DOMPTEUR DE GIGAPÈDE :** quand le dresseur effectue l'action se préparer en utilisant **CHR + Discours** pour générer des PA stockés dans la réserve du MJ, il peut aussi communiquer avec le gigapède en langue des signes américaine. Le dresseur peut donner un ordre direct au gigapède, qui va obéir à son prochain tour.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, 2d20 cartouches Gamma, richesse 1

Perdre la bataille. Si les PJ sont vaincus, ils peuvent prendre la fuite. Ajoutez 6 PA à la réserve du MJ. Alors qu'ils fuient, les Sœurs de la Forge arrivent pour sauver la situation par un grand sacrifice, si elles n'étaient pas déjà présentes. Si sœur Geiger a fini de construire son canon antiradiations, les Sœurs le déplacent à portée pour déchaîner son tir sur le gigapède, ce qui l'étourdit. La révérente Riveteuse se précipite ensuite avec une mini-bombe nucléaire amorcée sanglée sur sa poitrine, déterminée à se sacrifier pour sauver les autres. Quand le gigapède reprend ses esprits, il se retourne et plonge, dévorant la dirigeante de l'abbaye de Mechminster. Quelques instants plus tard, la bombe se déclenche, faisant exploser le monstre de l'intérieur.

La détonation projette les sécrétions radioactives du gigapède sur des centaines de mètres, en recouvrant la totalité des alentours et tous les survivants. Les radiations extrêmement fortes rendent la colonie inhospitalière et vont probablement tuer beaucoup des PNJ exposés. Si des Enfants étaient encore présents sur le champ de bataille, ils ne s'attardent pas. Ils battent immédiatement en retraite vers la Mer luminescente et rejoignent leur prophète (voir *chapitre 4 : Le jour de la Division*).

Gagner la bataille. L'armée du Dernier Fils d'Atome mène un dernier assaut désespéré, dans l'intention de détruire ses ennemis ou de connaître le martyre au combat. Les PJ ne peuvent gagner la bataille que si tous les Atomites sont vaincus et si le gigapède est soit éliminé, soit dompté.

Quel que soit le dénouement du combat, décrivez la destruction semée par l'assaut brutal des Enfants d'Atome, en mettant l'accent sur ce qui a été perdu et sur ce qui a été sauvé pendant la bataille. Puis lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

L'assaut meurtrier des Enfants d'Atome contre le Commonwealth est enfin terminé. Leur gigapède inarrêtable ne représente plus une menace pour la survie des gens qui vivent dans les ruines de Boston. Étonnamment, les colonies sont à présent en sécurité. Pour l'instant.

Mais les visages gelés des morts restent à terre sur la glace radioactive, et les gémissements des blessés sont portés par le vent coupant. La guerre ne meurt jamais. Et même si la promesse du printemps se rapproche de plus en plus, rares sont les habitants du Commonwealth qui pensent que cette guerre de l'hiver est terminée.

Quelque part dans les Terres désolées, un prophète travaille à l'avènement du jour de la Division. Le Dernier Fils d'Atome n'a pas encore terminé son œuvre divine.

Laissez les PJ reprendre leurs esprits, aller voir comment vont les survivants, pleurer les morts et fouiller les cadavres. Puis passez aux *Retombées*.

RETOMBÉES

Les PJ terminent la *quête principale : mille pieds de terreur* quand ils survivent à la dernière attaque des Atomites. Selon l'étendue des dégâts, la région pourrait mettre un moment à se relever après ce massacre, mais, pour l'instant, le Commonwealth est en sécurité.

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Le retour de l'espoir dans le Commonwealth.** Si les PJ ont gagné la bataille finale, beaucoup d'habitants de la région reprennent espoir pour la première fois. Améliorez le **moral des habitants de toutes les colonies** d'un cran. De plus, le rang de réputation de colonie des PJ augmente de 2 auprès de toutes les colonies qui ont apporté de l'aide pendant la bataille finale.
- **Une terrible défaite.** Si les PJ ont perdu la bataille finale, ce qui a poussé la **révérente Riveteuse** à se sacrifier, leur réputation de colonie diminue de 2 auprès de toutes les colonies qui ont apporté de l'aide pendant la bataille finale. Les Sœurs de la Forge qui sont encore en vie abandonnent l'**abbaye de Mechminster** et quittent le Commonwealth. La colonie est envahie par les goules givrées et par des pillards qui veulent récupérer tout ce que les Sœurs auraient pu laisser là. De plus, la colonie attaquée par le gigapède devient inhabitable et ses habitants s'éparpillent aux quatre vents.
- **Le gigapède dompté.** Si les PJ ont réussi à dompter la créature en utilisant la langue des signes américaine, ils peuvent l'éloigner des populations vulnérables et l'installer dans un habitat naturel. La créature est intelligente, philosophique et même affectueuse envers ceux en qui elle a confiance. Mais elle aime toujours le Dernier Fils d'Atome et ne veut pas le trahir. Nourrir le gigapède avec un régime qui lui permet de rester en bonne santé devient immédiatement un problème. Sans une énorme source de viande radioactive à consommer, la chitine du monstre devient grisâtre et il tombe malade. Il ne va survivre jusqu'au printemps que si les PJ déploient des efforts considérables pour cela. Et s'ils font tout pour aider le gigapède, ils pourraient perdre la confiance des colonies.

Ensuite, les PJ peuvent par exemple :

- aider le Commonwealth à récupérer après la guerre ;
- augmenter la confiance que leur accordent les colonies en accomplissant des quêtes annexes ;
- récupérer des ressources perdues en fouillant, en faisant du commerce, en fabriquant des objets et en réparant ;
- rechercher des informations sur le jour de la Division et l'endroit où se trouve le Dernier Fils d'Atome.

Laissez le temps s'écouler. Le pire de l'hiver est maintenant passé. Le Commonwealth est en train de se reconstruire et les Enfants d'Atome ne refont pas surface. Quand vous êtes prêt à entamer le dernier chapitre, passez au *chapitre 4 : Le jour de la Division*.

★ *Chapitre Quatre* ★

LE JOUR DE LA DIVISION

MENER CE CHAPITRE . . 190
QUÊTE PRINCIPALE : SUR LA MER LUMINESCENTE . . 197
LE CRATÈRE D'ATOME . . 207
QUÊTE PRINCIPALE : LA VILLE ENFOUIE . . 215

Chapitre Quatre

LE JOUR DE LA DIVISION

Après la chute du gigapède dévastateur, les Enfants d'Atome battent en retraite dans leur base sur la Mer luminescente pour poursuivre leurs objectifs secrets. Tandis que le long hiver va bientôt céder la place au printemps, les personnages joueurs traversent les terres désolées les plus mortelles du Commonwealth et collaborent avec une branche pacifique de l'Église d'Atome pour déterrer une cité enfouie dont l'existence remonte à avant l'Histoire connue. Là-bas, ils doivent affronter le Dernier Fils d'Atome avant qu'il puisse utiliser la technologie millénaire de la ville pour déclencher le jour de la Division.

MENER CE CHAPITRE

Avant de mener votre première partie portant sur ce chapitre, lisez attentivement cette section ainsi que la *quête principale : sur la Mer luminescente*. Avertissez les joueurs qu'une fois qu'ils se rendent dans la Mer luminescente, ils atteignent un point de non-retour. S'ils retournent dans le Commonwealth sans affronter le Dernier Fils d'Atome, il atteint ses objectifs déments (voir les *Retombées* de la *quête principale : la ville enfouie* en page 235).

Quand les PJ explorent la Mer luminescente à la recherche du cratère d'Atome ou du centre de recherche Whately, reportez-vous à la section *Traverser la Mer luminescente* en page 192. Le *chapitre 8 : Le Commonwealth* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** contient d'autres idées de lieux et de quêtes annexes dans la Mer luminescente que vous pouvez utiliser pour mener ce chapitre.

Comme ce chapitre est le grand final de ***L'Hiver d'Atome***, ses quêtes principales et ses épilogues présentent plusieurs occasions de revenir sur des PNJ et des intrigues des chapitres précédents. Rendez ces moments satisfaisants et importants. Une bonne quête de *Fallout* permet aux PJ de voir quel impact leurs actions ont sur le monde.

Au fur et à mesure que ce chapitre progresse, les événements deviennent de plus en plus surnaturels et inexplicables. Évitez de définir des vérités absolues sur la nature des visions des PJ et des ruines sous le centre de recherche Whately. Hantez les PJ en leur présentant des possibilités terrifiantes et laissez-les décider ce qu'ils croient être vrai. L'horreur cosmique fonctionne mieux quand ses mystères incitent les joueurs à creuser davantage, mais ses plus grandes questions existentielles ne doivent jamais être totalement résolues.

GAIN DE NIVEAU

Dans l'idéal, les PJ atteignent le niveau 12 ou 13 avant de se rendre dans la Mer luminescente pendant la première quête principale de ce chapitre. Encouragez-les à se préparer pour leur voyage, à accomplir des quêtes annexes et à aider les colonies du Commonwealth avant de continuer. Dans l'idéal, ils atteignent le niveau 14 ou 15 avant de commencer la *quête principale : la ville enfouie*.

Les PJ peuvent gagner des niveaux grâce aux points d'expérience, ou vous pouvez décider du moment où ils progressent. Voici quelques suggestions de points d'étape intéressants pour le gain de niveau des PJ :

- chaque fois que les PJ terminent une quête principale de ce chapitre ;
- si les PJ terminent toutes les quêtes annexes dans la colonie du cratère d'Atome ;
- si les PJ tuent Sœur Dawn.

LE CRATÈRE D'ATOME

Le cratère d'Atome a été l'épicentre de l'explosion nucléaire qui a dévasté le Massachusetts et créé la région appelée la Mer luminescente : un nuage de radiations perpétuel engendrant des tempêtes toxiques mortelles qui ravagent le reste du Commonwealth. Atteindre le cratère est très difficile à cause de sa radioactivité extrême et des bêtes mutantes qui rôdent dans les parages. L'aura verte à l'intérieur du cratère brille très fort et est visible dans tout le Commonwealth, surtout de nuit.

LA SECTE DE MÈRE ISOLDE

Le cratère d'Atome abrite un petit groupe de membres de l'Église d'Atome immunisés contre ses radiations. Dirigée par mère Isolde, la communauté a perdu beaucoup de membres à cause de l'influence du Dernier Fils d'Atome. Il a tenté de convaincre Isolde de rejoindre sa secte de l'Église, mais elle l'a rejeté et l'a banni de la colonie. Isolde le considère comme un hérétique et comme un faux prophète, qui égare les Enfants d'Atome en leur promettant de réveiller Atome et d'ouvrir des portails vers d'autres univers.

Isolde a peur que le Dernier Fils d'Atome utilise la réserve impie d'armes chimiques du centre de recherche Whately contre la secte du cratère et contre ses autres ennemis. La secte d'Isolde est non violente et a peur que le Commonwealth ne connaisse jamais la paix du vivant du Dernier Fils d'Atome.

LE CENTRE DE RECHERCHE WHATELY

Une porte antiexplosion sous une église catholique en ruines dans la Mer luminescente cache un secret ancien : le centre de recherche Whately, un bunker militaire d'avant-guerre, officiellement construit pour accueillir les expériences top secrètes du gouvernement sur les armes chimiques. Cet endroit était dirigé par le général John Whately, dont la famille militaire célèbre pour sa richesse est arrivée en Amérique à bord du Mayflower en 1620. Pendant des générations, la famille Whately a cru qu'une ancienne cité construite avant le début de l'Histoire connue était située dans les profondeurs de la terre sous Boston. Elle a affirmé dans ses prêches qu'un Dieu Rêveur dormait dans la cité sacrée, attendant un messie élu qui le réveillerait pour qu'il dévoile sa divinité au monde.

En maintenant le gouvernement des États-Unis dans l'ignorance, le général Whately a trié sur le volet son personnel et a fait subir un lavage de cerveau à tous les employés pour qu'ils croient à la cité prophétisée par sa famille. Le centre de recherche est devenu un endroit accueillant des actes sinistres et d'étranges rituels religieux. En secret, le culte de Whately a réussi à creuser des tunnels très profondément sous la base. Mais avant qu'il puisse atteindre la cité ancienne, en 2077, la bombe nucléaire a explosé à l'extérieur de Boston. Le souffle de la détonation a enterré le centre de recherche et les membres du personnel piégés là-bas n'ont pas survécu aux terribles mois qui ont suivi.

LA SECTE DU DERNIER FILS D'ATOME

Le Dernier Fils d'Atome est un descendant de la famille Whately qui a trouvé l'entrée du centre de recherche Whately juste avant le début de l'hiver. Sa congrégation l'a suivi là-bas et en a fait sa base d'opérations. Au fil de l'hiver, le Dernier Fils a terminé le travail d'excavation commencé par son ancêtre. Il a déterré une petite partie de la cité prophétisée et a commencé à étudier fébrilement un étrange appareil cristallin qu'il a appelé la Lueur d'Atome. Quand les ruines préhistoriques se sont révélées extrêmement radioactives, cela n'a fait que confirmer la croyance enfiévrée du Dernier Fils : il est le messie promis par Atome, destiné à réveiller le Dieu Atomique.

L'activation du champ d'énergie de l'appareil a eu un effet terrible sur les esprits des Enfants d'Atome résidant au centre. Incapables de distinguer la réalité de leurs hallucinations, beaucoup d'entre eux sont devenus fous. Le Dernier Fils a appris à contrôler l'appareil et a résisté à ses effets en consommant de grosses doses d'un mélange addictif de *Mentats fruits rouges*, d'*Ultra Jet* et de *X-Cell*. En intégrant la technologie de l'appareil à son armure assistée artisanale, il se prépare à retourner à la surface et à apporter l'illumination aux Terres désolées. Le Dernier Fils croit que l'appareil permet aux gens de voyager dans d'autres univers créés par la Division d'Atome. Il compte mener les vrais croyants dans des mondes paradisiaques et bannir les hérétiques dans des enfers cauchemardesques.

TRAVERSER LA MER LUMINESCENTE

La Mer luminescente est une région très différente du Commonwealth, et bien plus dangereuse. Quand le groupe voyage dans ces terres désertiques extrêmement irradiées, utilisez les règles et les tables de cette section au lieu (ou en plus) des outils présentés dans la section *Traverser le Commonwealth* du *chapitre 1*. Si vous voulez accélérer le voyage, vous pouvez ignorer autant de règles que vous le désirez pour une expérience adaptée à votre table.

SURVIVRE AUX RADIATIONS EXTRÊMES

Plutôt que de calculer constamment les dégâts de radiation pendant le temps que les PJ passent dans la Mer luminescente, dites-leur que survivre dans cette région pendant plus de quelques minutes nécessite de fortes protections contre les radiations. Donnez-leur le temps de se préparer avant la *scène trois : la sœur bien-aimée* de la *quête principale : sur la Mer luminescente*.

Une résistance aux dégâts de radiation d'au moins 5 sur toutes les localisations du corps suffit à protéger un PJ contre les radiations ambiantes extrêmes pendant le voyage. Les PJ peuvent se préparer en portant des **combinaisons étanches** (qui offrent une immunité contre les radiations, mais très peu de protection contre les menaces physiques), en emportant une grosse réserve de Rad-X ou de RadAway ou en trouvant un autre plan qui marche dans votre histoire.

Protection compromise. Si les PJ portent une armure ou des vêtements qui les protègent des radiations ambiantes extrêmes, ils risquent d'être de nouveau exposés si ces protections sont compromises. Quand un PJ subit des dégâts balistiques, le MJ peut dépenser 3 PA pour compromettre la pièce d'armure qui a été touchée. Tant qu'une pièce d'armure est compromise, le PJ qui la porte subit 3 de dégâts de radiation Brutaux à la fin de chacun de ses tours. Si vous en décidez ainsi, les dégâts qui génèrent un effet Destructeur peuvent aussi compromettre une pièce d'armure.

Un PJ peut utiliser une action capitale pour tenter de remettre en état une pièce d'armure compromise et y parvient si son joueur réussit un test d'**END** ou **INT + Survie** ou **Réparation** de difficulté 2. En cas de réussite, le PJ doit consommer 2 composants fréquents, ou 1 composant peu fréquent ou rare, ou un objet similaire logique dans le contexte pour reboucher la déchirure ou la cassure dans son armure afin qu'elle ne soit plus compromise contre les dégâts de radiation.

ORIENTATION

Vous pouvez utiliser les règles de la section *Traverser le Commonwealth* (voir page 29) pour les voyages sur la redoutable Mer luminescente. Modifiez ces règles sur les points suivants, de la manière détaillée dans la section suivante :

- L'orientation est plus difficile dans cette région.
- La table des visions étranges remplace la table Complications de voyage.
- La Mer luminescente utilise ses propres tables de rencontres aléatoires et de butin.
- Les joueurs peuvent dépenser des PA pour générer des occasions ou des lieux qui existent uniquement dans cette région.
- Les PJ ont peu de chances de recevoir des visiteurs à leur bivouac, à l'exception de sœur Dawn à la fin de la *quête principale : sur la Mer luminescente*, lors de la *scène trois : la sœur bien-aimée*.

Résumé des règles d'orientation

Suivez les étapes pour **s'orienter dans les Terres désolées** et déterminer les effets de **l'attitude du convoi** comme suit :

- Choisissez une destination et déterminez la difficulté du test d'orientation.
- Les PJ décident qui va mener l'expédition (le guide).
- Le guide décide si le voyage va être prudent, normal ou hâtif.
- Le guide et ses alliés constituent la réserve de dés du test.
- Le joueur du guide fait le jet, et vous déterminez le résultat.

Rythme Prudent : doublez la durée du voyage. Réduisez de 2 la difficulté du test d'orientation. Les joueurs ne peuvent pas obtenir de complication.

Rythme Normal : ne modifiez pas la durée du voyage. Réduisez de 1 la difficulté du test d'orientation et fixez la marge de complication à 2 (19-20).

Rythme Hâtif : Divisez par 2 la durée du voyage. Fixez la marge de complication à 4 (17-20).

Les tests d'orientation **(END + Survie)** ont une difficulté de base de 6 dans la Mer luminescente. Les joueurs ne peuvent pas dépenser de PA pour ajouter des dés au test, mais le guide peut toujours être aidé par ses compagnons normalement. Si les PJ ont un guide qui connaît bien la région, par exemple frère Lucius, les joueurs effectuent le test normalement pour déterminer ce que le groupe rencontre en route, mais le groupe atteint sa destination à a fin du voyage même si le test échoue.

Vous pouvez réduire la difficulté du test d'orientation en utilisant les méthodes suivantes :

- Réduisez la difficulté si l'attitude du convoi l'indique.
- Réduisez de 1 la difficulté si les PJ reçoivent des indications géographiques détaillées.
- Réduisez de 1 la difficulté si les PJ se sont déjà rendus dans le lieu de destination.
- Réduisez de 1 la difficulté si les joueurs dépensent 4 PA pour trouver une route cachée.
- Réduisez de 2 la difficulté si les joueurs ont déjà raté un test d'orientation pour atteindre ce lieu.

Orientation réussie. Pour chaque complication obtenue, ajoutez 2 PA à la réserve du MJ. De plus, chaque PJ dont le joueur obtient une complication reçoit une **vision étrange** pendant le voyage, déterminée en faisant un jet sur la table des visions étranges. Vous pouvez refaire le jet ou créer votre propre vision pour éviter de répéter deux fois la même. L'utilisation de l'appareil cristallin sous le centre de recherche Whately par le Dernier Fils d'Atome cause des hallucinations intenses chez les créatures qui parcourent la région. Dans certaines visions étranges, les PJ assistent au comportement bizarre de ces créatures, tandis que d'autres sont littéralement des visions ou des hallucinations qu'un personnage vit à la première personne.

Les PJ arrivent à leur destination une fois qu'ils ont résolu toutes les visions étranges. Ajustez leur niveau de Faim, de Soif et de Fatigue à cause de l'exposition au froid en fonction de la longueur du voyage et de leurs préparatifs.

VISIONS ÉTRANGES

RÉSULTAT DU D20	VISIONS ÉTRANGES
1-2	Un acolyte familier du Dernier Fils d'Atome est allongé sur le dos dans la neige, traversé de frissons et de convulsions. Il murmure sans cesse, tentant désespérément d'échapper à son cauchemar éternel : *« Je ne peux pas… revenir… peux pas revenir ! »* Aucun traitement ne semble l'arracher à sa terreur.
3-5	Le PJ voit un proche décédé qui le suit dans les ruines. Si le PJ va voir le fantôme, il ne trouve à sa place qu'un squelette gelé. Le crâne du cadavre se tourne vers lui et dit doucement : *« Je suis encore là. Je t'attends dans la Lueur d'Atome. »*
6-8	Un écorcheur est allongé et ondule d'extase reptilienne, son esprit piégé dans une vision euphorique d'un banquet infini de chair humaine. Il ne remarque personne et ne tente pas de se défendre s'il est attaqué.
9-10	Le PJ voit ses compagnons sous la forme de goules sauvages qui tentent de le dévorer. Cet effet dure 1 heure ou jusqu'à ce qu'il soit endormi avec des drogues.
11-12	Un gros essaim de 40 tiques bourdonne autour d'une flaque d'eau extrêmement irradiée. Elles se piquent entre elles jusqu'à la mort. Si quelqu'un l'approche, l'essaim prend la fuite, terrorisé.
13-15	Jusqu'à ce que le PJ se repose, il voit le monde sous la forme qu'il avait avant la chute des bombes : rempli de gens se rendant au travail en voiture, de familles aimantes et de maisons de banlieue avec de jolis jardinets.
16-18	13 goules luminescentes se rassemblent autour de ruines décorées du symbole sacré du Dernier Fils d'Atome. Elles grognent de faim, piétinent et dansent frénétiquement autour du symbole pendant 10 minutes, incapables d'en détourner les yeux. Puis, une par une, elles s'endorment.
19-20	Le paysage semble prendre vie, bouger et parler au PJ jusqu'à ce que ce dernier se repose. Les bâtiments se plaignent surtout de la météo, de la solitude et du fait que les monstres se servent d'eux comme de nids pour leurs œufs. Une vieille ruine ronchonne accuse les humains d'avoir mis le monde dans cet état pitoyable et se rappelle du bon vieux temps et du ciel bleu.

Orientation ratée. En cas d'échec sur le test d'orientation, le groupe se perd dans les Terres désolées. Ajustez le niveau de Faim, de Soif et de Fatigue à cause de l'exposition au froid des PJ en fonction de la longueur du voyage et de leurs préparatifs.

Pour chaque complication d'orientation, faites un jet pour déterminer une rencontre aléatoire sur la *table des rencontres aléatoires de la Mer luminescente*, créez votre propre rencontre aléatoire ou ajoutez 2 PA à la réserve du MJ. Après avoir résolu les éventuelles rencontres, les PJ peuvent de nouveau tenter de voyager vers leur destination ou choisir une nouvelle destination.

TABLE DES RENCONTRES ALÉATOIRES DE LA MER LUMINESCENTE

RÉSULTAT DU D20	RENCONTRE
1	**LE GROUPE TOMBE ACCIDENTELLEMENT SUR L'ÉGLISE EN RUINES AU-DESSUS DU BASTION DU DERNIER FILS D'ATOME** (voir *Quête principale : la ville enfouie, scène un : le centre de recherche Whately* en page 216). Avertissez les joueurs, car les PJ ne sont peut-être pas préparés à affronter les dangers qui rôdent à l'intérieur.
2-4	20 Protectrons des Enfants d'Atome, répartis par groupes de 5, patrouillent dans les Terres désolées à la recherche des ennemis du Dernier Fils d'Atome.
5-8	Un essaim de 40 tiques bourdonne dans le ciel luminescent, un peu trop près pour que les PJ se sentent rassurés.
9-10	4 radscorpions prennent par surprise un seul PJ en jaillissant de sous la terre pour attaquer avec leur dard.
11-12	Un acolyte du Dernier Fils d'Atome aborde le groupe en affirmant qu'il est poursuivi par un écorcheur. Si le groupe accepte de l'aider à tuer le monstre, l'acolyte mène les PJ dans une embuscade tendue par 20 fanatiques des Enfants d'Atome qui attaquent depuis le couvert de ruines à proximité.
13-16	Un radscorpion jaillit de sous la terre pour liquéfier une brahmine isolée à proximité et la dévorer. Il ne devient hostile que si le groupe s'approche trop près.
17-19	Une énorme horde de goules givrées commence à se réveiller sous la neige et la glace, attirée par le bruit et par la chaleur du groupe de PJ.
20	Une meute de 6 écorcheurs affamés rôde à proximité, car ils ont flairé l'odeur du groupe de PJ.

DÉPENSE DE POINTS D'ACTION ET FOUILLE

Les joueurs peuvent dépenser leurs points d'action à n'importe quel moment pendant un voyage pour trouver un endroit intéressant, quelque chose dont ils ont besoin, une occasion d'améliorer leur situation ou un lieu à fouiller. Pour obtenir ces effets dans les terres désertiques gelées et radioactives de la Mer luminescente, il faut dépenser davantage de PA qu'ailleurs, mais cela offre des bénéfices uniques.

Laissez les joueurs décrire ce que leurs PJ localisent de cette façon, mais, en tant que MJ, c'est vous qui avez le dernier mot et vous pouvez modifier leurs descriptions ou y ajouter des éléments.

COÛT EN PA	EFFET	BÉNÉFICE
3	Site sûr	Les PJ trouvent un site souterrain ou bénéficiant d'une autre forme de protection qui n'est pas touché par les radiations ambiantes extrêmes de la région, ce qui leur permet de retirer leur équipement de protection, de se reposer et de camper sans risque.
4	Trouvaille miraculeuse	Si vous l'autorisez, les PJ tombent par hasard sur un seul objet qu'ils voulaient à tout prix, abandonné dans un endroit curieux ou surprenant.
4+	Route cachée	Réduisez de 1 par tranche de 4 PA dépensés la difficulté du prochain test d'orientation.
5	Site de fouille	**LES PJ TOMBENT SUR UN ENDROIT QU'ILS PEUVENT FOUILLER** (voir la section *Fouille* du *chapitre cinq : survie* du ***Livre de base* de Fallout : le Jeu de Rôle** et la section *Créer des lieux où fouiller* du *chapitre 1 : Options du meneur de jeu* du ***Kit du meneur de jeu* de Fallout : le Jeu de Rôle**). Si vous désirez une alternative plus simple, vous pouvez décrire le lieu que trouvent les PJ et laisser les joueurs effectuer un test en groupe de **PER + Survie** avec une difficulté de votre choix. En cas de réussite, les PJ trouvent un objet de votre choix ou les joueurs font un jet sur la *table de butin de la Mer luminescente*. Pour chaque réussite supplémentaire, les PJ trouvent un objet supplémentaire.

TABLE DE BUTIN DE LA MER LUMINESCENTE

JET 2D20	OBJET TROUVÉ
2	Fat Man
3-4	Mini-bombe nucléaire (1 + 1)
5-6	Pistolet Gamma
7	Fusil de Gauss
8-9	Munitions CE 2 mm (6 + 3)
10-11	**BRIC-À-BRAC :** gantelet d'écorcheur brisé
12	Rad-X
13-14	Cellule à fusion (14 + 7)
15	Treillis militaire
16	Vêtements élégants
17	Vêtements décontractés
18	Manteau lourd
19	Compteur Geiger
20	**BRIC-À-BRAC :** combinaison étanche (déchirée et compromise)
21	Eau sale
22	5 + 5 composants fréquents
23	Viande en boîte
24	**MAGAZINE TESLA SCIENCE MAGAZINE :** *l'armée des États-Unis en partance pour l'espace !* (quand vous utilisez cette aptitude, vous infligez un coup critique sur une seule attaque d'arme à énergie si vous infligez au moins 3 points de dégâts après la RD)
25	**MAGAZINE ASTOUNDINGLY AWESOME TALES :** *L'attaque des hommes de métal !* (quand vous utilisez cette aptitude, ajoutez +2 à vos résistances aux dégâts balistiques et énergétiques contre les Robots pour la scène)
26	Argent d'avant-guerre valant 5d20 capsules
27	**MAGAZINE LIVE & LOVE :** *Mort au patriarcat !* (quand vous utilisez cette aptitude, ajoutez +1 de dégâts aux attaques de tous les membres du groupe pour cette scène)
28	10 + 5 épingles à cheveux
29	**MAGAZINE WASTELAND SURVIVAL GUIDE :** *Les bons côtés de l'empoisonnement aux radiations* (quand vous utilisez cette aptitude et que vous consommez de l'eau ou de la nourriture irradiée, vous guérissez un nombre de PV supplémentaires égal au résultat du)
30	**BRIC-À-BRAC :** un symbole sacré du culte du Dernier Fils (piétiné et pris dans le givre)
31	3 + 5 composants peu fréquents
32-34	Cartouche 10 mm (8 + 4)
35-36	Calibre 12 (6 + 3)
37-38	**U.S. COVERT OPERATIONS MANUAL :** *FH-5-10 Se faufiler dans les tulipes* (quand vous utilisez cette aptitude et que vous dépensez un point de Chance pour relancer un d20 sur un test d'**AGI**, considérez à la place que ce dé a donné un 1)
39	1 + 5 composants rares
40	Stealth Boy

QUÊTE PRINCIPALE : SUR LA MER LUMINESCENTE

Cette quête devient disponible quand les PJ ont achevé le *chapitre 3 : La guerre de l'hiver*. **Ajoutez 2 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Tandis que les colonies du Commonwealth lèchent leurs plaies après les épreuves récentes, le printemps approche. Mère Isolde, la dirigeante d'une secte d'Enfants d'Atome opposée à l'hérésie du Dernier Fils d'Atome, commence à craindre qu'il utilise les nombreuses armes chimiques stockées dans sa base pour tuer ses ennemis. Isolde envoie un émissaire nommé frère Lucius trouver les PJ et les inviter au cratère d'Atome. Si le groupe se rend dans la colonie d'Isolde, elle promet de l'aider à mettre fin au règne de terreur du Dernier Fils et à ramener la paix dans le Commonwealth.

Pendant ce temps, gardant le secret absolu mis à part pour ses fidèles les plus fiables, le Dernier Fils a activé un appareil ancien sous le centre de recherche Whately. Le champ d'énergie de cet appareil inflige des hallucinations très vivaces aux prédateurs et aux habitants de la Mer luminescente, ce qui les pousse à adopter un comportement étrange et plus agressif que d'ordinaire.

Le Dernier Fils a capturé sœur Dawn, la fille de Mère Isolde. Il a fait énormément d'expériences sur elle en utilisant l'appareil. Avec le temps, sœur Dawn a muté et est devenue un luminescent super-irradié de quinze mètres de haut. À présent, Dawn rôde dans la Mer luminescente, dévorant d'autres luminescents et devenant plus énorme à chaque macabre repas.

Dans cette quête, les PJ ont pour objectif de :

- intercepter frère Lucius et récupérer le message de mère Isolde ;
- dire adieu aux colonies et se préparer aux radiations extrêmes de la Mer luminescente ;
- voyager dans la Mer luminescente et localiser le cratère d'Atome.

Si les PJ s'assurent que frère Lucius survive à son voyage dans le Commonwealth, ou réussissent à tuer sœur Dawn, les suivants de mère Isolde deviennent plus amicaux envers eux et plus enclins à les aider.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATIONS DES SCÈNES

Cette quête contient des éléments d'horreur corporelle. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Décrivez le **jet de bile radioactive** de sœur Dawn comme une attaque de souffle toxique.
- Indiquez que les luminescents créés par la capacité Enfantement de luminescent de sœur Dawn sortent des ruines aux alentours plutôt que de jaillir des plaies ouvertes de la créature.

SCÈNE UN : UN ALLIÉ IMPROBABLE

Au début de cette scène, les PJ quittent une colonie ou y reviennent, et elle déclenche le début de la quête. Ils entendent des coups de feu non loin et voient frère Lucius, pourchassé par 6 Miliciens, qui se précipite vers eux. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le bruit de coups de feu à proximité rompt le sifflement du vent froid. Un vieil homme à la peau orange et craquelée et aux cheveux blancs épars court vers vous aussi vite que possible. Il porte des vêtements en loques et a un pistolet Gamma en main. Vous voyez une passoire de cuisine en métal suspendue à une chaîne rouillée autour de son cou, un symbole sacré indiquant qu'il s'agit d'un Enfant d'Atome. Trois lanières de cuir usées maintiennent une mini-bombe nucléaire fermement attachée sur la poitrine de l'homme.

5 Miliciens le poursuivent à quelques centaines de mètres de distance. Ils ouvrent le feu tous azimuts sur l'Enfant d'Atome. Un vieux Milicien bourru hurle par-dessus le rugissement des tirs : « Ne le laissez pas atteindre la colonie ! »

Un PJ dont le joueur réussit un test de **PER + Survie** de difficulté 2 se rend compte que frère Lucius est épuisé et effrayé. En cas de réussite, le PJ peut dépenser des PA pour obtenir des informations. Voici des choses que les PJ peuvent apprendre :

- La mini-bombe nucléaire attachée sur la poitrine de Lucius est définitivement désarmée. C'est un accessoire religieux purement esthétique.
- Lucius fonce vers les PJ comme s'il les reconnaissait.
- Même s'il tient un pistolet Gamma, Lucius n'a pas l'air agressif.
- Les Miliciens tirent dans l'intention de tuer Lucius.

Lucius tente d'échapper aux Miliciens et de remettre le message de mère Isolde aux PJ. Il ne les attaque que s'ils l'attaquent les premiers. S'ils ne l'attaquent pas, Lucius arrive jusqu'aux PJ quelques instants avant que les Miliciens le rattrapent et les supplient de le protéger.

Après les derniers événements, les Miliciens n'ont pas l'intention de laisser vivre cet Enfant d'Atome. Si un PJ veut essayer d'intervenir, il doit le faire immédiatement et son joueur doit réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 5 pour convaincre les Miliciens de cesser leur poursuite de manière pacifique, ou de **FOR + Discours** de difficulté 3 pour les intimider afin qu'ils cessent. En cas d'échec ou si personne n'intervient immédiatement, les Miliciens attaquent Lucius. En cas de réussite, le Milicien bourru dit aux PJ qu'ils sont en train de faire une erreur avant d'ordonner à contrecœur à son escouade de rentrer au camp.

Si les PJ intimident les Miliciens, et si la présence des Miliciens est bien vue par la colonie à proximité, ajoutez une influence négative au prochain test de réputation pour les PJ dans cette colonie. Si les PJ combattent pour défendre Lucius et si au moins un Milicien y survit pour le raconter, ajoutez une autre influence négative au test et 6 PA à la réserve du MJ.

RENCONTRE 1-A : FRÈRE LUCIUS

Si un combat éclate, frère Lucius fait de son mieux pour se défendre contre une opposition bien plus forte, mais il a peu de chances de survivre ou de s'échapper si les PJ ne se rangent pas de son côté. Les 5 fusiliers des Miliciens attaquent en priorité Lucius et ne prennent les PJ pour cible que s'ils tuent l'un des Miliciens. Quand il ne reste plus que 2 Miliciens, ils tentent de fuir vers la colonie amicale la plus proche pour prévenir les autres de ce qui s'est passé, en déformant les événements pour donner l'impression que les PJ sont dans le camp du Dernier Fils d'Atome.

Frère Lucius

Niveau 8,
Humain, Personnage Notable (120 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	8	7	6	6	8	6

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Explosifs	2
Armes de corps à corps	1	Médecine	1
Crochetage	1	Réparation	2
Discours	2	Survie	4
Discrétion	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	18	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	—	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	Immunisé	0

ATTAQUES

- **PISTOLET GAMMA : PER + Armes à énergie** (SR 11), 3 de dégâts de radiation Étourdissants, Perforants 1, portée M, Imprécis, Zone d'impact
- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 6), 3 de dégâts balistiques Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** frère Lucius est immunisé contre les dégâts de radiation et leurs effets.
- **CIBLE MOUVANTE :** frère Lucius est doué pour se déplacer dans les Terres désolées. Lorsqu'il sprinte, sa défense augmente de +1 jusqu'au début de son prochain tour.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, 2d20 cartouches Gamma, machette, Pip-Boy, holobande, Stimpaks ×3, macaronis Blamco, richesse 1

Fusilier des Miliciens

Niveau 8,
Humain, Personnage Normal (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	6	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	5	Discrétion	1
Armes de corps à corps	2	Médecine	1
Athlétisme	1	Réparation	2
Discours	1	Survie	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	—	_

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **MOUSQUET LASER DE RECONNAISSANCE À TROIS CHARGES : PER + Armes à énergie** (SR 12), 6 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, Deux mains, Précis, Reco
- **COUTEAU DE COMBAT À DENTS : FOR + Armes de corps à corps** (SR 8), 4 de dégâts balistiques Perforants 1, Persistants

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TIR CONCENTRÉ :** quand le fusilier des Miliciens effectue une attaque à distance, il peut relancer jusqu'à 2 sur son jet de dégâts.

INVENTAIRE

Plastron en cuir, jambière en cuir ×2, brassard en cuir ×2, mousquet laser de reconnaissance à trois charges, couteau de combat à dents, 2d20 cellules à fusion, 2 Stimpaks, richesse 2

Si les PJ n'interviennent pas et si les Miliciens tuent Lucius, ajoutez 6 PA à la réserve du MJ. Le Milicien bourru remercie les PJ pour avoir bien servi le Commonwealth. Il prend le **pistolet Gamma** de Lucius puis ordonne à son escouade de retourner au camp. À côté du cadavre de Lucius se trouve un **Pip-Boy** dans lequel est insérée une **holobande**.

Si les PJ se chargent des Miliciens et si Lucius survit, il tente de serrer dans ses bras le PJ qui a l'air le plus amical et les remercie aimablement de lui avoir sauvé la vie. Il informe les PJ qu'il parcourt les Terres désolées à leur recherche depuis des semaines et qu'il a été envoyé par mère Isolde pour leur remettre un message et une invitation à se rendre chez lui, dans la Mer luminescente. Il donne aux PJ le Pip-Boy contenant la bande d'Isolde. Si les PJ interrogent Lucius, il se montre honnête et disposé à répondre. Voici quelques informations que les PJ pourraient apprendre auprès de Lucius :

- Lucius est un acolyte des Enfants d'Atome venant d'une petite colonie dans le cratère d'Atome, au centre de la Mer luminescente. Mère Isolde est la dirigeante de leur secte de l'Église.
- Il n'a pas écouté le message d'Isolde, mais il a une confiance absolue en sa sagesse. Elle lui a juste dit que leur communauté était en danger et qu'elle avait besoin de l'aide des PJ.
- Il a rencontré le Dernier Fils d'Atome une fois et en a gardé l'image d'un narcissique égocentrique et effrayant. Plusieurs des Enfants de sa communauté ont rejoint la secte du Dernier Fils et sont partis.
- Il a peur pour ses amis et sa famille. Sa secte est pacifique, mais rares sont les habitants du Commonwealth qui font encore confiance à l'Église en raison des actes horribles du Dernier Fils.
- La Mer luminescente est située au sud-ouest des ruines de Boston. Les radiations dans cette zone suffisent à tuer la plupart des étrangers en quelques minutes. Des meutes d'écorcheurs, de radscorpions et de créatures plus terrifiantes encore rôdent dans les ruines. Les PJ doivent prendre le temps de se préparer avant de se rendre dans le cratère d'Atome.

NOTE AU MJ : POURSUIVRE LA QUÊTE

Les PJ doivent écouter le message de mère Isolde sur le Pip-Boy pour continuer. Assurez-vous que le Pip-Boy se retrouve entre leurs mains pendant ou après cette scène. Vous pouvez aussi raconter que l'holobande démarre toute seule comme dans un film de fantômes.

Quand les PJ écoutent l'holobande insérée dans le Pip-Boy, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Lorsque vous fermez le Pip-Boy et que vous appuyez sur lecture, il émet un bruit de Larsen strident pendant quelques secondes. Puis vous entendez la voix douce d'une vieille femme par ses haut-parleurs.

« Bonjour, mes enfants. Je suis mère Isolde, une humble servante d'Atome et la bergère de mon troupeau. Tous les enfants de l'Église ne suivent pas les fausses prophéties du meurtrier qui se fait appeler le Dernier Fils d'Atome. Ma congrégation a beaucoup souffert, et moi aussi, en raison des actions de ce fou. Tout comme vous. Tout comme tout le Commonwealth.

J'ai entendu dire que vous étiez courageux et que vous vous étiez déjà battus pour protéger les autres du Dernier Fils. Je sais où se trouve sa base secrète, et je sais ce qu'il prépare. Si vous voulez mettre fin au règne de terreur de son culte, venez voir ma communauté dans la Mer luminescente. Nous pouvons nous aider mutuellement et ramener la paix dans le Commonwealth. Jusque-là, puissiez-vous toujours marcher dans la Lueur d'Atome. »

Une fois que les PJ ont écouté le message ou ont fini de parler à Lucius, il les informe qu'il compte retourner vers son peuple immédiatement. Il encourage les PJ à régler leurs affaires avant de se rendre dans la Mer luminescente. Ils ne devraient pas avoir de mal à trouver le cratère, car il brille de l'aura divine d'Atome, assez fort pour être visible dans le ciel nocturne depuis n'importe où dans le Commonwealth.

Si les PJ insistent pour se rendre immédiatement dans la Mer luminescente, ils peuvent accompagner Lucius et l'acquérir comme compagnon de voyage temporaire jusqu'à ce qu'ils atteignent le cratère d'Atome. S'ils restent dans le Commonwealth pour se préparer et terminer des quêtes annexes, Lucius retourne seul au cratère d'Atome pour informer mère Isolde que sa mission a été couronnée de succès.

Les plus gros problèmes pour la plupart des gens qui voyagent dans la Mer luminescente sont les niveaux de radiations extrêmes et les monstres puissants. Les PJ peuvent rechercher les éléments suivants qui vont les aider à survivre au voyage :

- des armes et des mods d'arme puissants ;
- des combinaisons étanches pour les PJ qui n'ont pas déjà une défense élevée contre les radiations ;
- des armures ou des blindages robustes pour les PJ qui ont déjà une défense élevée contre les radiations ;
- des réserves de drogues utiles, en particulier de Rad-X et de RadAway.

Une fois qu'ils entrent dans la Mer luminescente, les PJ atteignent un **point de non-retour** et déclenchent le début de la séquence finale de ***L'Hiver d'Atome***. Lorsqu'ils arrivent à la frontière de cette région, passez à la *scène deux : la Mer luminescente*.

SCÈNE DEUX : LA MER LUMINESCENTE

La Mer luminescente est ce qui reste des communautés et des villes au sud-ouest de Boston proprement dit, au-delà de l'autoroute sud reliée à l'échangeur de Mass Pike. Ses ruines sont isolées du reste du Commonwealth.

L'hiver rend la Mer luminescente encore plus mortelle et plus longue à traverser que d'ordinaire. Les congères cachent des bêtes fouisseuses et d'autres dangers. Les voyageurs imprudents risquent de passer à travers une glace trop mince et de tomber dans un étang gelé radioactif. Les orages radioactifs qui frappent le reste du Commonwealth viennent de cette région, qui rend les tempêtes ordinaires qui la traversent radioactives.

Lorsque les PJ arrivent à la frontière de la Mer luminescente, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *En bordure d'une énorme autoroute en ruines, les Terres désolées au-delà révèlent un spectacle aussi magnifique que terrible. La fureur de l'hiver englobe la Mer luminescente infinie et la recouvre d'un voile de blancheur.*
>
> *La neige radioactive cache la majeure partie du sol brûlé, et certaines congères font jusqu'à six mètres de haut. L'horizon est parsemé de collines de débris gelés, d'arbres brûlés couverts de givre cristallin et de carcasses de voiture. Les bâtiments encore debout sont à moitié enterrés dans des entonnoirs traîtres. Un brouillard toxique flotte sur le paysage, brouillant la vue, et le ciel brille d'une vive lumière verte émise par le lointain cratère d'Atome.*

Si frère Lucius accompagne les PJ dans la Mer luminescente, faites passer la réserve de PA du groupe à 6 si cela la ferait augmenter. Il connaît bien la région et fournit des informations essentielles sur les lieux et les ennemis. Lucius n'est pas un combattant et il est un peu lâche : pendant les combats, il se cache, car il sait qu'il n'est pas de taille face aux menaces mortelles de la région.

Pour déterminer ce que les PJ rencontrent durant leur voyage vers le cratère d'Atome, reportez-vous à *Traverser la Mer luminescente* en page 192. Vous pouvez aussi étoffer la région en y intégrant des lieux du *chapitre 8 : Le Commonwealth* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***. Voyager à un rythme Normal vers le cratère d'Atome depuis la bordure de la Mer luminescente prend 24 heures en raison des conditions hivernales. Traverser la Mer luminescente d'un bout à l'autre est un trajet à pied de 48 heures.

La première fois que les PJ campent pendant ce voyage, au lieu de faire un jet pour une rencontre aléatoire, passez à la *scène trois : la sœur bien-aimée*. Si les PJ décident de ne pas bivouaquer, ils rencontrent sœur Dawn quand ils explorent des ruines ou se rapprochent du cratère d'Atome à la place.

SCÈNE TROIS : LA SŒUR BIEN-AIMÉE

Après avoir servi de cobaye au Dernier Fils d'Atome sous le centre de recherche Whately, **sœur Dawn** s'est transformée en luminescent. Contrairement aux luminescents ordinaires, elle continue de grandir à chaque repas. Ses plats préférés sont les luminescents plus petits qu'elle et les matériaux extrêmement radioactifs, mais elle est tout à fait disposée à dévorer les PJ aussi. Il ne reste rien de l'esprit de cette femme autrefois douce. Elle ne vit plus que pour rôder dans la Mer luminescente au hasard et manger constamment.

Juste avant que les PJ rencontrent sœur Dawn, laissez le joueur d'un PJ qui surveille les environs effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2 pour que le PJ remarque qu'une grosse créature arrive : vous pouvez décrire le sol qui commence à trembler ou une vive lumière verte qui émane d'un point à proximité. Donnez au PJ alarmé quelques instants pour se préparer avant que sœur Dawn attaque. Si les PJ rencontrent sœur Dawn en dehors d'un bivouac, ils ont moins de contrôle sur la situation. S'ils se trouvent à l'intérieur d'un bâtiment, elle ouvre la structure en deux comme une boîte de conserve et entre. S'ils se trouvent en extérieur, elle sort de derrière une colline ou des ruines d'une hauteur très élevée et charge.

Quand les PJ rencontrent sœur Dawn, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une énorme goule femelle dont le corps émet une lumière verte répugnante vous domine de toute sa taille. Elle fait au moins quinze mètres de haut, la bouche grande ouverte et dégoulinante de bave. Son ventre incroyablement distendu tremblote comme de la gelée. Cette énorme protubérance de chair boursouflée ne semble pas ralentir ses mouvements. La peau phosphorescente de la goule est translucide et révèle son squelette difforme en dessous. D'autres formes sont visibles à travers sa chair, d'étranges ombres qui semblent bouger comme si elles étaient animées d'une vie propre.

Elle vous fixe de ses yeux lumineux. Puis elle frappe ses énormes poings contre sa poitrine, émet un rugissement assourdissant et charge !

RENCONTRE 3-A : SŒUR DAWN

Ajoutez 2 PA à la réserve du MJ pour chaque PJ qui ne remarque pas l'approche de sœur Dawn avant qu'elle apparaisse.

Si elle attaque les PJ en dehors d'un bivouac, leur situation est particulièrement mauvaise. Introduisez jusqu'à 3 conditions environnementales hivernales, périls ou objets dangereux (voir *Les Terres désolées hivernales* en page 27 du *chapitre 1*). Réfléchissez à l'environnement des PJ et décidez s'il inclut ou non un abri limité à proximité.

Si les PJ bivouaquent, prenez en compte leurs caractéristiques de bivouac quand vous préparez la rencontre :

- Introduisez 1 condition environnementale hivernale et jusqu'à 2 périls ou objets dangereux. Si le bivouac est propre, les PJ peuvent facilement éviter les périls et les objets dangereux, tandis que sœur Dawn charge à l'aveugle et passe sur eux en ratant automatiquement les tests.
- Si le bivouac est sous alarme, les PJ repèrent sœur Dawn à portée longue. Elle passe son premier tour à utiliser l'action sprinter pour arriver à portée courte.
- Les PJ peuvent se servir de leur environnement pour gagner un abri si leur bivouac est défendable. Sœur Dawn utilise des attaques avec l'effet *Destructeur* pour détruire l'abri avant d'effectuer d'autres types d'attaque.

Mutée au-delà des limites de la science humaine connue, sœur Dawn est peut-être l'adversaire le plus puissant de ***L'Hiver d'Atome***… mais certainement pas le plus intelligent. Elle cible férocement les personnages qui se trouvent près d'elle et attaque en priorité ceux qui réussissent à lui infliger des dégâts.

Sœur Dawn

Niveau 36, Humain Mutant,
Créature Légendaire (768 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
12	12	4	—	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
144	24	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
10 (toutes)	10 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 16), 12 de dégâts balistiques Destructeurs, Radioactifs
- **JET DE BILE RADIOACTIVE : CORPS + Autre** (SR 16), 8 de dégâts de poison Brutaux, En rafale, Radioactifs, portée C
- **PROJECTILE IMPROVISÉ : Corps + Distance** (SR 12), 9 de dégâts balistiques Brutaux, Étourdissants, Lancer, portée M

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** sœur Dawn est immunisée contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets.
- **LUMINESCENT PUISSANT :** sœur Dawn regagne 1 PV pour chaque point de dégâts de radiation qui lui est infligé. Les créatures qui commencent leur tour à portée de main d'elle subissent 4 de dégâts de radiation.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **MONSTRUOSITÉ :** quand sœur Dawn rate une attaque, elle effectue immédiatement la même attaque une deuxième fois en tant qu'action gratuite sans augmenter la difficulté du test. La nouvelle attaque doit cibler une créature à la même portée que sœur Dawn n'a pas encore attaquée à ce tour-ci. De plus, sœur Dawn ne subit un coup critique que si une attaque lui inflige au moins 14 points de dégâts (après application de la résistance aux dégâts) en un seul coup, et non au moins 5 comme dans la règle normale.
- **IMPULSION RADIOACTIVE :** une fois par combat, sœur Dawn peut utiliser une action capitale pour émettre une impulsion radioactive qui inflige 10 de dégâts de radiation à toute créature située à portée courte ou inférieure. Toute goule vaincue située à portée récupère 1 PV et reprend immédiatement le combat.
- **ENFANTEMENT DE LUMINESCENT :** chaque fois que le buste de sœur Dawn est touché par une attaque qui ajoute l'effet Perforant, le MJ peut dépenser 2 PA pour ajouter 1 luminescent qui sort de la plaie en ouvrant la chair à coups de griffes. Il se joint au combat au cours du round suivant.
- **VENTRE MOU :** le ventre de sœur Dawn est mou et vulnérable. Les attaques qui touchent son buste ignorent sa RD balistiques et énergétiques.

INVENTAIRE

2 objets de bric-à-brac

À la fin du deuxième round de combat, 4 **Enfants d'Atome soldats** de la colonie de mère Isolde arrivent pour aider les PJ. Leur chef, une jeune femme courageuse au visage impassible nommée sœur Gertrude, dit aux PJ que les soldats vont couvrir leur retraite. Si frère Lucius est présent, il se joint à Gertrude et à ses compagnons. Tant qu'au moins 1 Enfant d'Atome allié est encore en vie, les PJ peuvent effectuer l'action sprinter à leur tour pour fuir le combat sans dépenser de points de Chance (voir *Survivre à la défaite* en page 48 du *chapitre 1*).

Luminescent

Niveau 9, Humain Mutant, Créature Normale (67 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
8	5	5	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 13), 7 de dégâts balistiques Radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le luminescent est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets.
- **GOULE LUMINESCENTE :** un luminescent émet littéralement de la lumière à cause des radiations en lui. Il regagne 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qui lui est infligée. Les créatures qui commencent leur tour à portée de main de lui subissent 2 de dégâts de radiation.
- **IMPULSION RADIOACTIVE :** une fois par combat, un luminescent peut utiliser une action capitale pour émettre une impulsion radioactive qui inflige 5 de dégâts de radiation à toute créature située à portée courte ou inférieure. Toute goule vaincue située à portée récupère 1 PV et reprend le combat au cours du prochain round.

INVENTAIRE

2 objets de bric-à-brac

Enfant d'Atome soldat

Niveau 8, Humain, Personnage Normal (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	5	6	5	5	5	5

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Discours	1
Armes de corps à corps	3	Discrétion	2
Armes légères	3	Survie	2
Athlétisme	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 4 de dégâts balistiques Perforants 1
- **ARME À VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 8), 5 de dégâts balistiques Perforants 1, portée C, Imprévisible

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** l'Enfant d'Atome soldat est immunisé contre les dégâts de radiation et leurs effets.

INVENTAIRE

Plastron en cuir, brassard en cuir, jambière en cuir, vêtements résistants, machette, arme à verrou de fortune, 2d20 cartouches .308, richesse 1

Si les PJ s'échappent sans tuer sœur Dawn, les Enfants d'Atome se sacrifient et aucun de ces PNJ ne survit. Sœur Dawn ne poursuit pas ceux qui fuient. Vous pouvez décider que les PJ vont de nouveau la rencontrer la prochaine fois qu'ils vont explorer la Mer luminescente, en la repérant de loin et en ayant l'occasion de planifier leur attaque ou de l'éviter totalement.

Si les PJ réussissent à tuer sœur Dawn et si les Enfants d'Atome survivent, sœur Gertrude se présente aux PJ. Elle guettait leur arrivée dans la région pour s'assurer qu'ils atteignent le cratère d'Atome. Elle est impressionnée par leurs talents de combattants et reconnaissante qu'ils l'aient aidée à donner le repos à sa sœur. Elle ne sait pas comment Dawn s'est transformée en cette horreur impie, mais elle est à peu près sûre que c'est l'œuvre du Dernier Fils d'Atome. Elle évite de répondre aux questions en détail, mais encourage les PJ à les poser plutôt à mère Isolde.

Si Gertrude ou Lucius est présent après la mort de Dawn, le PNJ demande aux PJ de lui donner quelques minutes pour prier pour sa sœur tombée avant de terminer le voyage vers le cratère d'Atome. Si les PJ veulent se joindre à lui, non seulement il les laisse faire, mais il leur en est reconnaissant. Les Enfants s'agenouillent devant le corps géant de sœur Dawn et placent leurs mains sur sa chair. Le chef du groupe prononce une prière de miséricorde : *« Radieux Atome, nous t'offrons les os frêles de notre sœur bien-aimée. Soulage-la de cette chair pourrie, de ce corps fragile. Rappelle-la dans ta brillance pour qu'elle puisse vivre éternellement dans la forge de ta Lueur, pour qu'elle puisse vivre éternellement dans nos cœurs. Amen. »*

Le reste du court trajet vers le cratère d'Atome se déroule sans incident. Quand les PJ arrivent à la colonie, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Contre toute attente, une minuscule colonie en apparence paisible se dresse au centre de la Mer luminescente. Le cratère d'Atome inclut une grande baraque de métal construite au-dessus d'un étang d'eau irradiée luminescente. Plusieurs rampes de bois mènent aux entrées de la baraque. Quatre structures de bois et de métal plus petites se dressent à l'ouest de l'étang. Quelques Enfants d'Atome vaquent à leurs occupations quotidiennes, chargeant des provisions dans des chariots rouillés, nullement inquiétés par les monstres mortels rôdant dans les terres désertiques.

Au-dessus du cratère d'Atome, une aura jaune et verte brille fort dans le ciel : la même lumière que celle visible dans tout le Commonwealth. Cet endroit est son point d'origine.

RETOMBÉES

Les PJ terminent la *quête principale : sur la Mer luminescente* quand ils atteignent le cratère d'Atome. La communauté de mère Isolde a désespérément besoin d'aide, et Isolde veut croire que les PJ pourraient être la réponse à ses prières. L'état de la colonie et la manière dont ses habitants réagissent à la présence des PJ dépendent des actions récentes du groupe.

Les PJ ont un **rang de réputation de base de 1 (prudent)** pour le **cratère d'Atome**. Si leur rang de réputation passe à 0 (hostile), Isolde et sa congrégation tentent de leur refuser l'entrée jusqu'à ce qu'ils prouvent qu'ils sont des alliés en tuant sœur Dawn et en donnant le repos à son âme torturée.

Ajustez le rang de réputation de base des PJ en fonction des facteurs ci-dessous :

- Si frère Lucius revient à la colonie en vie, il chante les louanges des PJ et fait ce qu'il peut pour les aider. Leur rang de réputation de colonie augmente alors de 1.
- Si les PJ ont tué frère Lucius, les Miliciens racontent fièrement cette histoire à tout le monde. Les éclaireurs de mère Isolde apprennent ce qui s'est passé en faisant du commerce dans le Commonwealth et elle considère cela comme un mauvais présage. La réputation de colonie des PJ est réduite de 1 et le **moral des habitants** de la colonie devient **assez sombre**.
- Si les PJ tuent sœur Dawn, mère Isolde est prête à leur parler de ce qui est arrivé à sa fille. Leur réputation de colonie augmente de 1. Si en plus de cela, sœur Gertrude a survécu, la réputation de colonie des PJ augmente de 1 **et le moral des habitants** de la colonie devient **assez heureux**.

Ensuite, les PJ peuvent par exemple :

- explorer davantage la Mer luminescente ;
- traquer **sœur Dawn** si elle est encore en vie ;

- aider les habitants du cru en accomplissant leurs quêtes annexes pour gagner leur confiance et se faire des amis ;
- aller voir **mère Isolde** pour en apprendre plus sur les Enfants d'Atome et le Dernier Fils d'Atome. Quand ils effectuent cette action, la *quête principale : la ville enfouie* devient disponible.

Avant de continuer, lisez la section Le cratère d'Atome. Reportez-vous à la section en page suivante quand les PJ explorent la colonie, rencontrent ses colons et y entreprennent des quêtes annexes.

LE CRATÈRE D'ATOME

Le cratère d'Atome est un squelette de colonie, un lieu dévasté qui est devenu sacré. Une grande baraque de stockage contient les ressources limitées de la colonie, construite sur pilotis au-dessus d'un étang irradié au centre de la communauté. Quatre baraques de bois et de métal plus petites servent de maisons aux résidents sur la bordure ouest du territoire, ce qui inclut la maison dans laquelle le Dernier Fils d'Atome a brièvement vécu avec sœur Dawn quand il habitait dans le cratère. Mère Isolde réside dans une baraque à un étage et mène souvent des prières de groupe sur le balcon en bois de sa maison.

Une lumière d'un vert répugnant est présente partout et, de nuit, elle est visible sur des kilomètres dans tout le Commonwealth, ce qui a donné son nom à la Mer luminescente. Comme il est l'épicentre de l'explosion des bombes qui sont tombées sur Boston pendant la Grande Guerre, le cratère de l'Atome est une rare poche de vie dans un paysage par ailleurs irradié et stérile, jonché de ruines, de morts et de créatures monstrueuses.

La population, le moral des habitants et la réputation des PJ au sein du cratère d'Atome peuvent être différents de ce qui est indiqué ci-dessous en fonction du résultat de la *quête principale : sur la Mer luminescente*.

Population : 11-17 habitants

Défenses : assez faibles

Réserves de nourriture : limitées

Moral des habitants : assez sombre

Rang de réputation de colonie de départ : prudent

RÉSUMÉ DES TENSIONS

Le conflit au sein du cratère d'Atome est basé sur les problèmes centraux ci-dessous :

- **L'ombre menaçante du Dernier Fils d'Atome** plane sur la colonie à cause de la proximité et de la violence de sa secte.
- **L'hostilité des autres colonies du Commonwealth** causée par les actions du Dernier Fils rend l'approvisionnement par le commerce extrêmement difficile pendant cet hiver impitoyable.
- **Des désaccords religieux** éclatent entre les résidents sur le point de savoir si l'hiver nucléaire est une bénédiction, une épreuve de foi ou une démonstration de la colère d'Atome contre le Dernier Fils.

Le cratère d'Atome souffre beaucoup des actions du Dernier Fils. Beaucoup d'habitants sont partis pour rejoindre sa secte. Les attaques brutales de ses suivants dans le Commonwealth ont rendu la région dangereuse pour la secte de mère Isolde, que ce soit pour y vivre ou y faire du commerce.

L'HIVER NUCLÉAIRE DANS LA LUEUR D'ATOME

Même avant que les tempêtes radioactives sur la Mer luminescente deviennent des blizzards radioactifs encore plus dangereux, bien approvisionner les réserves du cratère d'Atome était déjà difficile. Il ne comporte aucun champ cultivable et les brahmines de bât ne peuvent pas survivre assez longtemps aux radiations extrêmes pour atteindre l'âge adulte. Frère Lucius est responsable de l'approvisionnement en ressources, tandis que frère Ogden joue le rôle de vendeur auprès des visiteurs. Avant l'arrivée de l'hiver, Lucius allait souvent récupérer des ressources en fouillant d'autres zones de la Mer luminescente ou en faisant du commerce avec les colonies situées en dehors du bassin de radiations. Mais à cause de la situation précaire du Commonwealth, les voyages de Lucius se sont faits moins fréquents et moins productifs.

Contrairement aux résidents des autres colonies, les Enfants d'Atome se plaignent rarement de la météo

dangereuse. Ils croient qu'« Atome y pourvoira ». Même si Mère Isolde et frère Lucius sont inquiets, les habitants sont habitués aux conditions de vie extrêmes et les considèrent comme une épreuve de foi. Les résidents passent toujours du temps à l'extérieur, dans la Lueur d'Atome, pour méditer et prier. Ils se rassemblent autour d'un feu ou dans leurs baraques la nuit pour se réchauffer. Comme leurs maisons rudimentaires sont souvent exposées aux éléments, certains colons dorment dans le bâtiment de stockage central, qui offre davantage de protection. L'étang irradié au centre du cratère est gelé et se déplacer parmi les ruines et les débris autour de la colonie devient difficile quand le sol est couvert de neige et de congères.

Quelques locaux considèrent la neige et les tempêtes radioactives comme une bénédiction d'Atome qui fait briller leur foyer plus fort que jamais. D'autres pensent que l'hiver féroce est la punition infligée par Atome à la région pour avoir laissé le Dernier Fils pervertir sa volonté divine.

GENS IMPORTANTS

Le cratère d'Atome est plus petit que la plupart des colonies, car rares sont les gens qui peuvent survivre dans ce lieu extrêmement irradié. Les résidents passent la majeure partie de leur temps à prier Atome et à s'imprégner de sa Lueur.

MÈRE ISOLDE

Mère Isolde dirige la secte de l'Église d'Atome installée dans le cratère. Elle parle doucement, avec un léger sourire qui ne quitte jamais son visage, et dégage une aura d'optimisme étrangement calme. Elle est totalement dévouée à la volonté d'Atome et prend son rôle de chef au sérieux. Isolde est très attachée aux Enfants qui sont sous son autorité et est prompte à exiler ceux qui voudraient faire du mal à sa communauté. Elle est franche, n'hésite pas à dénoncer le Dernier Fils d'Atome comme hérétique et ne tolère ni son culte ni ses enseignements (voir *Parler à mère Isolde* en page 214).

SŒUR GERTRUDE

Si sœur Gertrude a survécu à sa rencontre avec les PJ, elle réside dans la colonie. Elle prend sur elle d'aider à défendre le cratère d'Atome contre les menaces de la Mer luminescente. En temps de paix, Gertrude médite et prie Atome. Elle est la première à se porter volontaire quand il faut se rendre dans les profondeurs d'un territoire dangereux pour trouver des ressources. Courageuse et dotée d'un humour sombre, Gertrude est farouchement dévouée à la défense de sa famille de cœur.

FRÈRE LUCIUS

S'il a survécu à ses rencontres avec les PJ, Lucius est présent au cratère d'Atome. C'est quelqu'un d'attentif et de perspicace dont les gestes et les paroles sont empreints de détermination. Lucius joue souvent le rôle de messager et d'éclaireur pour mère Isolde et maîtrise relativement bien les Pip-Boys et les holobandes. Quand il n'est pas en train de prier ou de bricoler, il s'occupe d'organiser les réserves de la colonie dans la baraque de stockage centrale et, parfois, il joue à *Pipfall* sur son Pip-Boy.

FRÈRE OGDEN

Le crâne dégarni et le visage émacié, frère Ogden est le seul marchand de la colonie. Il tient beaucoup à ce que les gens trouvent « quelque chose de valeur » dans son inventaire limité de « ce qu'Atome donne », pour le bon prix. Quand les PJ arrivent, ce vendeur d'ordinaire amical s'est enfermé dans l'une des baraques à l'ouest de la colonie. Il est bouleversé par la disparition de sœur Dawn et ce n'est qu'une fois que les PJ lui ont donné le repos qu'il sort de sa cachette pour leur demander ce qui s'est passé. Frère Ogden joue un rôle dans la *quête annexe : un dernier souvenir* en page 211.

GRAND BOUM

Grand Boum est un Mister Handy cabossé qui parle d'une voix grave et puissante. Il veut « se diviser » dans une grande explosion avant de se mettre hors service à cause de son grand âge et de son usure. En tant que fidèle dévot d'Atome, il pense qu'accomplir la Division va lui permettre de racheter ses fautes passées. Avant de trouver le cratère, il participait aux horribles expériences de l'Abri 95. Programmé pour administrer des médicaments aux drogués en cure de désintoxication, il n'a rien fait pour arrêter le plan secret de Vault-Tec consistant à réintroduire plus tard des substances addictives au sein de la population de l'Abri 95. Cette expérience sociale s'est soldée par un carnage et Grand Boum regrette profondément le rôle qu'il a joué dans la destruction de l'Abri.

Quand les Artilleurs ont ouvert l'Abri, Grand Boum s'est échappé et a trouvé Petit Boum éteint dans un pod de stase. Il a réveillé le robot et lui a donné son nom, et les deux sont ensemble depuis. Le projet qu'a Grand Boum

de mettre fin à sa vie dans les conditions qu'il a choisies a creusé un fossé dans sa relation avec son meilleur ami. Le jeune robot ne peut pas accepter le désir de Division de Grand Boum. Grand Boum joue un rôle dans la *quête annexe : une détonation qui divise* en page 212.

PETIT BOUM

Petit Boum a rejoint les Enfants d'Atome quand Grand Boum et lui ont trouvé le cratère et ont décidé de s'y installer. Il a une personnalité énergique, une voix plus aiguë que son compagnon et se met à s'agiter s'il doit attendre trop longtemps au même endroit. Petit Boum en est venu à croire en Atome, mais il est déchiré entre ses croyances et ce qu'elles impliquent pour Grand Boum. Petit Boum n'a jamais connu la vie avant la Grande Guerre et a du mal à gérer le deuil, ce qui fait qu'il est affolé à l'idée de perdre son meilleur ami. Ce robot d'ordinaire insouciant est en colère et triste depuis que Grand Boum lui a dévoilé ses plans et veut à tout prix le faire changer d'avis. Petit Boum joue un rôle dans la *quête annexe : une détonation qui divise* en page 212.

SŒUR CRÉPUSCULE

En tant que voix prépondérante au sein de la communauté, sœur Crépuscule prêche le pardon d'Atome et sa Lueur qui vous guide avec une attitude douce au point d'en devenir mielleuse. En vérité, ses sermons sur le pardon sont autant pour elle que pour les autres. Personne n'est au courant, mais Crépuscule était autrefois une fidèle du Dernier Fils avant que son culte atteigne le Commonwealth. Après avoir commis des atrocités en son nom, elle a réalisé qu'il ne représentait pas l'Atome qu'elle en était venue à vénérer et a pris la fuite. Elle a gardé un souvenir du temps passé dans le cercle intérieur du Dernier Fils, un pendentif représentant un motif étrange, pour qu'il l'aide à se rappeler de demeurer sur la véritable voie d'Atome. Quand elle est nerveuse, frustrée ou en prière, elle joue inconsciemment avec son collier.

Sœur Crépuscule est arrivée dans le cratère peu après l'exil du Dernier Fils par mère Isolde. Après s'être installée, elle s'est mise à avoir peur que sa nouvelle famille découvre son passé. L'arrivée récente du Haut Chroniqueur a avivé cette peur, car elle a déjà rencontré le super mutant et elle sait que ses mémoires contiennent des histoires qui racontent les actes passés de sœur Crépuscule. Elle conseille instamment à mère Isolde d'exiler le Haut Chroniqueur. Crépuscule joue un rôle dans la *quête annexe : à la lueur du jour* ci-contre.

LE HAUT CHRONIQUEUR

Le Haut Chroniqueur est un super mutant extrêmement vieux et perpétuellement sous l'emprise de la drogue. Il erre dans les Terres désolées à la recherche de gens excitants pour pouvoir consigner leurs histoires dans ses mémoires. À cause de son addiction pérenne aux drogues, il ne parvient pas à se rappeler correctement la plupart de ces récits sans consulter son livre. Il marque souvent une pause entre les mots quand il parle, car il aime l'effet dramatique que cela produit quand il raconte ses nombreuses aventures. Il ne croit pas en Atome, mais il veut entendre les histoires et les croyances des colons du cratère pour les emporter avec lui quand il finira par repartir. Depuis qu'il est arrivé et a raconté quelques récits, les Enfants de la colonie l'évitent pour des raisons qu'il ne comprend pas. Le Haut Chroniqueur joue un rôle dans la *quête annexe : à la lueur du jour* ci-dessous.

AUTRES HABITANTS

La communauté abrite quelques autres résidents, notamment frère Griffith, frère Pupille, frère Tuteur, sœur Layla et sœur Verena pour n'en citer que quelques-uns.

QUÊTE ANNEXE : À LA LUEUR DU JOUR

Cette quête devient disponible quand les PJ parlent de leur rencontre avec sœur Dawn à d'autres personnes du cratère d'Atome. **Ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Le Haut Chroniqueur aborde les PJ et les interroge sur leur rencontre avec sœur Dawn pour la consigner dans ses mémoires. Il propose de leur raconter l'une de ses histoires en échange. S'ils acceptent, il leur raconte une histoire sur le Dernier Fils d'Atome. Comme les drogues lui brouillent l'esprit, il a du mal à se rappeler des détails, mais il se souvient de ce qui suit :

- Voilà des années, il a rencontré le Dernier Fils non loin des Terres désolées de la Capitale. Il l'a considéré comme un escroc charismatique, mais désespéré qui avait du mal à garder des suivants mis à part quelques fidèles.

- Il était facile de distinguer les dévots des tièdes, car les membres du cercle intérieur du Dernier Fils portaient des pendentifs représentant d'étranges motifs, censés être des reliques de la grandeur d'Atome.

- Le culte du Dernier Fils a tenté de convertir des colons à proximité de manière agressive. Cela s'est terminé dans le sang et il ne lui est plus resté que trois fidèles. Le reste de sa congrégation a pris la fuite ou a été tué. Le Dernier Fils s'est vengé en expédiant une volée de mini-bombes nucléaires sur la colonie pour lui montrer « la beauté de la Division ».

- Le Haut Chroniqueur donne la description d'une femme qui correspond à celle de sœur Crépuscule (voir *Sœur Crépuscule* en page 209) tirant des mini-bombes nucléaires sur la colonie avant de prendre la fuite.

Le Haut Chroniqueur ne se rend pas compte que sœur Crépuscule est la femme de son récit. Après l'avoir partagé, il remercie les PJ et leur annonce avec tristesse qu'il pourrait bientôt quitter la colonie, car il ne s'y sent plus le bienvenu. Il refuse d'élaborer davantage sur la question.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATIONS DES SCÈNES

Cette quête aborde les thèmes de la discrimination et de l'addiction. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Enlevez le fait que sœur Crépuscule affirme que les super mutants sont une insulte à Atome.

- Au lieu de présenter le Haut Chroniqueur comme accro aux drogues, indiquez qu'il oublie des choses en raison de son grand âge. Il n'utilise les drogues que comme médicaments pour l'aider à se souvenir de ses histoires.

LA VISITE DE SŒUR CRÉPUSCULE

Un certain temps après la conversation des PJ avec le Haut Chroniqueur, sœur Crépuscule les aborde et leur demande avec curiosité de quoi ils ont parlé. S'ils lui disent la vérité, elle semble agacée. Elle affirme que les super mutants sont une insulte à Atome et que le Haut Chroniqueur est accro aux drogues et ne sait plus différencier la fiction de la réalité. Si un joueur réussit un test d'**INT** ou **PER + Discours** de difficulté 2, son PJ remarque que la voix de sœur Crépuscule tremble quand elle réagit à cela, et qu'elle tripote nerveusement un collier représentant un motif étrange.

Un PJ peut convaincre sœur Crépuscule d'admettre qu'elle est la femme de l'histoire du Haut Chroniqueur si son joueur réussit un test de **CHR + Discours** de difficulté 4. En cas d'échec, elle refuse désormais de parler aux PJ. En cas de réussite, elle les supplie de garder son secret et de persuader mère Isolde d'exiler le super mutant pour qu'elle puisse enfin commencer une nouvelle vie, libérée de ses fautes passées. Elle affirme qu'elle ne porte le collier du Dernier Fils que pour se rappeler de ne plus jamais se détourner de la véritable Lueur d'Atome.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **La révélation du secret de sœur Crépuscule.** Si les PJ dévoilent le secret de sœur Crépuscule, mère Isolde la bannit de la colonie et elle rejoint de nouveau la secte du Dernier Fils. Isolde proclame que le Haut Chroniqueur est un prophète et un ami fidèle et lui permet de rester. Elle encourage les autres à partager leurs histoires avec lui. Plus tard, le Haut Chroniqueur vient voir les PJ pour leur dire qu'il va se sevrer et leur offre sa réserve de drogues, qui contient 5 de chacune des drogues suivantes : *Mentats fruits rouges*, *Mentats raisin*, *Buffout*, *Ultra Jet*, *X-Cell* et *Super Stimpaks*.

- **L'exil du Haut Chroniqueur.** Si les PJ ne dévoilent pas le secret de sœur Crépuscule, elle persuade mère Isolde d'exiler le Haut Chroniqueur. Il raconte ensuite des histoires peu amènes sur les Enfants d'Atome aux colonies qu'il croise en voyageant vers l'ouest, en affirmant que les PJ ont rejoint l'Église. Le rang de réputation de colonie des PJ est réduit de 1 auprès de toutes les colonies auxquelles les actes passés du Dernier Fils ont nui. De plus, si les PJ ont appris le secret de Crépuscule, mais ne l'ont pas dévoilé, elle chante leurs louanges et affirme qu'ils sont des héros

auprès de sa minuscule communauté ; la réputation de colonie des PJ augmente de 1 auprès du cratère d'Atome.

- **L'exil de tous.** Si les PJ dévoilent les secrets de Crépuscule, mais encouragent Isolde à exiler tout de même le Haut Chroniqueur, Crépuscule rejoint le Dernier Fils d'Atome. Le Haut Chroniqueur, un maître super mutant, jure vengeance. Il recrute un gang de 10 super mutants pour tendre une embuscade aux PJ la prochaine fois qu'ils vont voyager dans la Mer luminescente (voir le *chapitre 10 : Résidents des Terres désolées* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***).

QUÊTE ANNEXE : UN DERNIER SOUVENIR

Cette quête devient disponible quand les PJ tuent sœur Dawn. **Ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Frère Ogden aborde les PJ après avoir appris la mort de sœur Dawn. Il leur demande les détails de leur rencontre et exprime une profonde tristesse à propos de son décès. Voici des points qui pourraient être abordés durant cette conversation :

- Dawn et lui étaient amis d'enfance. Il est bouleversé, mais aussi perplexe, car il ne comprend pas pour quelle raison elle a quitté la colonie sans le lui dire.
- Dawn s'était installée dans la même baraque que le Dernier Fils d'Atome du temps où il vivait dans le cratère. Ils s'étaient rapprochés avant que mère Isolde l'exile. Ogden a peur que Dawn soit partie pour se joindre au culte du Dernier Fils.
- Il a trop peur de fouiller les affaires de Dawn pour découvrir la vérité sur son départ.

Ogden demande aux PJ de fouiller la baraque de sœur Dawn afin de savoir pourquoi elle est partie et de récupérer quelque chose qu'il pourra garder en souvenir d'elle : une photo d'eux deux enfants.

FOUILLER LA BARAQUE

La baraque est très peu meublée et ne contient que deux sacs de couchage et quelques boîtes en métal remplie de bric-à-brac et de vêtements usés. Pour qu'un PJ trouve la photo, son joueur doit réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2. Dans ce cas, le PJ la retrouve au fond d'une boîte en métal remplie de bibelots personnels.

Si un PJ veut chercher tout ce qui a un rapport avec le Dernier Fils d'Atome ou avec la raison du départ de Dawn, son joueur peut effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 4. En cas de réussite, le PJ découvre un trou percé dans l'envers d'un sac de couchage. Le journal de sœur Dawn est fourré à l'intérieur.

Journal de sœur Dawn

Le journal contient la page importante ci-dessous :

Mère Isolde m'a assuré qu'Atome allait me guider et me protéger durant ma mission, mais j'ai peur quand même. Je me rappelle de comment était le Dernier Fils lors de son séjour ici. Si gentil avec nous et nous aidant à régler nos problèmes, si désireux de nous faire plaisir. Il souriait et parlait doucement pour m'offrir son aide et je devais jouer le jeu et écouter ses idées blasphématoires. Ça a empiré quand il a commencé à prendre les drogues. Une fois, je l'ai vu faire. Des Mentats fruits rouges, de l'Ultra Jet et du X-Cell, tout ça d'un coup. J'étais certaine que le mélange allait le tuer, mais ça l'a juste rendu encore plus confiant dans son hérésie. Il tenait de longs discours furieux et incohérents sur le fait que les drogues allaient protéger son esprit contre la Lueur d'Atome pour qu'il puisse mener sa congrégation au Paradis. La nuit, il murmurait qu'il rêvait d'un enfant et d'un obélisque enterré sous la terre.

Je vais obéir à mère Isolde et suivre le faux prophète. Je vais découvrir la vérité derrière ses mensonges pour que tous sachent qu'il n'est ni le Fils d'Atome ni un Enfant de cette Église. Et quand ma mission sera accomplie, je sais qu'Atome me récompensera de sa Lueur comme il récompense tous ses fidèles.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **La restitution de la photo.** Donner la photo à Ogden apaise un peu sa douleur d'avoir perdu son amie. Il rouvre sa boutique et offre une remise de 50 % aux PJ. Son stock est limité, mais il peut disposer de quelques objets rares qui vont beaucoup intéresser les PJ, notamment 1 dose de *Mentats fruits rouges*, 1 d'*Ultra Jet* et 1 de *X-Cell*, le mélange précis utilisé par le Dernier Fils.

- **L'absence de souvenir.** Si les PJ n'arrivent pas à mettre la main sur la photo, Ogden est triste de ne rien avoir comme souvenir de Dawn. S'ils savent que Dawn est partie pour espionner le Dernier Fils et partagent cette information avec Ogden, il les remercie et décide de rouvrir sa boutique pour eux.

- **La découverte du mélange de drogues du Dernier Fils.** Si les PJ lisent le *journal de sœur Dawn*, ils découvrent quel mélange de drogues redoutable le Dernier Fils a utilisé pour conserver sa santé mentale pendant qu'il creusait pour déterrer la ville enfouie. S'ils n'ont pas terminé la *quête annexe : à la lueur du jour* et s'ils parlent à Ogden de l'utilisation des drogues par le Dernier Fils, il leur suggère d'aller parler au Haut Chroniqueur de sa *réserve de drogues*. Si les PJ n'ont pas découvert le journal, ils ne découvrent ni le mélange de drogues du Dernier Fils ni son objectif.

QUÊTE ANNEXE : UNE DÉTONATION QUI DIVISE

Cette quête devient disponible quand la réputation de colonie des PJ est d'au moins 3 au sein du cratère d'Atome. **Ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

Petit Boum aborde les PJ et les supplie de l'aider à faire changer d'avis son meilleur ami, Grand Boum, qui a l'intention de s'autodétruire pour atteindre la Division. Voici des points qui pourraient être abordés durant cette conversation :

- Grand Boum est le meilleur ami de Petit Boum. Il y a quelques années, le robot plus âgé a trouvé Petit Boum et l'a libéré alors qu'il était éteint et prisonnier d'un pod de stase. Grand Boum a donné son nom au robot tout juste réveillé quand il s'est rendu compte que Petit Boum n'en avait pas.

- Grand Boum veut atteindre la Division via une explosion nucléaire avant que ses systèmes deviennent défaillants, mais Petit Boum pense que le vieux robot est encore bien assez solide pour continuer d'exister.

- Afin de gagner du temps, Petit Boum a volé le mélange de combustible nucléaire que Grand Boum comptait utiliser pour obtenir son incroyable explosion. Il espère convaincre le vieux robot de changer ses plans et d'en trouver un qui ne se termine pas par sa destruction. Petit Boum cache le mélange de combustible nucléaire dans son compartiment de Mister Handy.

- Grand Boum est déterminé et va finir par trouver un autre moyen d'atteindre ses objectifs. C'est pourquoi les PJ doivent agir vite.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATIONS DES SCÈNES

Cette quête aborde les thèmes du comportement autodestructeur et du deuil. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Au lieu d'avoir l'intention de s'autodétruire, Grand Boum est en train de tomber définitivement en panne. Il a besoin de réparations, mais refuse toute aide en affirmant que se modifier irait à l'encontre de la Volonté d'Atome. Petit Boum a besoin d'aide pour convaincre son meilleur ami d'accepter les soins dont il a besoin.

- Si les PJ n'arrivent pas à convaincre Grand Boum d'accepter les réparations, Petit Boum et lui ne se réconcilient jamais. Petit Boum perd sa foi en Atome et quitte la colonie, et les systèmes de Grand Boum continuent de se dégrader avec le temps.

- Si les PJ persuadent Grand Boum d'accepter les réparations, il leur offre la seringue d'inhibiteur de drogues.

LA RENCONTRE AVEC GRAND BOUM

Quand les PJ parlent à Grand Boum, il veut à tout prix atteindre ses objectifs. Voici des points qui pourraient être abordés durant cette conversation :

- Il tient beaucoup à Petit Boum, mais il est quasiment hors service. Si ses systèmes tombent en panne, il

ne va pas pouvoir atteindre la Division et racheter réellement ses péchés. Et il ne veut pas finir en tas de rouille.

- Il croit à tort avoir simplement égaré son mélange de combustible nucléaire. Il demande aux PJ de le retrouver ou de mettre la main sur une autre source de puissance atomique pour l'aider à atteindre la Division.

- Il demande aux PJ d'aider Petit Boum à comprendre sa décision et à apprendre à surmonter son deuil.

- Si les PJ lui posent des questions sur ses péchés ou sur son passé, Grand Boum répond qu'il n'est plus le robot qu'il était à cette époque. Pour qu'un PJ le persuade de révéler son passé, son joueur doit réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. Dans ce cas, Grand Boum raconte son histoire au groupe (voir *Grand Boum* en page 208).

Pour qu'un PJ persuade Grand Boum de renoncer à se faire sauter, son joueur doit réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 4. En cas d'échec, le robot refuse désormais de parler aux PJ et continue de chercher une source de combustible nucléaire par lui-même.

Les PJ peuvent aider Grand Boum à atteindre la Division en reprenant le mélange de combustible nucléaire à Petit Boum ou en lui fournissant un autre explosif similaire, par exemple une mini-bombe nucléaire. Pour voler le conteneur de combustible à l'intérieur du compartiment de Petit Boum, les PJ doivent trouver un moyen de détourner son attention, puis un joueur doit réussir un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 5. En cas d'échec, Petit Boum s'enfuit à toute vitesse de la colonie, car il ne veut pas laisser les PJ aider son meilleur ami à se faire sauter.

Les PJ peuvent essayer de convaincre Petit Boum de soutenir la décision de son ami et de lui rendre le mélange de combustible nucléaire ; dans ce cas, leur joueur doit effectuer un test de **CHR** ou **d'INT + Discours** de difficulté 5. Réduisez de 2 la difficulté de ce test si les PJ ont appris quels étaient les péchés de Grand Boum et expliquent son besoin de rédemption à Petit Boum. En cas d'échec, Petit Boum refuse d'accepter le souhait de Grand Boum. En cas de réussite, Petit Boum commence à digérer son deuil et comprend qu'il doit dire au revoir à son meilleur ami avant qu'il soit trop tard.

RETOMBÉES

Cette quête peut connaître plusieurs issues :

- **Grand Boum a changé d'avis.** Si les PJ persuadent Grand Boum de renoncer à atteindre la Division, il remet en cause sa foi en Atome et quitte la colonie avec Petit Boum. Quand les PJ rencontrent les deux compagnons sur la route la prochaine fois qu'ils voyagent, Petit Boum monte la garde, l'air coupable, sur Grand Boum qui s'est effondré. Les systèmes de propulsion du vieux robot sont tombés en panne et ses banques de mémoire sont lentement en train de mourir.

- **Petit Boum a été abandonné à son deuil.** Si les PJ n'aident pas Petit Boum à accepter la décision de Grand Boum, les deux robots ne se réconcilient jamais. Grand Boum atteint la Division par d'autres moyens et Petit Boum est dévasté par le chagrin. La prochaine fois que les PJ reviennent dans la colonie, Petit Boum a disparu. Ils pourraient le rencontrer de nouveau plus tard et se rendre compte qu'il est devenu un Mister Handy fou, obsédé par l'idée de réparer tout ce qu'il considère comme défaillant.

- **Les PJ ont aidé Petit Boum à faire son deuil.** Si les PJ ont réussi à réconforter Petit Boum, les deux robots se réconcilient. Cette nuit-là, la colonie fête l'accession de Grand Boum à la Division dans une explosion grandiose. Petit Boum donne aux PJ le dernier bien de Grand Boum, une seringue d'inhibiteur de drogues. Il leur dit que Grand Boum la gardait en souvenir de son passé. Il pense que son ami aurait voulu que les PJ l'utilisent pour accomplir une dernière bonne action au nom de Grand Boum. La seringue peut être très efficace contre le Dernier Fils d'Atome quand les PJ l'affrontent durant la *quête principale : la ville enfouie*.

Seringue d'inhibiteur de drogues

Une seringue à auto-injecteur préremplie contenant un liquide trouble. Les ingrédients et les méthodes utilisés pour fabriquer ce médicament sont inconnus. La seringue peut aussi servir de munition (1 seule) pour un pistolet à seringues.

Durée : Durable

Effet : vous subissez 2 points de Fatigue et vous êtes guéri d'1 addiction. Toutes les autres drogues actives sur vous cessent de faire effet et les drogues prises pendant la durée n'ont aucun effet.

PARLER À MÈRE ISOLDE

Mère Isolde a hâte de parler aux PJ du Dernier Fils d'Atome et de ses plans. Elle leur dit tout ce qu'elle sait, en espérant qu'ils mettent fin à ses blasphèmes. Voici des points qui pourraient être abordés durant cette conversation :

- **« Cet hérétique n'a pas sa place dans notre Église. C'est un faux prophète et ses enseignements sont une insulte à nos croyances. C'est pour cela que je l'ai exilé. »** Isolde explique que le Dernier Fils a brièvement séjourné dans la colonie. Ses enseignements, ses tentatives de conversion agressives et ses horribles actes passés ont poussé la mère à l'exiler. Elle se sent coupable de l'avoir laissé rejoindre son troupeau, car certains de ses suivants sont partis pour rejoindre le culte du Dernier Fils. Elle a peur pour eux et hait le Dernier Fils pour avoir perverti les enseignements d'Atome.

- **« Les Enfants d'Atome ne sont ni des monstres ni des fous, mais le Dernier Fils nous a fait passer pour tels. Nous vous promettons que nous voulons juste la paix avec les autres colonies. Mais d'abord, il faut mettre fin au règne de terreur de cet hérétique. »** Elle est profondément troublée par la mort et la destruction causées au nom d'Atome. Elle ne veut aucun mal aux autres colonies et ne veut pas que sa congrégation soit blâmée pour les actions du Dernier Fils.

- **« Il est parti à la recherche des ruines d'une base militaire de l'ancien monde, le centre de recherche Whately. Ce qui se trouve à l'intérieur n'est certainement pas un don d'Atome. »** Isolde révèle qu'elle connaît l'emplacement du Dernier Fils, mais ne mentionne pas comment elle a obtenu cette information. Le centre de recherche est caché sous terre, en dessous d'une église enfouie à 12 heures de route à l'ouest du cratère. Le Dernier Fils a affirmé qu'il allait éveiller Atome et ouvrir des portails vers d'autres univers une fois qu'il aurait trouvé cette base. Il a promis à ceux qui le suivaient qu'ils y trouveraient le Paradis, et que leurs ennemis connaîtraient l'Enfer.

- **« Le Dernier Fils est un égocentrique vengeur et, maintenant, il dispose d'armes qu'il peut utiliser pour devenir à la fois le juge et le bourreau. »** Le centre de recherche Whately abrite une grosse réserve d'armes chimiques. Isolde qualifie ces armes d'impies. Elle met l'accent sur la destruction extrême que le Dernier Fils pourrait déclencher s'il décidait de les diriger contre ses ennemis. Le cratère d'Atome et les autres colonies ne seraient jamais à l'abri de lui.

Si les PJ parlent de sœur Dawn, l'attitude de mère Isolde change et son chagrin est visible.

- **« Sœur Dawn était ma fille. L'une des suivantes les plus brillantes et les plus fidèles d'Atome. Sa mort est une tristesse que nous devons tous porter. »** Isolde est bouleversée en apprenant ce que Dawn a subi et son décès. Quand elle a du mal à parler de Dawn, un joueur doit réussir un test de **PER + Discours** de difficulté 3 pour que son PJ comprenne qu'elle se sent coupable. Si le groupe l'interroge à ce sujet, elle dévoile qu'elle a demandé à Dawn de devenir amie avec le Dernier Fils et de le surveiller du temps où il vivait dans leur colonie. Après l'avoir exilé, Isolde a demandé à Dawn de se joindre à ses suivants et d'espionner ses activités au centre de recherche Whately. Au fond d'elle, elle sait que le Dernier Fils a transformé sa fille en monstre pour assouvir une vengeance mesquine. Elle est reconnaissante que sa fille connaisse enfin le repos.

QUÊTE PRINCIPALE : LA VILLE ENFOUIE

Cette quête devient disponible quand les PJ découvrent l'emplacement du centre de recherche Whately, que ce soit par Isolde ou par eux-mêmes. **Ajoutez 2 PA par PJ à la réserve du MJ quand la quête commence.**

La ville enfouie est la dernière quête principale de ***L'Hiver d'Atome*** et nous vous recommandons de lire la totalité de la quête avant de la mener. Pour rendre la phase finale mieux adaptée à votre version unique de la quête majeure, vous pouvez vous préparer comme suit :

- Étoffez l'histoire du centre de recherche Whately de manière adaptée à vos goûts.
- Peuplez le centre d'Enfants d'Atome ou d'autres PNJ que vos joueurs connaissent déjà.
- Préparez des idées pour chaque vision que les PJ vont avoir pendant la *scène deux : la descente dans la folie*.
- Réfléchissez à la manière à la fois effrayante et épique dont vous allez présenter la confrontation finale avec le Dernier Fils d'Atome dans la *scène trois : la Lueur d'Atome*.

En route pour une installation militaire enterrée sous la Mer luminescente, les PJ arrivent juste à temps pour affronter le Dernier Fils d'Atome avant qu'il puisse mettre son plan à exécution pour déclencher l'avènement du jour de la Division. À l'intérieur du centre de recherche Whately reposent les restes d'un programme de test d'armes chimiques insidieux d'avant-guerre géré par un chef de culte dément, le général John Whately, qui est aussi l'ancêtre du Dernier Fils. Un ascenseur secret dans le bureau de Whately mène dans les profondeurs de la terre, jusqu'aux ruines excavées d'une cité qui remonte à avant le début de l'Histoire connue, remplie d'une étrange technologie défiant la compréhension humaine.

Le Dernier Fils a passé des semaines à faire des expériences sur ses fidèles en utilisant l'appareil cristallin qu'il avait trouvé dans la ville enfouie. Le champ d'énergie de l'appareil donne des hallucinations extrêmement réalistes aux Enfants d'Atome, qui brisent leur psyché et les emplissent d'une violence aveugle. Le Dernier Fils parvient tout juste à ne pas perdre l'esprit tandis qu'il termine d'intégrer l'appareil à son armure assistée artisanale pour pouvoir le contrôler. Quand il va retourner

à la surface, il compte étendre son champ d'énergie pour toucher les esprits de tous les habitants de la région.

Dans cette quête, les PJ ont pour objectif de :

- explorer le centre de recherche d'avant-guerre et localiser le Dernier Fils d'Atome ;
- s'abandonner aux visions de réalités alternatives de l'appareil ancien ou y résister ;
- empêcher le jour de la Division ou se joindre au Dernier Fils d'Atome.

Peu importe que l'appareil permette réellement à l'esprit des gens de voyager dans des mondes paisibles ou qu'il cause simplement des hallucinations très vivaces contrôlées par le Dernier Fils, la majeure partie du Commonwealth va être plongée dans le chaos si les PJ n'empêchent pas l'avènement du jour de la Division.

AVERTISSEMENT DE CONTENU ET MODIFICATIONS DES SCÈNES

Cette quête contient des éléments d'horreur cosmique, corporelle et surnaturelle. Le meneur de jeu peut avoir intérêt à apporter certaines des modifications suivantes pour l'adapter aux besoins de son groupe :

- Évitez de décrire des événements surnaturels inexplicables et concentrez-vous davantage sur les ruines du centre et les restes du culte de Whately.
- Pendant la *scène deux : la descente dans la folie*, laissez aux joueurs l'occasion de décrire les visions d'autres univers qu'ont leur personnage plutôt que de leur infliger les cauchemars indiqués.

SCÈNE UN : LE CENTRE DE RECHERCHE WHATELY

Au début de cette scène, les PJ se rendent au centre de recherche Whately, un voyage de 12 heures à un rythme Normal depuis le cratère d'Atome. La trappe du passage menant au centre se trouve dans les ruines d'une église catholique à moitié enterrée située dans la partie ouest de la Mer luminescente. Pour entrer dans l'église, les PJ doivent ramper par un trou dans son toit cassé. Après quoi, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La cendre atomique se mêle à la neige, qui passe par le trou dans le toit de l'église et laisse une épaisse couverture sur tout ce qui se trouve à l'intérieur. Les bancs de l'église sont réduits à l'état d'amas de planches et éparpillés au sol. Une partie des gravats de pierre aux bords dentelés ont été utilisés pour former un grand cercle et donc un foyer à feu sinistre. Mais ce foyer a l'air de ne pas avoir été utilisé depuis longtemps.

Une grande cloche d'église en cuivre fissurée est couchée sur le flanc derrière l'autel enterré. Près de l'autel, un trou d'environ trois mètres a été creusé dans la terre. Au fond de ce trou se trouve une lourde trappe de métal à la poignée rouillée. Elle ne comporte ni inscription ni hublot d'observation.

L'intérieur de l'église a été entièrement pillé depuis longtemps et il ne reste rien de valeur. En revanche, c'est un endroit idéal pour bivouaquer, car les créatures hostiles n'y entrent pas.

Quand un PJ ouvre la trappe, il voit une rampe d'accès encombrée de gravats descendant jusqu'à un ascenseur cabossé. Les Enfants d'Atome ont récemment réparé l'ascenseur. Ses deux seuls boutons sont en forme de petits visages jaunes, l'un souriant et l'autre faisant la grimace. Quand quelqu'un appuie sur le bouton au visage souriant, l'ascenseur entame sa descente cahotante sur 30 m vers **R1. Ruines de la réception** dans le centre de recherche Whately.

EXPLORER LE CENTRE

Le centre est une zone particulièrement dangereuse et éloignée de toute colonie où les PJ auraient des chances de croiser un visage amical. Si un PJ meurt dans le centre, son joueur peut créer un nouveau personnage qui se trouve déjà dans ses souterrains pour une raison inconnue du groupe et qui a ses propres raisons de vouloir mettre fin au règne de terreur du Dernier Fils.

L'essentiel du centre de recherche Whately est dans l'obscurité et il faut une source de lumière pour l'explorer. Les salles sont suffisamment loin sous terre pour échapper à la radioactivité mortelle de la Mer luminescente.

Atmosphère. Le centre est la dernière zone majeure que les PJ vont explorer dans ***L'Hiver d'Atome***. Dans ce bâtiment, ils vont vivre des expériences sensorielles troublantes et des phénomènes inexplicables. Utilisez la section **Faire monter la tension** de chaque pièce comme guide pour encourager les joueurs à interagir avec l'environnement inquiétant entre chaque rencontre.

L'Hiver d'Atome donne peu de réponses concrètes aux événements surnaturels ou à l'histoire du culte et des expériences de Whately. Vous pouvez imaginer des explications plus détaillées à partager avec vos joueurs ou décider que la majeure partie du centre reste un mystère effrayant.

Repos. Explorer le centre en combattant tous les adversaires qui se trouvent sur leur route est une épreuve mortelle pour les PJ. Donnez-leur une occasion de se reposer en lieu sûr pendant leur exploration avant d'atteindre le bureau du général Whately. S'ils se reposent plusieurs fois, interrompez les tentatives suivantes par des attaques d'ennemis présentés plus loin dans cette quête : plusieurs Enfants d'Atome berserkers ou un groupe de 5 Protectrons serviteurs.

Fouille. Les Enfants d'Atome ont soigneusement fouillé la majeure partie du centre pour trouver du butin. Les tests de fouille ont une difficulté de 2 pour chaque pièce, avec une marge de complication de 4 (17-20). Fouiller une pièce prend 10 minutes. Chaque pièce contient 1 objet minimum et 4 objets maximum (1 objet supplémentaire par PA dépensé) de la *table de butin du centre de recherche Whately*. Lorsque les joueurs obtiennent une complication de fouille, décrivez quelque chose d'effrayant ou de surnaturel que les PJ rencontrent ou ajoutez 2 PA à la réserve du MJ.

TABLE DE BUTIN DU CENTRE DE RECHERCHE WHATELY

JET 2D20	OBJET TROUVÉ	JET 2D20	OBJET TROUVÉ
2	Mini-bombe nucléaire (1 + 1)	22	Tarte parfaitement conservée
3-4	Pièce d'armure de combat lourde (un brassard, une jambière, le casque ou le plastron) avec 1 mod de matériau polymère.	23	Whisky
5-6	Pistolet Gamma avec mod d'antenne de transmission électrique	24	**RAPPORT D'AUTOPSIE DE COBAYE DE TEST D'ARME CHIMIQUE (GRIBOUILLÉ AU DOS :** « Ha ha HA, le PET qu'il a lâché ! »)
7	Pistolet à seringues avec mod de crosse à compensateur de recul	25	**PROSPECTUS DE PROPAGANDE DE L'ÉGLISE D'ATOME (TITRE :** « Divise-nous, Ô Grand Atome ! »)
8-9	Seringues (4 + 2) de n'importe quel type	26	Holobande (un homme murmure : « J'ai fait une erreur. Je n'aurais jamais dû descendre ici. Cette *chose* n'est pas Dieu. »)
10-11	Calibre 12 (6 + 3)	27	Holobande (une femme priant fébrilement l'Étoile Noire qui Rêve sous la Terre en implorant d'être dévorée)
12	Cartouches .44 (4 + 2)	28	Holobande (le Dernier Fils d'Atome s'exclame : « Je L'ai trouvé ! Atome est là. Si vous écoutez ce message, réjouissez-vous ! La Grande Division commence aujourd'hui. »)
13-14	Cartouches Gamma (4 + 2)	29	Statuette en obsidienne d'une étoile à tentacules (tachée de sang et de morceaux de cervelle)
15	Vêtements élégants d'avant-guerre	30	Main humaine bien conservée (qui bouge encore d'elle-même)
16	Uniforme militaire d'avant-guerre	31	Module d'analyse comportementale
17	Blouse	33-34	Addictol
18	Combinaison étanche	35-36	Super Stimpak
19	Masque de soudure	37-38	Mentats fruits rouges
20	Casque de chantier	39	Ultra Jet
21	Bleu de travail	40	X-Cell

R1. RUINES DE LA RÉCEPTION

L'ascenseur s'ouvre en grinçant, révélant les ruines d'une salle d'accueil plongée dans l'obscurité. Une horloge est suspendue au mur au-dessus du bureau de réception central. Ses aiguilles sont figées sur 9 h 47. Un panneau au mur porte l'inscription « Centre de recherche Whately ».

La plupart des murs de la pièce se sont effondrés, créant un labyrinthe de gravats périlleux. Des box d'open space et des bureaux annexes sur les côtés sont enterrés sous des tonnes de débris. Pour avancer dans ce dédale, il faut se faufiler entre les gravats, et impossible de savoir ce qui pourrait rôder au coin du prochain tournant.

À l'autre bout de la pièce, une lumière rouge inquiétante brille par des fissures dans les ruines.

Faire monter la tension. En explorant, les PJ pourraient percevoir ce qui suit :

- **Vue.** Des squelettes portant des uniformes militaires d'avant-guerre, des ombres traînantes qui disparaissent au détour d'un couloir et le cadavre frais d'un Enfant d'Atome arborant un large sourire.
- **Ouïe.** Des pas qui résonnent, un mur de gravats qui s'effondre et des éclats de voix incohérents au loin.
- **Odorat.** Une odeur d'œufs pourris, de cuivre et de chlore.

Le bureau de réception. Le badge du cadavre indique « Lieutenant Jake Ripley ». Une carte en lambeaux du centre est rangée dans la poche de l'uniforme de Ripley. À l'intérieur du tiroir du bureau se trouve une vieille photo jaunie d'un jeune et beau soldat et de son épouse blonde à l'air triste, en train de se marier devant un autel noir effrayant gravé de symboles de soleil et de constellations.

Le prédateur qui rôde. Un radscorpion mortuaire est en embuscade, enterré sous les gravats. Il émerge pour porter une attaque surprise contre le PJ le plus vulnérable quand le groupe fouille l'endroit ou tente d'ouvrir la serrure biométrique de **R5. Bureau du général Whately**. Le radscorpion ne poursuit pas les PJ qui fuient dans le petit bureau ou dans les tunnels étroits à proximité.

Sorties. À l'autre bout de la pièce, un escalier descendant aux marches effondrées mène à **R2. Couloirs instables**. Les PJ peuvent descendre en escaladant l'épave de métal tordue qui était autrefois un balcon et s'est effondrée pour atteindre la porte antiexplosion du deuxième niveau menant à **R5. Bureau du général Whately**. La porte est dotée d'une serrure biométrique avancée et il faut réussir un test d'**INT + Science** de difficulté 8 sans aide pour la déverrouiller. En cas d'échec, les PJ ne peuvent ouvrir la porte qu'à l'aide de la **main du général Whately** (voir page 223).

R2. COULOIRS INSTABLES

Ce long couloir principal de quatre mètres cinquante de large est jonché de piles d'excréments humains et de débris du bâtiment. Des couloirs plus petits partent du couloir principal, mais sont bloqués par des gravats du plafond effondré. Les bureaux des directeurs de recherche et des agents de sécurité sont presque entièrement enterrés sous les gravats. Des voix enfiévrées murmurent des prières à Atome depuis un endroit situé plus loin dans les couloirs, plongés dans l'obscurité totale.

Faire monter la tension. En explorant, les PJ pourraient percevoir ce qui suit :

- **Vue.** Des bras squelettiques sortant des piles de gravats, le fantôme d'une vieille femme au visage sévère en blouse qui passe au travers des murs et tout un tas de cadavres d'Enfants d'Atome souriants.
- **Ouïe.** Le goutte à goutte d'une fuite d'eau, un bruit de pas traînants et le râle de satisfaction d'une personne.
- **Odorat.** Une odeur d'œufs pourris, de rouge à lèvres bon marché et de sueur.

Les Enfants d'Atome. 4 Enfants d'Atome berserkers rôdent dans les couloirs à l'aveugle, vêtus de robes percées de barres et de plaques de métal. Ils murmurent des prières à peine audibles, plongés dans leurs hallucinations d'univers alternatifs. Les PJ peuvent les éviter sans être repérés si les joueurs réussissent un test en groupe d'**AGI + Discrétion** de difficulté 5. En cas d'échec ou si les PJ font beaucoup de bruit en fouillant ou à cause d'autres activités, le Enfants les voient sous la forme de monstres mutants venus envahir leurs mondes paisibles, et attaquent.

Radscorpion mortuaire

Niveau 26, Arachnide Mutant, Créature Légendaire (558 PE)

CORPS	ESPRIT	CàC	DISTANCE	AUTRE
12	12	4	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
114	24	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
8 (toutes)	6 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 16), 12 de dégâts balistiques Brutaux, Perforants 1
- **DARD : CORPS + Corps à corps** (SR 16), 9 de dégâts de poison Invalidants, Persistants

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le radscorpion est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets.
- **MONSTRUOSITÉ :** quand le radscorpion rate une attaque, il effectue immédiatement la même attaque une deuxième fois en tant qu'action gratuite sans augmenter la difficulté du test. La nouvelle attaque doit cibler une créature à la même portée que le radscorpion n'a pas encore attaquée à ce tour-ci. De plus, le radscorpion ne subit un coup critique que si une attaque lui inflige au moins 14 points de dégâts (après application de la résistance aux dégâts) en un seul coup, et non au moins 5 comme dans la règle normale.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FOUISSAGE :** au prix d'une action capitale, le radscorpion mortuaire peut creuser un tunnel sous terre pour surprendre ses assaillants. Tant qu'il est sous terre, il n'est pas visible et ne peut pas être pris pour cible d'une attaque. Au prix d'une action capitale, il creuse un tunnel qui peut le mener jusqu'à deux zones de distance. Quand il jaillit du sol, ce qui ne lui demande qu'une action mineure, il inflige +2 de dégâts sur toutes ses attaques jusqu'à la fin de son tour.
- **ÉTAU :** chaque fois que le radscorpion inflige un coup critique avec son attaque de pinces, il agrippe sa cible et elle ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'elle parvienne à s'échapper. Le radscorpion peut se déplacer ou utiliser Fouissage pendant qu'il agrippe une cible et dans ce cas, il l'emmène avec lui. Une créature peut s'échapper si son joueur réussit un test de **FOR + Athlétisme** de difficulté 3 alors qu'elle est à portée de main du radscorpion, ou si elle inflige un coup critique au radscorpion.
- **POINT FAIBLE :** les attaques qui visent volontairement la tête du radscorpion ignorent sa RD balistiques et énergétiques.

INVENTAIRE

DÉPEÇAGE : un personnage peut dépecer le cadavre du radscorpion si son joueur réussit un test d'**END + Survie** de difficulté 1. En cas de réussite, il récupère 1 morceaux de viande de radscorpion. Si le test génère au moins un Effet, le dépeçage donne aussi 2 composants rares et 1 œuf de radscorpion.

Enfant d'Atome berserker

Niveau 14, Humain,
Personnage Normal (102 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	5	7	5	5	7	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	5	Discrétion	2
Armes légères	6	Réparation	1
Athlétisme	3	Survie	4
Discours	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	4 (toutes)	5 (toutes)	0

ATTAQUES

- **FUSIL DE COMBAT AMÉLIORÉ : AGI + Armes légères** (SR 13), 7 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, cadence de tir 2, portée C, Deux mains, Imprécis
- **SUPER MASSE À CHALEUR : FOR + Armes de corps à corps** (SR 13), 8 de dégâts énergétiques Destructeurs, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTIRADIATIONS :** le berserker peut survivre à des niveaux de radioactivité modérés pendant de longues périodes. Sa RD de radiation est égale à 5.
- **SE LÂCHER :** une fois par combat, le berserker peut « se lâcher » et tirer une rafale de son fusil de combat amélioré. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9).
- **RAGE ATOMIQUE :** s'il reste moins de 5 PV au berserker, toutes ses RD augmentent de +3 et ses attaques infligent +3 de dégâts.

INVENTAIRE

Armure cage, fusil de combat amélioré (7 de dégâts), 2d20 calibre 12, richesse 3

Sorties. Un escalier montant aux marches effondrées mène à **R1. Ruines de la réception**. La porte d'un monte-charge de marchandises se trouve tout au bout du couloir. L'ascenseur s'est écrasé en bas de sa cage. Les échelles d'accès descendent sur 60 m et mènent à **R3. Étage des expériences**.

Si un joueur réussit un test de **PER + Fouille** de difficulté 3, son PJ remarque que la porte de l'ascenseur est reliée par un fil à un piège placé à l'intérieur de la cage. Pour qu'un PJ désarme le piège, son joueur doit réussir un test d'**AGI** ou **INT + Explosifs** de difficulté 4. En cas d'échec ou si les PJ ouvrent la porte, le piège explose et tous ceux qui se trouvent à proximité sont arrosés de kérosène et projetés par la grosse détonation, et subissent 8 de dégâts énergétiques Perforants 1, Persistants.

R3. ÉTAGE DES EXPÉRIENCES

Après la porte de l'ascenseur se trouve une pièce aux murs de béton puant le soufre, dont le plafond est soutenu par d'épaisses colonnes d'acier. De vieux squelettes en mille morceaux sont éparpillés parmi les débris dans la salle. Des douzaines de cylindres de métal d'un peu moins d'un mètre de hauteur sont placés stratégiquement un peu partout dans l'étage. Ils portent tous le logo peint d'un Vault Boy en train de s'étouffer.

À l'autre bout de la pièce se trouvent deux portes ouvertes. L'une mène dans les ténèbres tandis qu'une lumière d'un vert écœurant se déverse de l'autre. Une petite armée de robots bardés d'armes patrouillent dans la salle, bloquant le chemin à partir de la sortie de l'ascenseur.

2 groupes de 5 Protectrons chacun patrouillent tandis qu'1 puissant robot sentinelle garde la porte vers R4. Les colonnes d'acier de la salle fournissent 3 d'abri. Au départ, les robots sont à portée moyenne de l'entrée de l'ascenseur. Le robot sentinelle reste où il est tandis que les Protectrons avancent. Les PJ peuvent s'échapper en remontant par la cage d'ascenseur.

La salle de stockage des cobayes. Ajoutez 1 PA à la réserve du MJ en raison de la capacité Agressif du robot

sentinelle. Si le piège au sommet de la cage d'ascenseur explose, les robots sont avertis de l'arrivée des intrus et attaquent dès que les PJ atteignent le fond de la cage et l'entrée de la chambre.

Sinon, les PJ peuvent planifier et mener une attaque surprise. Pour qu'un PJ se faufile dans la pièce sans être remarqué, son joueur doit réussir un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 4, ou les joueurs doivent réussir un test en groupe de difficulté 6 pour tous les PJ. Un PJ peut reprogrammer le robot sentinelle s'il s'approche sans être repéré et si son joueur réussit un test d'**INT + Science** de difficulté 4. En cas d'échec sur l'un des deux tests, les robots remarquent l'intrusion et attaquent.

Les robots sont en train d'halluciner et se croient au paradis des robots : un sombre pays de rouages moutonnants où les humains se plient à tous les désirs des robots en silence. Pendant le combat, les robots réprimandent les PJ humanoïdes parce que ce sont de vilains hommes-bots, et les PJ robots parce que ce sont des traîtres infâmes à Atome.

Les bidons d'armes chimiques. Dans cette pièce, les attaques ont une marge de complication de 2 (19-20) en raison du placement des bidons. Chaque fois que quelqu'un obtient une complication pendant la rencontre, des bidons sont fendus par les tirs qui partent dans le décor. Une quantité dangereuse de gaz chimique emplit l'air, infligeant 2 de dégâts de poison Étourdissants à tous ceux qui se trouvent dans la pièce.

Protectron des Enfants d'Atome

Niveau 9, Robot, Créature De second plan (22 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
7	6	4	4	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
1	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LASERS DE BRAS : CORPS + Distance** (SR 11), 5 points de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C
- **ÉCRASER, TUER, DÉTRUIRE : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 5 points de dégâts balistiques En rafale

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le Protectron est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies.
- **DIVISION FINALE GLORIEUSE :** quand le Protectron est vaincu, il explose, arrosant toute la zone alentour des radiations de son réacteur à fusion. Toutes les créatures à portée de main subissent 5 points de dégâts de radiation.

Robot sentinelle des Enfants d'Atome

Niveau 15, Robot, Créature Redoutable (219 PE)

CORPS	ESPRIT
12	6

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	3	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
54	18	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **CANON MITRAILLEUR ATOMIQUE : CORPS + Distance** (SR 15), 8 de dégâts balistiques Perforants 1, Radioactifs, En rafale, portée M
- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 15), 8 de dégâts balistiques Brutaux
- **AUTODESTRUCTION : CORPS + Corps à corps** (SR 15), 12 de dégâts balistiques, Zone d'impact, portée de main

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le robot sentinelle est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies.
- **SENS AIGUISÉS :** le robot sentinelle peut essayer de détecter les créatures ou les objets en réduisant de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests d'**ESPRIT**.
- **AGRESSIF :** quand le robot sentinelle entre en scène, il génère immédiatement 1 PA pour la réserve du groupe ou pour celle du MJ, selon l'allégeance actuelle du robot.
- **FERVEUR RELIGIEUSE ROBOTIQUE :** la reprogrammation du robot sentinelle par les Enfants d'Atome le rend résistant au piratage. Pour le pirater ou le reprogrammer, il faut réussir un test d'**INT + Science** de difficulté 4.
- **AUTODESTRUCTION :** si les deux bras du robot sentinelle sont blessés ou si ses points de vie sont tombés à 27 ou moins, il s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction à son prochain tour. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un robot sentinelle détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 1 réacteur à fusion et 3 composants rares.

Sorties. Les échelles d'accès de la cage d'ascenseur mènent à **R2. Couloirs instables**. Une porte donne sur une salle de stockage de produits chimiques vide plongée dans l'obscurité, tandis que la porte gardée mène à **R4. Salle de stockage des cobayes**.

R4. SALLE DE STOCKAGE DES COBAYES

Un large escalier en métal descend jusqu'à une chambre circulaire, dont le sol est dissimulé par une nappe ondulante de brouillard froid. Un bras de grue mécanique inerte est suspendu au-dessus d'une grosse console de commande au centre de la pièce.

Neuf grands réservoirs de stockage en verre sont adossés aux murs. Chaque réservoir est rempli d'azote liquide et contient quatre pods de cryogénisation en aluminium avec des parois de verre. Les parois révèlent des visages gelés à l'intérieur des pods. Seuls deux pods sont allumés et fonctionnels. Ils illuminent la salle d'une lueur verte écœurante.

Faire monter la tension. En explorant, les PJ pourraient percevoir ce qui suit :

- **Vue.** Des robots de maintenance décrépits qui semblent être en train de prier, des spirales floues dans le brouillard et des constellations grossièrement taguées à la bombe de peinture sur les murs.
- **Ouïe.** Des bulles crépitant dans un liquide, du gaz sifflant par des tuyaux cassés et des ongles raclant contre le verre d'un endroit impossible à voir.
- **Odorat.** Une odeur d'œufs pourris, de sirop d'érable et de dioxyde de carbone.

NOTE AU MJ : POURSUIVRE LA QUÊTE

Les PJ doivent trouver un moyen d'entrer dans **R5. Bureau du général Whately** pour continuer. S'ils ont du mal à décider quoi faire ensuite, guidez-les pour qu'ils récupèrent la main du général Whately en la décrivant comme anormalement large, comme l'empreinte sur le scanner biométrique.

Les pods de cryogénisation. Tous les individus cryogénisés sont morts, car la cryogénie a échoué. Il ne reste plus que des squelettes dans les réservoirs en panne. Les deux réservoirs qui fonctionnent encore contiennent des cadavres bien conservés :

- trois fiers scientifiques portant des uniformes militaires d'avant-guerre ;
- la partie supérieure du torse d'un Protectron sur laquelle est peint le symbole d'Atome.
- deux hommes des Enfants d'Atome, à jamais gelés dans une tendre étreinte entre amants.
- **John Whately**, parfaitement conservé, qui porte l'uniforme d'un général à quatre étoiles. Sa barbe noire bien taillée est gelée. Ses yeux morts d'un bleu glacier sont écarquillés de terreur. Avant l'arrivée des PJ, le Dernier Fils d'Atome l'a sorti de son réservoir juste le temps de lui trancher une main, mais a laissé l'autre. Les PJ peuvent trancher l'autre main du général Whately pour déverrouiller son bureau.

La console de commande. Le bras de grue peut enlever ou ouvrir chaque pod si un PJ le dirige via la console. Les journaux indiquent que la seule activité récente était celle de l'utilisateur **Adam Whately** il y a plusieurs semaines : il a ouvert le pod du général John Whately avant de le remettre dedans.

Sorties. Un escalier montant part de la salle de stockage et mène à **R3. Étage des expériences**.

R5. BUREAU DU GÉNÉRAL WHATELY

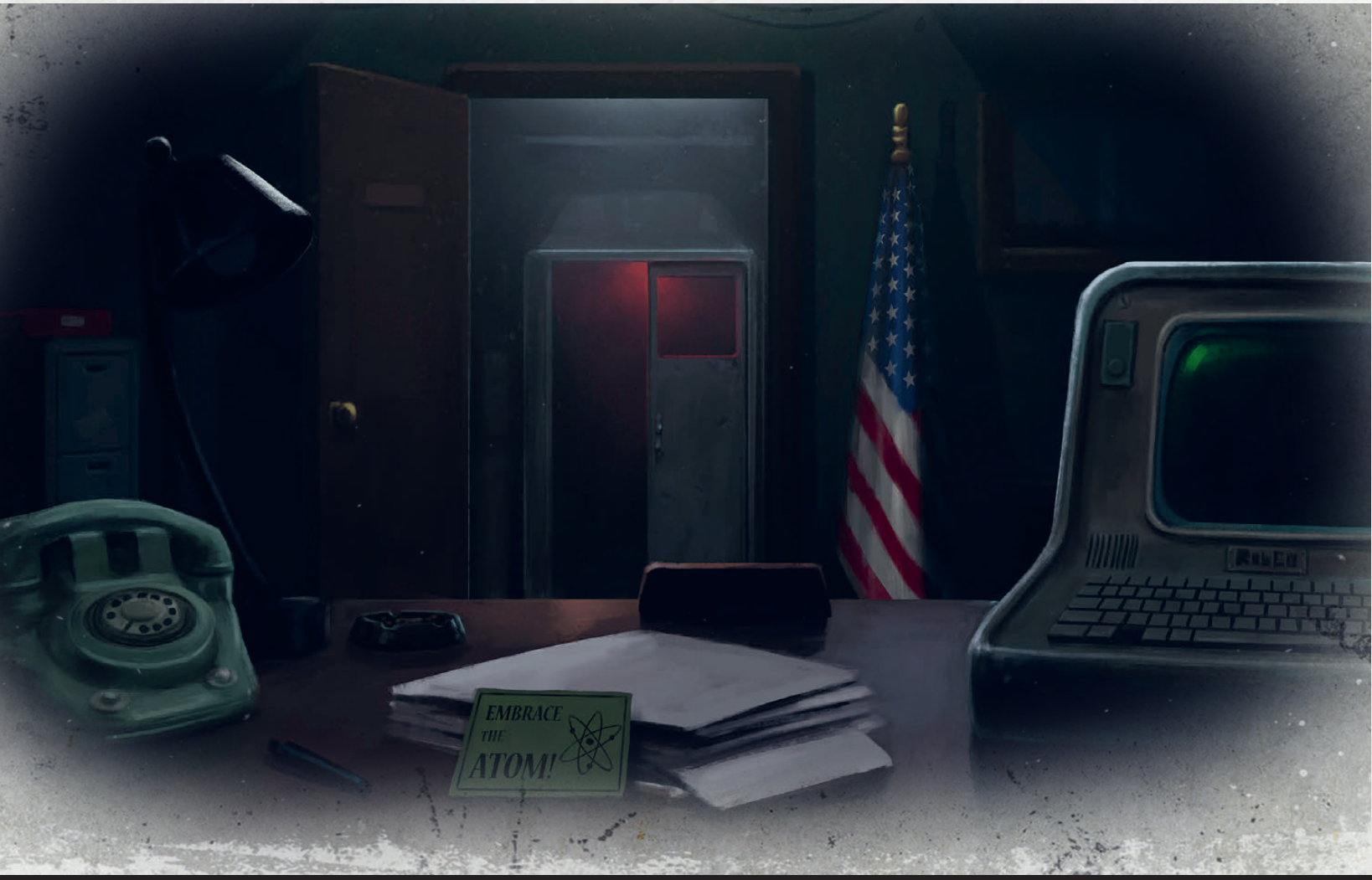
Miraculeusement, ce petit bureau est encore en bon état. Sa lampe fluorescente suspendue au plafond clignote de manière inquiétante, alimentée par une source mystérieuse. Sur le mur de droite, au-dessus d'un canapé mangé aux mites, se trouve un vieux tableau du Washington Monument accroché de guingois. Des armoires de classement sont renversées contre le mur de gauche.

Un tapis rouge poussiéreux au milieu de la pièce la divise en deux et mène à une alcôve derrière de lourdes tentures mauves. Au-delà se trouve un vieux fauteuil roulant cabossé derrière un meuble de bureau rouillé. Le drapeau américain pend mollement au mur, effleurant à peine le dessus d'un ordinateur fonctionnel.

Le bureau de Whately n'est pas occupé et est bien conservé. Plusieurs prospectus de l'Église d'Atome sont éparpillés un peu partout et des empreintes de pas dans la poussière suggèrent que beaucoup d'Enfants ont circulé dans cette pièce.

Les armoires de classement. Les quelques dossiers encore présents détaillent les expériences d'armes chimiques cruelles de Whately sur des citoyens volontaires, gardés gelés en cryostase pour observer son impact sur leur état. Mystérieusement, le tricorne de Hancock est posé sur l'une des armoires de classement, sauf s'il lui a déjà été restitué. Le chapeau semble avoir cinq cents ans et sent la naphtaline. Si les PJ le lui rendent, Hancock devient littéralement fou.

Le bureau. La plaque en noyer fissurée du bureau est ornée de quatre étoiles et porte l'inscription « John Whately, protéger et servir ». Pour déverrouiller son unique tiroir, il faut réussir un test de **PER + Crochetage** de difficulté 4. Il contient le pistolet de Whately, le **Magnumnomicon**, chargé de 4 + 2 cartouches .44, et une Bible de King James. Whately a gribouillé des diatribes furieuses sur les mensonges de la chrétienté dans les marges de la Bible, affirmant que le seul vrai Dieu est Étoile Noire qui Rêve sous la Terre.



LE MAGNUMNOMICON

Munitions : cartouches .44

« Chaque fois que j'appuie sur la détente, un esprit de plus s'ouvre à l'incompréhensible. »

NOM DE L'ARME	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	RARETÉ
Le Magnumnomicon	Armes légères	8	Brutaux	Spécial	1	C	Combat rapproché	6	Unique

Le châssis de ce magnum est composé d'un mélange de fer lourd. D'étranges runes sont gravées sur son canon en or massif. La crosse surdimensionnée du magnum est fabriquée en cuir grossier d'origine douteuse. Des symboles de tentacules sont gravés sur la surface du cuir. Les munitions tirées avec le Magnumnomicon s'imprègnent d'énergies étranges à l'origine scientifique indéterminée.

Commandé par le général John Whately, ce pistolet unique intègre plusieurs enseignements de sa famille, et surtout de ne jamais faire émerger ce que l'on n'est pas en mesure d'abattre. Les armuriers impliqués dans sa création sont tous morts dans des accidents mystérieux, mais ce ne doit être qu'une étrange coïncidence, pas vrai ?

Spécial : le Magnumnomicon inflige tous les types de dégâts. Faites le jet de dégâts normalement, puis réduisez le total de la résistance aux dégâts la plus basse de la cible (balistiques, énergétiques, de radiation ou de poison) sur la localisation touchée.

Quand une attaque portée avec cette arme fait tomber un personnage ou une créature qui n'est pas un Robot à 0 PV, la cible meurt immédiatement et son cadavre se met à muter de façon terrifiante. Si vous dépensez 3 PA, la cible tuée se relève à votre prochain tour avec la moitié de ses PV maximum et devient immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. La cible relevée agit immédiatement après vous dans l'ordre d'initiative et suit vos ordres. À la fin de la scène en cours, elle fond et devient une flaque radioactive, laissant derrière elle un nuage de fumées vertes à l'odeur nauséabonde.

Le Magnumnomicon peut être modifié en utilisant tous les modules applicables à un pistolet .44.

L'ordinateur. Quand un PJ utilise l'ordinateur, un message apparaît : « Allez-vous réveiller la Rêveuse ? O/N ? » S'il ne tape pas O, une animation montrant un Vault Boy en train de sangloter clignote sur l'écran, puis disparaît.

Quand le PJ tape O, l'écran affiche une série de vidéos dérangeantes :

- Un serpent dévore sa propre queue.
- Des explosions atomiques rasent treize monuments importants sur différents continents.
- Des individus en robes noires sacrifient rituellement un vieil homme à l'aide de poignards à lame courbe effrayants.
- Des tentacules de la taille d'un arbre ondulent, entrelacées autour d'une statue d'obsidienne en forme d'étoile.
- À un barbecue de famille ensoleillé, tout le monde sourit et rit bien trop.

Après quoi, le sol au milieu du bureau se soulève, révélant un ascenseur minier secret.

Sorties. La porte du bureau mène à **R1. Ruines de la réception**. L'ascenseur secret descend vers la ville enfouie, à un kilomètre et demi sous terre. Passez alors à la *scène deux : la descente dans la folie.* Encouragez les PJ à se reposer, à récupérer et à se préparer avant de descendre. C'est une excellente occasion de faire jouer une dernière scène autour du feu de camp entre les PJ avant la fin de la quête majeure.

SCÈNE DEUX : LA DESCENTE DANS LA FOLIE

Quand les PJ entament leur longue descente vers la ville enfouie, les événements ne se déroulent pas comme prévu lorsqu'ils pénètrent dans la zone où le champ d'énergie rendant dément de l'appareil ancien est le plus puissant. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La descente depuis le bureau de Whately est longue, inconfortable et dans le noir total. La cage rouillée de l'ascenseur minier branlant tremble violemment. Difficile de savoir jusqu'où vous descendez sous terre : des dizaines de mètres, des centaines de mètres, peut-être même des kilomètres de profondeur. Plus l'ascenseur s'enfonce profondément, plus ses rouages hurlent bruyamment. Cela vous paraît une éternité avant que vous finissiez enfin par vous arrêter brutalement, en faisant voler un nuage de vieux débris et de poussière.

Donnez un peu de temps aux PJ pour interagir entre eux une fois que l'ascenseur s'est arrêté. Quand la porte de l'ascenseur s'ouvre, les PJ se mettent immédiatement à avoir des visions d'autres réalités. Chaque personnage se retrouve seul, sans ses compagnons, dans un endroit inattendu. Choisissez un PJ par lequel commencer et laissez-le explorer jusqu'à ce qu'il résolve le **moment décisif**. Pour les groupes qui préfèrent ne pas se séparer, plusieurs PJ ou tous les PJ peuvent avoir la même vision. Cependant, chaque personnage doit avoir un moment décisif distinct.

VISIONS

Chaque PJ a une vision unique qui se déroule sous la forme d'une courte scène. Il peut entrapercevoir un univers alternatif ou seulement avoir une hallucination très réaliste, mais présentez cette scène comme la réalité. Créez chaque courte scène de façon à ce qu'elle soit importante pour le joueur comme pour son personnage. Chaque vision inclut les éléments suivants :

- une réalité attirante pour le PJ en particulier ;
- au moins une personne importante à laquelle le PJ tient ;
- un sentiment d'angoisse de plus en plus intense ;
- un moment où le PJ doit faire le choix soit d'accepter sa nouvelle réalité, soit d'y résister.

RÉALITÉ

Quand vous créez la réalité d'une vision, réfléchissez à ce que vous savez du personnage. Quels sont ses objectifs ? Est-ce qu'il pleure quelque chose qu'il a perdu ? Est-ce qu'il a une faction ou un lieu préféré ? Quels sont ses défauts et ses vices ? Au premier abord, le personnage doit trouver cette réalité paradisiaque. Voici quelques exemples :

- une colonie paisible où les habitants du Commonwealth et les Enfants d'Atome vivent en harmonie ;
- une colonie puissante où tout le monde vénère et craint le personnage ;
- une banlieue paradisiaque d'avant-guerre avec un ciel bleu, de petits jardinets verdoyants, des chiens qui aboient et des voisins amicaux.

PERSONNE IMPORTANTE

La personne importante ou le groupe de gens importants doit susciter une réaction émotionnelle forte chez le personnage. Il donne au PJ précisément ce dont il a besoin, que ce soit du réconfort, une catharsis, le pardon ou quelque chose d'autre encore. Voici quelques exemples :

- un ami, un parent ou un amant mort se jette dans les bras du PJ ;
- une figure légendaire ou quelqu'un que le PJ admire lui dit à quel point il est fier de lui ;
- un rival honni admet que le PJ est meilleur que lui et propose de devenir son serviteur.

Il est possible que le PJ se méfie ou ne comprenne pas ce qui lui arrive. La personne importante s'efforce de l'enjoindre à rester calme. Elle explique au PJ qu'il existe une infinité d'univers et que certains sont très différents du sien et d'autres très similaires, mais plus heureux. Elle dit au PJ qu'il a entamé la traversée vers un monde meilleur.

ANGOISSE

Au fur et à mesure que la scène se poursuit, faites monter la tension en décrivant des éléments du monde qui montrent que quelque chose cloche. Réfléchissez aux choses qui suscitent de la peur ou du dégoût chez le personnage (mais pas chez le joueur), puis intégrez-les à la vision. Présentez un à trois éléments de plus en plus inquiétants avant de passer au moment décisif. Voici quelques exemples :

- les gens se mettent à agir de manière étrange : ils parlent dans une langue imaginaire et sourient de manière bien trop figée ;
- l'environnement devient moins réel : les couleurs bavent, le soleil noircit ou les bâtiments s'effondrent ;
- un monstre redoutable, comme le gigapède ou sœur Dawn, apparaît au loin.

MOMENT DÉCISIF

La personne importante de la vision présente le moment décisif. Tandis que les événements qui se déroulent deviennent de plus en plus horribles, elle dit au PJ que le monde dont il vient est en train d'essayer de le ramener. Pour résister, le PJ doit dire à haute voix qu'il choisit de rester dans son monde. Le PNJ implore le PJ de décider de rester en exploitant le lien émotionnel qui les unit.

Une fois qu'un PJ a résolu son moment décisif, commencez la vision du PJ suivant. Une fois que tous les personnages ont résolu leur moment, laissez à ceux qui ont choisi de résister à leur réalité alternative une chance de s'échapper de leur vision (voir *S'échapper de la vision*) un par un.

Accepter la réalité alternative. Si le PJ déclare à voix haute qu'il choisit de rester, tous les événements étranges se dissipent et la vision devient paisible. Trouvez un bon moment pour conclure la scène, qui doit donner le sentiment d'une fin heureuse pour le personnage. Ce qui est faux.

Ajoutez 2 PA à la réserve du MJ. Le PJ reste piégé dans son propre esprit et commence la *scène trois : la Lueur d'Atome* sous le contrôle du Dernier Fils d'Atome.

Résister à la réalité alternative. Si le PJ ne déclare pas à haute voix qu'il choisit de rester, la vision devient hostile envers lui. Les PNJ amicaux peuvent devenir violents et monstrueux, maudire le PJ pour ses erreurs passées et l'accuser de détruire le paradis. L'environnement lui-même peut prendre vie et l'attaquer. Trouvez un moment sinistre sur lequel conclure la scène, qui doit donner le sentiment que le PJ est piégé en enfer, une fin terrifiante pour le personnage. Et cela pourrait bien être le cas.

Si tous les PJ restent piégés dans leur vision, décidez de la manière dont vous allez continuer. Vous pouvez par exemple :

- passer directement à Fin : *d'autres mondes* dans la section *Retombées* de la *scène trois : la Lueur d'Atome*. Tel qu'il est écrit, ***L'Hiver d'Atome*** prend fin sur ce dénouement ;
- laisser un ou plusieurs PJ obtenir une réussite mitigée, s'échapper de leur vision et se réveiller. Chaque PJ dans ce cas reçoit 2 points de Fatigue qui persistent jusqu'à ce que les PJ terminent ***L'Hiver d'Atome***.

Une fois que vous avez terminé tous les moments décisifs et toutes les tentatives d'évasion des visions, passez à la *scène trois : la Lueur d'Atome*.

S'échapper de la vision

Une fois qu'un PJ a résisté à sa réalité alternative, sa vision devient hostile envers lui. Tout ce qu'il rencontre veut le blesser, physiquement ou émotionnellement. Pour s'échapper et reprendre le contrôle de ses sens, le joueur du PJ (ou les joueurs des PJ si la vision est collective) doit réussir trois tests de vision avant d'en rater trois. Un test de vision peut être n'importe quel test d'**attribut + compétence** ou d'**attaque** approprié. Au cours de la scène, présentez des défis variés pour forcer le joueur à effectuer différents types de test. Chaque fois qu'il rate un test ou obtient une complication, la situation devient plus cauchemardesque et plus catastrophique.

La difficulté de base du test est de 3 avec une marge de complication de 2 (19-20). Modifiez la difficulté en fonction des critères suivants (mais elle reste toujours de 1 minimum) :

- −2 si le PJ prend des *Mentats fruits rouges*, de l'*Ultra Jet* **et** du *X-Cell* pendant cette scène.
- −1 pour chaque test réussi précédemment pendant cette scène.
- +1 pour chaque complication obtenue pendant cette scène.
- +1 par PJ supplémentaire pour les tests avec assistance si plusieurs PJ ont la même vision.

Chaque tentative d'évasion a deux dénouements possibles. Après avoir révélé le moment final du dénouement, commencez la tentative d'évasion du PJ suivant.

- **Échec.** Le PJ assiste à l'explosion d'une bombe atomique. Le souffle de la détonation détruit tout ce qui se trouve autour et change le PJ en cendres. Puis il se réveille, voit la porte de l'ascenseur s'ouvrir et la vision recommence depuis le début exactement de la même manière que la première fois. L'esprit du PJ reste piégé dans cette boucle, et il commence la *scène trois : la Lueur d'Atome* sous le contrôle du Dernier Fils.
- **Réussite.** Le PJ trouve de nouveau l'ascenseur secret du centre de recherche Whately et peut s'échapper en l'empruntant. Dans ce cas, il assiste à l'explosion d'une bombe atomique non loin de là juste avant que la porte de l'ascenseur se referme. Quand la porte s'ouvre de nouveau, la vision prend fin et le PJ voit ce qui se trouve de l'autre côté.

SCÈNE TROIS : LA LUEUR D'ATOME

Les PJ qui se sont échappés de leur vision lors de la scène précédente se réveillent dans un tunnel souterrain. Sans qu'ils en aient conscience, pendant leurs hallucinations, leurs corps se sont enfoncés plus profondément dans les tunnels en bas de la cage d'ascenseur.

Les PJ qui ne se sont pas échappés de leur vision sont mystérieusement absents au début de cette scène : leurs corps ont continué jusqu'à atteindre le bout du tunnel, attirés par le champ d'énergie du Dernier Fils d'Atome. Ils sont actuellement sous sa domination, tandis que leur esprit reste bloqué dans des visions d'autres mondes. Ne dévoilez leur emplacement qu'une fois que le reste du groupe a atteint **R6. Obélisque d'obsidienne**.

Laissez aux PJ réveillés quelques instants pour reprendre leurs esprits. Puis lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous vous retrouvez dans un tunnel faiblement éclairé par des cristaux iridescents incrustés dans ses murs aux parois dentelées. Le passage creusé dans l'obsidienne fait presque six mètres de large, trois mètres et demi de hauteur et est fortement incliné vers le bas. L'air est chaud et étouffant, sans aucune brise pour l'alléger. Les murs et le sol sont constellés de marques de burin. Quelques signes d'excavation humaine sont encore là : des outils cassés, des machines de creusage aux forets cabossés, des lanternes abandonnées qui ne sont plus allumées et de nombreuses empreintes de pas traçant des zigzags dans la terre.

Une voix grave que vous reconnaissez se met à résonner sur les murs, en provenance de plus loin dans le tunnel. Les paroles du Dernier Fils d'Atome sont étranglées et un peu folles.

« Parlons de tombes, de vers et d'éloges funèbres. Faisons de la poussière atomique notre sermon et, avec des yeux humides, écrivons le chagrin dans les cendres des ruines. Car depuis tout ce temps, vous me comprenez mal. Je vis de conserves de pâtée pour chien, comme vous. Je ressens le manque et j'ai le goût du deuil dans la bouche. J'ai besoin d'amis. Comment pouvez-vous me dire que je suis un roi ? »

Faire monter la tension. En explorant, les PJ pourraient percevoir ce qui suit :

- **Vue.** Des Enfants d'Atome qui bavent recroquevillés contre les murs, un liquide immonde qui coule du plafond et des plaques de plantes étranges enracinées dans la pierre qui vibrent doucement.
- **Ouïe.** Un vrombissement aigu, des psalmodies graves dans le lointain et l'écho des prières intermittentes du Dernier Fils remerciant Atome pour sa Division.
- **Odorat.** Une odeur d'œufs pourris, d'ammoniaque et de quelque chose d'impossible à identifier, mais très désagréable.

Si les PJ fouillent les tunnels, ils peuvent prélever des échantillons des cristaux ou des plantes étranges de l'endroit pour les vendre plus tard, mais en dehors de cela, ils ne trouvent rien d'utile pour leur vie à la surface. Le Dernier Fils ne répond pas s'ils tentent de l'appeler.

Si les PJ retournent au centre de recherche au lieu de s'enfoncer dans les tunnels (ou s'ils ont l'air de ne pas savoir où aller ensuite), le Dernier Fils, et tous les PJ sous son contrôle le cas échéant, viennent vers eux au lieu de rester en place. Adaptez la scène de **R6. Obélisque d'obsidienne** en conséquence.

Sorties. Quelques minutes de marche dans le tunnel en direction de la voix du Dernier Fils mènent à **R6. Obélisque d'obsidienne**. Remonter le tunnel dans la direction opposée pendant 10 minutes mène à l'ascenseur relié à **R5. Bureau du général Whately**.

R6. OBÉLISQUE D'OBSIDIENNE

Les Enfants d'Atome n'ont réussi à déterrer qu'une toute petite partie de la ville enfouie remontant à avant le début de l'Histoire connue avant que le Dernier Fils découvre l'appareil cristallin dont il rêvait depuis si longtemps. Les PJ arrivent une fois que le Dernier Fils a enfin fini d'intégrer l'appareil à son armure assistée. Tant qu'il porte l'armure modifiée, il contrôle les actions de tous ceux qui sont sous l'effet du champ d'énergie de l'appareil. Partout où il va, le champ d'énergie de l'appareil touche les esprits des créatures présentes sur plusieurs kilomètres.

Quand les PJ rencontrent le Dernier Fils d'Atome, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La chambre excavée au bout du tunnel révèle une petite partie d'une ancienne cité enfouie. Vous voyez trois bâtiments en forme d'étoile en obsidienne lisse en partie effondrés. Après eux, un énorme abysse plongeant dans une obscurité sans fin ouvre sa gueule béante. Des profondeurs du gouffre émergent des tentacules d'un violet pâle de la taille d'un tronc d'arbre. Ces vrilles grotesques qui se tortillent doucement sont présentes par douzaines. Elles s'étendent dans toute la zone, accrochées aux murs et au plafond.

Un grand obélisque d'obsidienne se dresse tel un doigt au centre de la salle, pointant vers le monde au-dessus. De mystérieux hiéroglyphes sont inscrits sur chacun des quatre côtés du monument et brillent d'une lumière bleue froide. Plusieurs silhouettes se tiennent autour de l'obélisque, mais il fait trop sombre pour les identifier depuis l'endroit où vous vous trouvez.

Laissez quelques instants aux PJ pour se préparer avant de continuer. S'ils appellent le Dernier Fils d'Atome, il se contente de les inviter à le rejoindre pour qu'ils puissent parler de manière pacifique. S'ils attaquent, passez à la *rencontre 3-A : le Dernier Fils d'Atome*. Quand ils approchent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Le Dernier Fils d'Atome se tient dos à l'obélisque et vous regarde approcher. Il porte une armure assistée en acier d'un rouge sombre sur laquelle des symboles atomiques sont peints en jaune. Un amas d'éclats de cristal de la taille d'un poing est incrusté dans son plastron et brille de la même lumière que l'obélisque. Un pistolet Gamma modifié est accroché à sa ceinture. Des tentacules biomécaniques à lame pendent de ses bras métalliques. Le casque du Dernier Fils est transparent et dévoile la majeure partie de son visage. Il semble émacié et maladif : il a perdu le gros de ses cheveux et ses yeux jaunis sont entourés de cernes noirs.

Le Dernier Fils lève les mains en signe de paix et s'adresse à vous d'une voix calme, mais légèrement étranglée : « Bienvenue dans la ville d'Atome, mes persévérants amis. Je suis certain que vous avez beaucoup de questions. Mais avant de les poser, écoutez mon offre. Il n'est pas trop tard pour que vous connaissiez la Lueur d'Atome. »

Les PJ sous contrôle. Tous les PJ qui sont sous le contrôle du Dernier Fils à cause des visions sont présents et forment une garde autour de lui. Décrivez leur expression vide et leurs yeux qui brillent de la même lumière que l'objet cristallin ornant le plastron du Dernier Fils. Dites aux joueurs des PJ concernés que leur corps est sous le contrôle du Dernier Fils, tandis que leur esprit perçoit une réalité alternative. Les joueurs peuvent interpréter les actions physiques de leur PJ sous contrôle, mais ne peuvent pas aller à l'encontre des ordres télépathiques du Dernier Fils.

Si les PJ menacent le Dernier Fils ou tentent d'endommager l'obélisque, il devient immédiatement hostile. Passez alors à la *rencontre 3-A : le Dernier Fils d'Atome*.

L'offre du Dernier Fils. Si les PJ discutent avec le Dernier Fils, il se montre sincère, calme et sans aucun remords pour ses actes. Ses croyances sont inébranlables. Il dit aux PJ que, s'ils cessent de combattre Atome, ils peuvent vivre dans un paradis de leur choix. Ils peuvent même retrouver leurs compagnons et les gens qu'ils ont aimés et perdus.

Si un PJ accepte de céder à Atome, son esprit retourne dans la réalité qu'il a perçue lors de la scène précédente. Vous pouvez même laisser le joueur décrire l'idée que son personnage se fait du paradis. Mais le corps du PJ tombe immédiatement sous le contrôle le Dernier Fils. Si tous les PJ acceptent l'offre, passez à *Fin : d'autres mondes* dans la section *Retombées*.

Pendant la conversation, les PJ peuvent découvrir le point de vue du Dernier Fils sur les points suivants :

- **Son identité.** Le Dernier Fils était autrefois appelé Adam Whately, un descendant du général John Whately. John Whately était un hérétique qui suivait un faux dieu. Ses suivants et lui n'étaient pas dignes de trouver la Lueur d'Atome et ont été punis pour leur blasphème.

- **Sa motivation.** Voilà des années, le Dernier Fils a rencontré un homme vertueux nommé Cromwell, qui lui a enseigné les préceptes d'Atome et de la Division. La nuit de leur rencontre, il a rêvé pour la première fois qu'il découvrait la Lueur d'Atome dans une cité oubliée sous la terre. Il a continué de faire le même rêve chaque nuit. Ses visions étaient atrocement douloureuses et ont failli le tuer. Quand il a quitté l'Église pour partir à la recherche de la cité, la souffrance s'est calmée. Il a poursuivi ses recherches et agrandi son troupeau de suivants depuis.

- **L'appareil.** Il appelle l'appareil cristallin la **Lueur d'Atome**. Son champ d'énergie lui permet de guider

son troupeau vers les univers infinis d'Atome. Bientôt, il l'aidera à déclencher l'avènement du jour de la Division.

- **Le jour de la Division.** Le Dernier Fils d'Atome est en train de mourir à cause de ses abus de drogues et de son exposition à la Lueur d'Atome. Il croit qu'à sa mort, Atome va renaître dans son corps. Ensuite, Atome va parcourir les Terres désolées pour guider les masses vers ses univers infinis.

- **L'abomination et l'obélisque.** Il considère littéralement l'abomination à tentacules comme son frère, le Premier Fils d'Atome. Elle lui a parlé dans ses rêves et lui a montré comment lire les hiéroglyphes sur l'obélisque. C'est en les lisant qu'il a compris comment extraire la Lueur d'Atome de l'obélisque et comment contrôler son pouvoir.

- **La ville enfouie.** Il croit que la ville était la première grande civilisation du monde et qu'elle s'est détournée de la gloire d'Atome. Elle a eu exactement ce qu'elle méritait.

- **Les autres sectes.** Les autres groupes de l'Église d'Atome sont mal informés sur les vérités de leur Dieu. Il n'est peut-être pas trop tard pour leur montrer la Lueur. Il compte essayer, en tout cas.

- **Ses actions passées.** Il pense que tous les innocents auxquels il a fait du mal sont un sacrifice nécessaire : leur récompense les attend dans de nouveaux univers. Il pleure la perte de son courageux ami, le gigapède, dont la mort héroïque lui a donné le temps qu'il fallait pour trouver la Lueur d'Atome. Il tenait beaucoup à sœur Dawn et il regrette qu'elle l'ait forcé à punir sa trahison si durement.

- **Ses plans.** Il a l'intention d'entamer un pèlerinage dans les Terres désolées et de s'arrêter dans toutes les colonies qu'il croisera pour leur apporter la Grande Division. Son troupeau va s'agrandir. Les fidèles voyageront vers des mondes de perfection infinie, et les mécréants connaîtront des mondes de souffrance éternelle.

- **Le tricorne de Hancock.** Oui, il l'a volé. Non, le chapeau ne lui va pas bien. Oui, les PJ peuvent le garder.

Quand le Dernier Fils en a assez de discuter, il exige plus fermement que les PJ fassent leur choix. Une fois ce choix fait, il ordonne aux personnages passés sous son contrôle d'emplir ceux qui ont refusé du Feu d'Atome. Passez à la *rencontre 3-A : le Dernier Fils d'Atome*.

RENCONTRE 3-A : LE DERNIER FILS D'ATOME

Ajoutez 6 PA à la réserve du MJ quand la rencontre commence. Les joueurs dont le PJ est sous le contrôle du Dernier Fils peuvent l'interpréter, mais doivent suivre les ordres télépathiques du Dernier Fils. Jouez le Dernier Fils comme un tueur narcissique calme et bavard. Il prie Atome de lui donner sa force et provoque les PJ en leur déclarant qu'il regrette qu'ils le forcent à les punir.

Le Dernier Fils et ses alliés attaquent les personnages qui se sont montrés les plus hostiles envers le Dernier Fils. Si un personnage cible un objet que le Dernier Fils considère comme saint, il devient immédiatement la cible prioritaire. Le Dernier Fils défend les éléments suivants, dans cet ordre :

- la Lueur d'Atome ;
- l'obélisque d'obsidienne ;
- l'abomination enterrée.

Dépenses de PA. Au début de chaque round, vous pouvez dépenser 2 PA de votre réserve du MJ pour ajouter 1 Enfants d'Atome berserkers (1 minimum) sous le contrôle du Dernier Fils à la rencontre. Ils arrivent en courant par les tunnels environnants ou sortent des gravats des ruines en rampant.

La Lueur d'Atome. Pour libérer les personnages sous contrôle, les PJ doivent détruire l'appareil cristallin dans le plastron du Dernier Fils. Ils peuvent l'endommager en le choisissant comme localisation des dégâts prise pour cible, mais ils ne peuvent pas le toucher en faisant un jet pour obtenir une localisation des dégâts au hasard. L'appareil dispose de 10 PV et est immunisé contre les dégâts énergétiques, de poison et de radiation. Un PJ arrive à comprendre comment libérer les personnages sous contrôle si son joueur réussit un test de **PER** ou **INT + Science** de difficulté 2.

Si la Lueur d'Atome est détruite, le masque de calme du Dernier Fils tombe. Il tente de faire souffrir le plus possible ceux qui ont empêché ses plans. Ajoutez 1 PA par PJ à la réserve du MJ. Les PJ qui avaient succombé à l'influence de l'appareil reprennent immédiatement le contrôle de leur corps. Les Enfants d'Atome berserkers prennent la fuite quand leur esprit retourne dans leur corps et le MJ ne peut plus ajouter de nouveau berserker à la rencontre.

L'obélisque aux hiéroglyphes. L'obélisque aux hiéroglyphes fournit 4 d'abri. Les PJ peuvent le prendre pour cible en portant une attaque de difficulté 1. Il dispose de 20 PV et est immunisé contre les dégâts énergétiques, de poison et de radiation. Si l'obélisque est détruit par les PJ ou par l'attaque de coup de tentacule de l'abomination, l'appareil cristallin du Dernier Fils se brise (voir **La Lueur d'Atome**).

L'abomination enterrée. Les PJ peuvent prendre pour cible l'un des tentacules de la créature en portant une attaque de difficulté 2. En cas de réussite, l'abomination n'est pas blessée, mais devient enragée pendant le reste de la rencontre. À la fin de chaque round, elle attaque un personnage au hasard. **Attaque de coup de tentacule :** SR 16, 12 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs. Pour déterminer la cible, lancez un d20.

- 1-5 : le Dernier Fils d'Atome.
- 6-10 : un Enfant d'Atome berserker pris au hasard, ou le Dernier Fils d'Atome si aucun berserker n'est présent.
- 11-20 : le dernier personnage à avoir attaqué l'abomination.

Utiliser la seringue d'inhibiteur de drogues

Pour injecter le contenu de la seringue au Dernier Fils, un PJ doit d'abord **endommager** une pièce de son armure assistée en faisant tomber les PV de la pièce à 0 ou en lui infligeant un coup critique. Une pièce d'armure endommagée ne fournit plus de RD et les dégâts infligés à sa localisation sont directement infligés au Dernier Fils.

Une fois que les PJ ont endommagé une pièce de son armure, ils peuvent attaquer cette localisation avec un pistolet à seringues en utilisant la seringue comme munition, ou avec un test de **FOR** ou **AGI + Médecine** ou **Mains nues** de difficulté 2. En cas de réussite, le Dernier Fils perd la capacité Noyau de l'Atome. Incapable de résister aux effets psychotropes de la zone, il se met à halluciner et voit les fantômes de toutes les personnes à qui il a fait du mal l'entourer, emplis de la Lueur Divine d'Atome. Il se rend alors compte qu'il est damné. À son prochain tour, il enlève le casque de son armure assistée et, implorant le pardon d'Atome dans un hurlement, il se broie lui-même le crâne d'un coup du poing de son armure. Après sa mort, les personnages qui étaient sous son contrôle deviennent catatoniques jusqu'à ce que la **Lueur d'Atome** soit détruite.

Le Dernier Fils d'Atome

Niveau 17, Humain,
Personnage Majeur (369 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5 (11)	10	7	10	10	8	8

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	4	Pilotage	1
Armes de corps à corps	3	Réparation	3
Armes légères	1	Science	6
Discours	6	Survie	2
Mains nues	3	Troc	2
Médecine	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
PERSONNELS : 40, armure assistée : (14 tête, 14 bras, 14 jambes, 27 buste)	22	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
130 kg	+3	8

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
9 (tête), 11 (buste), 8 (bras, jambes)	8 (tête), 9 (buste), 7 (bras, jambes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PISTOLET GAMMA DE TIREUR D'ÉLITE À ÉLECTRICITÉ AMÉLIORÉ : PER + Armes à énergie** (SR 14), 8 de dégâts énergétiques Étourdissants, Perforants 2, Radioactifs, portée M, Zone d'impact
- **TENTACULES BIOMÉCANIQUES À LAME : FOR + Armes de corps à corps** (SR 14), 10 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs, Perforants 1, Parade

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS :** le Dernier Fils est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets.
- **NOYAU DE L'ATOME :** le Dernier Fils est boosté par de puissantes drogues et par l'appareil cristallin incrusté dans son plastron. La difficulté de ses tests de **PER**, d'**INT** et de **CHR** est réduite de 2 (avec un minimum de 0). Les actions lui coûtent 1 PA de moins et chaque fois qu'il dépense des PA pour acheter un d20, le premier d20 est gratuit.
- **LIENS ATOMIQUES :** chaque fois qu'un allié aide le Dernier Fils, sa première réussite génère une réussite supplémentaire.
- **ARMURE ASSISTÉE AT-0M :** le Dernier Fils d'Atome porte une armure assistée AT-0M artisanale. Pour plus de détails concernant les armures assistées, reportez-vous à la page 137 du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***. L'armure permet au Dernier Fils de détecter automatiquement les créatures qui ne sont pas des robots à portée longue et d'avoir une vague idée de leurs actions, de leur santé physique et de leur état émotionnel.

INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, réacteur à fusion, ensemble complet d'armure assistée AT-0M équipée du mod tentacules biomécaniques à lame, pistolet Gamma de tireur d'élite à électricité amélioré, 5 + 5 cartouches Gamma, richesse 5

Victoire et ruine. Si les PJ l'emportent sur le Dernier Fils d'Atome, l'abomination enterrée devient enragée. Elle abat l'obélisque si ce dernier est encore debout, brisant ainsi la Lueur d'Atome. Puis elle s'agite violemment dans tous les sens, ce qui fait que le plafond commence à s'effondrer. Les PJ ont juste assez de temps pour récupérer les blessés, attraper le butin à proximité et s'échapper vers l'ascenseur. Mettez de la tension dans leur fuite, mais ils atteignent la surface sans dommages tant qu'ils ne s'attardent pas trop longtemps. La cage d'ascenseur s'effondre derrière eux, enfouissant de nouveau la cité ancienne.

Épargner le Dernier Fils. Si les PJ laissent la vie au Dernier Fils, il perd toute volonté de leur résister. Il devient silencieux, plein de remords et accepte ce qu'ils choisissent de faire de lui. S'ils s'échappent de la ville avec lui, l'**armure assistée AT-0M** du Dernier Fils et tout le reste de son équipement sont à eux.

Armure assistée AT-0M

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Casque AT-0M	9	8	7	14	Tête	6	800	Unique
Plastron AT-0M	11	9	9	27	Buste	10	900	Unique
Brassard AT-0M	8	7	7	14	Bras	7,5	750	Unique
Jambière AT-0M	8	7	7	14	Jambes	7,5	750	Unique

Le Dernier Fils d'Atome a créé cette armure assistée artisanale à partir d'un prototype inachevé d'armure assistée X-01. Il a peint de nombreux symboles atomiques jaunes sur sa coque en acier rouge sombre. De longs tentacules à lame pendent des bras de l'armure. Quand elle est alimentée, les tentacules biomécaniques s'agitent parfois de leur propre chef. Le casque est en partie transparent, révélant le visage de celui qui porte l'armure.

Spécial : quand elle est alimentée, les étranges altérations scientifiques expérimentales de l'armure permettent à son casque d'indiquer au porteur des détails concernant les créatures à proximité. Il détecte automatiquement les créatures qui ne sont pas des robots à portée longue et a une vague idée de leurs actions, de leur santé physique et de leur état émotionnel actuel.

Mod unique de bras assisté AT-0M

MOD DE BRAS	EFFETS	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES	COMPÉTENCE
Tentacules biomécaniques à lame	Tant que l'armure est alimentée, vous pouvez porter une attaque de corps à corps unique. **TENTACULES BIOMÉCANIQUES À LAME :** 10 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs, Perforants 1, Parade	Bras	+4	+200	Scientifique 3	Science

Le moment de conclusion. Laissez aux PJ l'occasion de jouer leurs derniers moments ensemble dans l'ascenseur ou dans le bureau de Whately. Mettez en lumière chacun d'entre eux à tour de rôle en posant des questions à leur joueur comme :

- À quoi ton personnage ressemble-t-il à cet instant ?
- Après ce qu'il a vécu là-dessous, comment se sent-il ou à quoi pense-t-il ?
- Quelle est la dernière chose que nous le voyons faire dans cette scène ?

Après avoir donné à chaque joueur l'occasion de décrire son moment de conclusion, vous pouvez passer immédiatement aux *Retombées*. Vous pouvez aussi laisser les joueurs continuer à jouer à partir de là où ils en sont restés au centre de recherche Whately.

RETOMBÉES

Toutes les bonnes histoires doivent avoir une fin pour laisser place à de nouveaux récits. Telle qu'écrite dans cet ouvrage, cette quête majeure se termine quand les PJ terminent la *quête principale : la ville enfouie*. Votre tâche la plus importante consiste à donner aux joueurs le sentiment que la conclusion est le résultat des actions de leurs personnages. Discuter des conséquences de leurs réussites et de leurs échecs avec eux donne encore davantage de sens à ***L'Hiver d'Atome*** (et à toute quête future).

Quand vous êtes prêt à passer à la fin, faites avancer le temps d'un mois jusqu'à l'arrivée du printemps. ***L'Hiver d'Atome*** comporte trois fins recommandées et leurs impacts possibles sur le Commonwealth. Adaptez-les à votre table et à votre histoire, ou imaginez votre fin.

Avant de révéler la fin, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

La guerre. La guerre ne meurt jamais. Pendant un long hiver mortel dans le Commonwealth, ses habitants se sont désespérément battus pour défendre leurs vies contre un mégalomane et son culte de fidèles. Les colonies ont été poussées au bord de la ruine. Des âmes ont été perdues à cause des machinations perverses d'un dieu enterré. Trop de bonnes personnes sont mortes, leurs espoirs et leurs rêves enterrés sous la glace atomique.

Mais la glace dégèle. La neige fond. L'hiver passe. Le printemps revient toujours. Et avec lui, les choses s'améliorent de nouveau dans les ruines de l'ancien Boston. Les colons vont et viennent, aussi éphémères que les saisons, laissant la place à de nouvelles histoires à raconter dans ce désert nucléaire.

Une seule chose est sûre. La paix ne dure jamais. Et la guerre ne meurt jamais.

Les fins suggérées sont déclenchées par les conditions suivantes :

- Si les PJ ont choisi de rester dans leur réalité alternative (ou n'ont jamais réussi à s'en échapper), passez à la **Fin : d'autres mondes**.
- Si les PJ n'ont pas réussi à empêcher le Dernier Fils d'Atome de revenir dans le Commonwealth avec la Lueur d'Atome, passez à la **Fin : la Grande Division**.
- Si les PJ ont arrêté le Dernier Fils et empêché le jour de la Division, passez à la **Fin : un doux printemps**.

FIN : D'AUTRES MONDES

Les esprits des PJ encore en vie restent dans des réalités alternatives idéales qui pourraient être soit des hallucinations, soit totalement réelles. Pendant ce temps, leur corps rejoint les fidèles du Dernier Fils d'Atome tandis qu'il entame son pèlerinage pour apporter le jour de la Division au monde. Laissez les joueurs décrire la vie de leur personnage dans sa réalité alternative et demandez-leur de raconter leur moment de conclusion comme ils le souhaitent. Ajoutez un ou deux détails de votre choix à ce qu'ils imaginent en étoffant leur description pour suggérer la possibilité de futures histoires et des incertitudes dans leur réalité.

Vous pouvez ne pas trop détailler leur expérience réelle pour les laisser croire qu'ils ont plus ou moins eu une fin heureuse. Ou vous pouvez révéler que pendant que leur esprit vit au paradis, leur corps rejoint les fidèles du Dernier Fils. Dans ce cas, reportez-vous à la **Fin : la Grande Division**.

FIN : LA GRANDE DIVISION

Si le Dernier Fils l'emporte sur les PJ ou réussit à revenir au Commonwealth avec la Lueur d'Atome même s'il ne les a pas vaincus, il se heurte à la résistance acharnée des Miliciens et des colons de Diamond City. Ils réussissent à chasser son culte de la région, mais cela leur coûte très cher. Il fuit vers l'ouest et continue d'agrandir son troupeau de suivants décérébrés dans son pèlerinage à travers l'Amérique désolée.

La victoire du Commonwealth sur le Dernier Fils a un prix. Révélez ce qui a été perdu à vos joueurs. Les conséquences possibles peuvent inclure les suivantes :

- *Le Dernier Fils s'empare de l'USS Germination dès son retour et fait pousser de nouvelles réserves de fruits de chair à l'intérieur pour en faire sa forteresse, le Nouvel Éden. Il lance son invasion depuis le port, mais finit par être vaincu.*
- *Mirage et ses habitants tombent sous le contrôle mental du Dernier Fils. Lorsqu'il fuit le Commonwealth, la forteresse errante devient sa base d'opérations mobile.*
- *Les suivants du Dernier Fils posent une grappe de mini-bombes nucléaires soigneusement dissimulée entre les murs de l'abbaye de Mechminster sous le couvert de la nuit. Leur explosion rase la colonie et seuls quelques rares survivants pourront raconter ce qui s'est passé.*
- *Les habitants de Chapiteau se joignent au combat contre le Dernier Fils, mais beaucoup meurent sur le champ de bataille. Les survivants sont trop faibles pour résister à une attaque inattendue de l'Institut, qui capture les réfugiés synthés de la colonie. Les rares colons restants quittent le Commonwealth et leurs chemins se séparent.*
- *La bataille finale contre le Dernier Fils a lieu à l'extérieur de la décharge de Beatsville et provoque la destruction de cette communauté. Les survivants déménagent à Diamond City et sont forcés de survivre dans sa société capitaliste.*
- *La secte de mère Isolde dans le cratère d'Atome continue d'être ostracisée par les autres colonies, car elle est considérée comme coupable par association avec le Dernier Fils. Survivre dans la Mer luminescente sans véritable allié se révèle très difficile pour elle.*

FIN : UN DOUX PRINTEMPS

Si les PJ l'emportent sur le Dernier Fils, la paix est rétablie dans le Commonwealth à l'arrivée du printemps. Elle sera peut-être de courte durée, mais beaucoup de colons vénèrent les PJ comme des héros pendant un temps.

La défaite du Dernier Fils amène une période de grands changements dans la région. Dévoilez de nouvelles évolutions dans le Commonwealth à vos joueurs. Les conséquences possibles peuvent inclure les suivantes :

- *Avec un nouveau commandement, l'USS Germination réussit à quitter la terre ferme et se prépare à prendre la mer. Sa destination se trouve de l'autre côté de l'océan Atlantique, vers des terres inconnues.*
- *Mirage organise une grande fête de départ pour une seule nuit et invite tous les groupes du Commonwealth qui sont en bons termes avec la forteresse à y participer. Pendant l'événement, la colonie annonce qu'elle compte voyager vers le sud, jusqu'au bout de la côte. Les Bêtes de cirque de Chapiteau et le groupe des Jambakers de Beatsville suivent Mirage sur la route.*
- *Suite à un vote, la communauté de Beatsville décide de quitter le Commonwealth et de partir à la recherche du quartier des arts de Chelsea dans les ruines de la légendaire ville de New York. Là-bas, les gens de Beatsville espèrent trouver d'autres personnes comme eux et rebâtir leur communauté.*
- *Les habitants de l'abbaye de Mechminster reconstruisent leurs défenses. Ils continuent de s'efforcer d'aider ceux qui vivent en marge du Commonwealth. Les Sœurs de la Forge fondent les armes et les armures impies des Enfants d'Atome tombés au combat et utilisent le métal obtenu pour construire un grand monument commémorant tous ceux qui ont péri pendant cet hiver cruel.*
- *Malgré des relations encore tendues entre la secte de mère Isolde dans le cratère d'Atome et les autres colonies, les Enfants d'Atome peuvent se déplacer et faire du commerce plus librement. Ils parviennent à survivre dans leur communauté isolée de la Mer luminescente et consacrent leur vie à la véritable Lueur d'Atome.*

QUÊTES FUTURES

S'ils ont survécu, les PJ sont à présent des légendes dans le Commonwealth. Cependant, leur histoire ne fait peut-être que commencer. Voici plusieurs idées pour de futures quêtes à haut niveau, vous encourageant à créer de nouveaux lieux et de nouveaux défis dont vos joueurs pourront profiter.

LE GRAND VOYAGE

Si les PJ se joignent à l'un des groupes qui quitte le Commonwealth à l'arrivée du printemps, leur voyage pourrait les emmener presque n'importe où. Ils pourraient se retrouver à explorer les ruines de New York après les bombes, à parcourir les Terres désolées de la Capitale au sud ou à traverser l'océan Atlantique vers des continents inexplorés aux modes de vie très différents de celui des Terres désolées américaines.

Voici quelques conseils pour créer un bon road-trip :

- Faites en sorte que les quêtes soient courtes et épisodiques pour qu'après les avoir résolues, les PJ passent à une nouvelle zone.
- Utilisez des lieux du monde réel et déformez certains détails de manière surprenante pour rendre chaque zone mémorable et unique.
- Présentez aux PJ de haut niveau des choix moraux difficiles et montrez-leur les conséquences de leurs actions sur les gens qu'ils rencontrent pendant leur voyage.

RETOUR DANS LA VILLE ENFOUIE

Le monde de *Fallout* contient de nombreux mystères qui n'ont jamais été entièrement expliqués. Si les PJ veulent en savoir plus sur la ville enfouie qu'ils ont entrevue sous le centre de recherche Whately, ils peuvent tenter de déterrer et d'explorer les ruines. C'est à vous d'imaginer ce qu'ils trouvent. La ville pourrait être les vestiges de la civilisation d'une race d'extraterrestres, comme les Zetans, ou être liée au mystère de Dunwich Borers (voir le *chapitre 6 : Entreprises de l'Amérique d'avant-guerre* du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***).

Voici quelques conseils pour créer une bonne quête d'exploration de la ville enfouie :

- Déterminez la taille de la ville en fonction du nombre de parties que vous voulez consacrer à la quête, en partant du principe que la plupart des joueurs explorent 3-4 pièces détaillées d'un lieu lors d'une partie de 3 heures.
- Peuplez les salles de descriptions inquiétantes de ce que les personnages, d'indices troublants sur le mystère et de pièges intéressants.
- Créez des objets et des tables de fouille de curiosités uniques, puis faites-les garder par des abominations de haut niveau originales.

LE COMMONWEALTH EST NOTRE FOYER

Les PJ décident de continuer à vivre dans le Commonwealth, en travaillant avec les colonies existantes ou en bâtissant la leur. Maintenant qu'ils sont puissants, il leur faut de nouveaux antagonistes capables de les mettre à l'épreuve. Ils peuvent entrer en conflit avec des factions comme l'Institut, le Réseau du Rail ou la Confrérie de l'Acier. Le **Kit du meneur de jeu** de ***Fallout : le jeu de rôle*** et d'autres ouvrages de Modiphius Entertainment fournissent davantage d'outils pour faire jouer les factions et les colonies dans votre jeu.

Voici quelques conseils pour créer une bonne quête de colonie du Commonwealth basée sur la politique :

- Le jeu vidéo *Fallout* 4 se déroule peu après la fin de ***L'Hiver d'Atome*** et peut vous donner des idées d'histoire et de quête.
- Donnez à chaque faction des motivations et des objectifs clairs qui les opposent puis demandez aux PJ de choisir leur camp pour voir comment le conflit se déroule.
- Mettez l'accent sur l'importance des relations des PJ avec les PNJ importants et sur l'impact que leurs choix ont sur ces gens.

FAR HARBOR

Les PJ reçoivent un message venant d'un habitant de la ville de Far Harbor, dans ce qui était autrefois le Maine. Cet habitant croit que les Enfants d'Atome sur l'île ont provoqué un brouillard superadioactif qui menace d'exterminer tout le monde dans la colonie. Comme il a entendu dire que les PJ avaient vaincu le Dernier Fils d'Atome, le message de l'habitant promet le peu que sa ville peut offrir en récompense si les PJ viennent à Far Harbor et aident la colonie à se débarrasser du brouillard.

Voici quelques conseils pour créer une bonne quête à Far Harbor :

- Le DLC de jeu vidéo *Fallout* 4 : *Far Harbor* (et toutes les ressources en ligne le concernant) détaille ce qui se passe sur l'île et peut vous donner des idées d'histoire et de quête.
- Détaillez les PNJ clés et les motivations des factions importantes de l'île : les habitants, les synthés d'Acadia et les Enfants d'Atome dirigés par le Grand Confesseur Tektus.
- Mettez l'accent sur les structures croulantes dans le style de la Nouvelle-Angleterre de l'île, sur son brouillard radioactif fantomatique et sur les mutants qui attendent partout en embuscade comme les lophius, les gobeurs et les rôdeurs des brumes.

★ *Chapitre Cinq* ★

APPENDICES

INDEX . . 240
FICHES DE PERSONNAGE . . 242
FICHES DE COLONIE . . 246

Chapitre Cinq

APPENDICES

INDEX

Cet index renvoie à toutes les informations utiles disséminées dans ***L'Hiver d'Atome*** : profils de PNJ, objets, tables de règles, plans et encadrés. Les dernières pages du livre contiennent des fiches de personnage vierges, ainsi que des fiches de colonie dont vous pourrez vous servir pour suivre les réputations de colonie et diverses variables, mais aussi pour prendre des notes.

Pour connaître les numéros de page des chapitres, des nouvelles règles, des quêtes principales, des quêtes annexes et des colonies, reportez-vous au sommaire du début du livre.

PROFILS DE PNJ

- Brahmine, page 110
- Brigand, page 174
- Curiosité radoïde, page 137
- Dr Yarrow, page 92
- Dragon d'Eliza, page 73
- Enfant d'Atome, pages 70, 75, 108 et 113
- Enfant d'Atome berserker, page 220
- Enfant d'Atome bricolo, page 72
- Enfant d'Atome des troupes de choc, page 185
- Enfant d'Atome dresseur, page 186
- Enfant d'Atome fanatique (de second plan), pages 78, 96 et 177
- Enfant d'Atome soldat, pages 176 et 204
- Frère Gueule-de-métal, page 97
- Frère Lucius, page 199
- Frère Schumaker, page 74
- Fusilier des Miliciens, pages 79, 108 et 199
- Garde de Diamond City, page 120
- Garde de Mirage, pages 127 et 130
- Gigapède, page 181
- Goule givrée (de second plan), page 153
- Habitant des Terres désolées, page 58
- Jeune gigapède, page 78
- Le Dernier Fils d'Atome, page 233
- Luminescent, page 204
- Matelot mutant (de second plan), pages 87 et 90
- Membre de la Surveillance de quartier, page 119
- Mister Gutsy Patriot, page 171
- Pèlerin, page 145
- Pillard, page 63
- Protectron adjoint D3N-Z3L, page 138
- Protectron des Enfants d'Atome (de second plan), pages 177 et 221
- Radscorpion mortuaire, page 219
- Récupérateur, page 61
- Regina, page 111
- Robot sentinelle des Enfants d'Atome, pages 184 et 222
- Sœur Dawn, page 203
- Super mutant, page 152
- Thrash, page 152
- Tourelle mitrailleuse Mk I, page 62
- Yao guai, page 96

NOUVEAUX OBJETS

- Armure assistée AT-0M (armure), page 234
- Bâton d'Atome (arme), page 75
- Blindage d'armure de combat commémorative (armure), page 171
- Cryojet (arme), page 23
- Fruit de chair (nourriture), page 83
- Grenade flash-bang (arme), page 185
- Lance-grappin (arme), page 97
- Lance-grenades lacrymogènes (arme), page 139
- Le Magnumnomicon (arme), page 225
- Seringue d'inhibiteur de drogues (drogue), page 213

TABLES

TABLES DE BIVOUAC ET DE VOYAGE

- Complications de voyage, page 32
- Niveaux de bivouac, page 37
- Rencontres aléatoires de la Mer luminescente, page 195
- Rencontres aléatoires hivernales dans le Commonwealth, page 33
- Visions étranges, page 194
- Visiteurs d'un campement, page 36

TABLES DE CRÉATION DE RENCONTRES

- Créer des PNJ uniques, page 48
- Niveau de rencontre (déterminé par la difficulté), page 42
- PE par niveau de PNJ, page 44

TABLES DE BUTIN UNIQUES

- Table de butin dans les Terres désolées hivernales, page 34
- Table de butin de la Mer luminescente, page 196
- Table de butin des égouts de Boston, page 68
- Table de butin du centre de recherche Whately, page 217

TABLES DE COLONIE

- Réputation de colonie, page 38
- Tâches de colonie, page 40

TERRES DÉSOLÉES HIVERNALES

- Conditions environnementales hivernales, page 27
- Nouveaux objets dangereux, page 29
- Nouveaux périls, page 28
- Obstacles hivernaux, page 27
- Terrains hivernaux, page 27

ENCADRÉS UTILES

- Fièvre affamée, page 84
- Jouer aux machines à sous, page 126
- La règle d'or, page 13
- Monter une entreprise, page 121
- Neige verte, page 28
- Pack de survie dans l'hiver atomique, page 18
- Rendre le voyage intéressant, page 30
- Résumé des règles d'orientation, page 193
- Soigner la fièvre affamée, page 94
- Voyages longs et improvisation, page 31

PLANS

- Égouts de Boston, page 66
- Mer luminescente, page 192

Fallout
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

NOM DU PERSONNAGE

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU

NIVEAU

ORIGINE

FORCE | **PERCEPTION** | **ENDURANCE** | **CHARISME** | **INTELLIGENCE** | **AGILITÉ** | **CHANCE**

POINTS DE CHANCE

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	☐	
Armes de corps à corps [FOR]	☐	
Armes légères [AGI]	☐	
Armes lourdes [END]	☐	
Athlétisme [FOR]	☐	
Crochetage [PER]	☐	
Discours [CHR]	☐	
Discrétion [AGI]	☐	
Explosifs [PER]	☐	
Mains nues [FOR]	☐	
Médecine [INT]	☐	
Pilotage [PER]	☐	
Projectiles [AGI]	☐	
Réparation [INT]	☐	
Science [INT]	☐	
Survie [END]	☐	
Troc [CHR]	☐	

COMBAT

DÉGÂTS AU CÀC

DÉFENSE

INITIATIVE

RD POISON

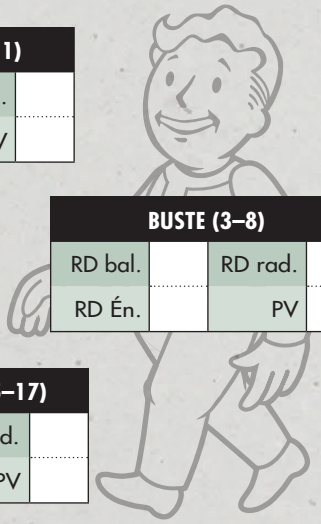
POINTS DE VIE

PV max

PV actuels

TÊTE (1–2)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	



BRAS GAUCHE (9–11)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS DROIT (12–14)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BUSTE (3–8)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

JAMBE GAUCHE (15–17)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

JAMBE DROITE (18–20)

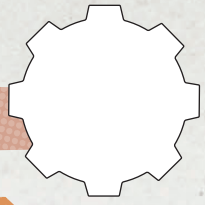
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

© 2024 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

CAPSULES



MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET

© 2024 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

Fallout
LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

NOM DU PERSONNAGE

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU

NIVEAU

ORIGINE

FORCE | **PERCEPTION** | **ENDURANCE** | **CHARISME** | **INTELLIGENCE** | **AGILITÉ** | **CHANCE**

POINTS DE CHANCE

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	☐	
Armes de corps à corps [FOR]	☐	
Armes légères [AGI]	☐	
Armes lourdes [END]	☐	
Athlétisme [FOR]	☐	
Crochetage [PER]	☐	
Discours [CHR]	☐	
Discrétion [AGI]	☐	
Explosifs [PER]	☐	
Mains nues [FOR]	☐	
Médecine [INT]	☐	
Pilotage [PER]	☐	
Projectiles [AGI]	☐	
Réparation [INT]	☐	
Science [INT]	☐	
Survie [END]	☐	
Troc [CHR]	☐	

COMBAT

DÉGÂTS AU CÀC

DÉFENSE

INITIATIVE

RD POISON

POINTS DE VIE

PV max

PV actuels

OPTIQUE (1–2)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS 1 (9–11)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS 2 (12–14)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

CORPS (3–8)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS 3 (15–17)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

PROPULSEUR (18–20)

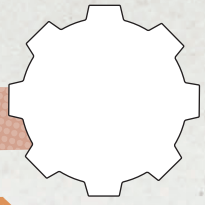
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

© 2024 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

CAPSULES



MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET

© 2024 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

COLONIE

NOM

NOTES DU MJ

DÉTAILS

COLONIE

NOM

NOTES DU MJ

DÉTAILS

COLONIE

NOM

NOTES DU MJ

DÉTAILS

COLONIE

NOM

NOTES DU MJ

DÉTAILS

© 2024 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

COLONIE

NOM

POPULATION

DÉFENSES

RÉSERVES DE NOURRITURE

MORAL DES HABITANTS

RANG DE RÉPUTATION

NOTES DU MJ

DÉTAILS

COLONIE

NOM

POPULATION

DÉFENSES

RÉSERVES DE NOURRITURE

MORAL DES HABITANTS

RANG DE RÉPUTATION

NOTES DU MJ

DÉTAILS

COLONIE

NOM

POPULATION

DÉFENSES

RÉSERVES DE NOURRITURE

MORAL DES HABITANTS

RANG DE RÉPUTATION

NOTES DU MJ

DÉTAILS

COLONIE

NOM

POPULATION

DÉFENSES

RÉSERVES DE NOURRITURE

MORAL DES HABITANTS

RANG DE RÉPUTATION

NOTES DU MJ

DÉTAILS

© 2024 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

Dépôt légal : Avril 2024
imprimé dans l'UE. Premier tirage.
ISBN : 978-2-37255-291-2

Vous êtes SPECIAL

Plongez dans les fortes tempêtes de neige de l'hiver nucléaire, au cœur des Terres désolées du Commonwealth.

Affrontez une terrifiante secte maléfique d'Enfants d'Atome, menée par le Dernier Fils d'Atome.

Rencontrez de tous nouveaux groupes en voyageant dans le Commonwealth, de beatniks à des bêtes de cirque, en passant par des casinos itinérants et des armurières religieuses.

Emmenez vos personnages dans une quête principale majeure, qui les conduira du niveau 1 au niveau 17, et même au-delà !

Créez des personnages avec de nouvelles origines, comme les synthés 3C, les Enfants d'Atome et les Protectrons.

Développez vos parties grâce à de nouvelles règles pour survivre à la rigueur de l'hiver et gagner en réputation auprès des colonies.

MODIPHIUS ENTERTAINMENT
MODIPHIUS.NET
Bethesda

© 2024 ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés.

FAL-09 45 €

ISBN : 978-2-37255-291-2

9 782372 552912 >

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

FILM PLASTIQUE À RECYCLER