

Scenario – Abri 50 « Mission Smoky Waters »

AVANT-PROPOS

Ce scenario est pensé pour Fallout – Le jeu de rôle® et fait référence au livre de base pour les caractéristiques des PNJ et monstres.

Des personnages pré-tiré sont disponibles avec le scénario, tous des humains habitant d'abri pour coller avec le scenario et également un robot. Rien n'empêche les joueurs de créer leurs personnages.

INTRODUCTION

Ce scénario tourne autour de 4H, pour un groupe de niveau 1, pensé pour initier les joueurs à l'univers de Fallout.

Les joueurs sont des résidents de l'Abri 50, situé au sud de Columbia, Missouri. Cet abri est un des rares abris d'habitation, avec une particularité : tous les cinq ans, une équipe d'exploration est envoyée en surface, mais aucune n'est jamais revenue faire son rapport. Aujourd'hui, en l'an 2192, les capteurs de l'Abri indiquent que le niveau de radiation à proximité est acceptable, laissant penser que la vie en surface pourrait être envisageable sur une zone étendue.

Le Superviseur de l'Abri 50 a donc conçu une nouvelle mission : envoyer une équipe d'exploration, la 23^e, avec pour objectif d'installer une balise sur une ancienne station météo située dans la réserve naturelle de Smoky Waters. Cette balise servira à réactiver la station et à transmettre des données à l'Abri afin d'évaluer la viabilité d'un projet de colonisation à long terme de la surface.

Objectifs :

- Explorer les environs de l'abri et découvrir la faune et la flore mutantes.
- Découvrir la localité de Jefferson.
- Atteindre la réserve naturelle de « Smoky Waters ».
- Installer la balise malgré l'infestation de fangeux dans la réserve naturelle devenue un marais.

ACTE 1 – Départ de l’abri

Les personnages ont été entraînés pour cette mission, la veille du départ ils sont reçus dans le bureau du superviseur.

Le Superviseur se tient devant vous, droit, imposant dans son uniforme impeccablement entretenu. Son regard passe sur chacun d’entre vous, une lueur de fierté mêlée de gravité dans les yeux. Derrière lui, un écran diffuse les relevés des capteurs extérieurs, un plan de votre itinéraire et une image d’une ancienne station météo.

Il inspire profondément avant de prendre la parole :

« Équipe 23, vous êtes sur le point d’accomplir l’une des missions les plus cruciales de l’histoire de l’Abri 50. Depuis plus d’un siècle, nos ancêtres ont survécu ici, sous terre, attendant le jour où la surface redeviendrait habitable. Nous avons envoyé vingt-deux équipes avant vous... et aucune n’est jamais revenue. Aujourd’hui, nous avons une chance de changer cela. »

Il marque une pause, sondant vos visages avant de poursuivre.

« Vous êtes les meilleurs que l’Abri puisse offrir. Vous avez été formés, préparés, entraînés. Vous connaissez vos protocoles, vos objectifs, vos responsabilités. Vous n’êtes pas que de simples éclaireurs : vous êtes l’espoir de l’Abri 50. Vos compétences, votre courage, votre intelligence feront la différence. »

Il pivote légèrement et pointe du doigt l’image de la station météo.

« Votre mission est simple dans ses objectifs, mais capitale dans ses implications. Vous devez rejoindre la réserve naturelle de Smoky Waters et installer cette balise sur l’ancienne station météo. Elle nous fournira des données essentielles sur l’état de la surface : niveau de radiation, climat, stabilité des sols... Autant d’éléments qui nous permettront, un jour, de reconstruire une vie à l’extérieur. »

Il reprend son souffle, puis ajoute d’un ton plus mesuré :

« Mais ne vous arrêtez pas là. Nous devons comprendre ce qui nous entoure. Prélevez des échantillons de la faune et de la flore mutantes que vous croiserez. Notez tout changement inhabituel dans l’environnement. Tout ce que vous rapporterez pourrait faire la différence pour les générations futures. »

Il se redresse et vous adresse un dernier regard solennel.

« L’Abri 50 compte sur vous. Vous êtes notre espoir. Alors sortez, montrez-nous que l’humanité a encore un avenir. Bonne chance, équipe 23. »

Tous les joueurs possèdent un Pip-Boy 3000, équipé des coordonnées GPS de la station météo. Cela facilitera grandement la navigation, bien que la carte intégrée date d'avant-guerre et que la région ait considérablement changé en 115 ans. Le guide du groupe devra effectuer un test de, **PER + Survie difficulté 1**, pour s'orienter correctement.

L'Abri fournit le nécessaire pour un voyage estimé à trois jours, mais pas davantage. Le Superviseur refuse d'entamer les précieuses réserves pour ces expéditions, même s'il ne l'avouera pas aux joueurs.

Avant leurs départ les joueurs peuvent :

- **Obtenir des ressources supplémentaires de manière officielle** (test de **CHR + Troc**, difficulté 2). Les ressources disponibles dépendent de la personne sollicitée :
 - **Médecin de l'Abri** → Stimpaks et RadAway
 - **Agent de sécurité** → Munitions de 10 mm
 - **Cuisinier** → rations supplémentaires
- **Consulter les archives de l'Abri** pour obtenir des informations sur la réserve naturelle de **Smoky Waters**.

Ancienne zone protégée avant la Grande Guerre, **Smoky Waters** était autrefois un vaste écrin de nature sauvage, composé de forêts denses, de rivières sinueuses et de marais embrumés. Aujourd'hui, après plus d'un siècle d'abandon et d'exposition aux radiations, la réserve a certainement radicalement changé.

Le jour du départ,

Vous êtes rassemblés dans l'entrée de l'Abri, juste devant l'immense porte circulaire en acier marquée du chiffre 50. L'air est lourd de tension et d'excitation contenue. Le chef de la sécurité, bras croisés, vous adresse un regard dur mais sincère.

« **Bonne chance. Que vous reveniez ou non, faites honneur à l'Abri.** »

Puis, dans un grondement sourd, les vérins hydrauliques s'activent. La porte se met à rouler sur elle-même dans un fracas métallique assourdissant, libérant une bouffée d'air vicié mêlé à une odeur de rouille et de terre humide.

L'extérieur.

Vous faites vos premiers pas dehors, et aussitôt, une lumière crue vous frappe de plein fouet. Après une vie entière passée sous des néons artificiels, le soleil du matin est une agression brutale. Vos yeux peinent à s'accommoder, tout n'est que blanc aveuglant. Derrière vous, la porte se referme dans le même grondement métallique, vous coupant définitivement du confort de l'Abri.

Lorsque votre vision s'éclaircit enfin, le monde dévasté s'offre à vous.

Devant vous s'étendent les Terres désolées, vestiges brisés d'un monde disparu. Le sol est sec, craquelé, parsemé de végétation rabougrie et de carcasses de véhicules rongées par le temps. Des collines de gravats et de béton effondré se dressent comme les ossements d'une civilisation oubliée. Çà et là, des squelettes d'arbres morts tendent leurs branches noircies vers un ciel d'un bleu étrange, à peine voilé par d'épaisses volutes de poussière en suspension.

Le silence règne, seulement troublé par le sifflement du vent soulevant des volutes de cendres et le grincement lointain d'une structure métallique oubliée.

Vous êtes seuls. Pour la première fois de votre vie, vous êtes dehors.

La carte des environs est disponible avec le scénario.



ACTE 2 – En route pour Jefferson

Les personnages se retrouvent pour la première fois à l'extérieur de l'Abri, confrontés à un monde inconnu où la faune et la flore ont été profondément altérées par les radiations. Ils ignorent tout des normes sociales actuelles et ne savent pas encore que les capsules font office de monnaie.

Le chemin le plus évident pour atteindre **Smoky Waters** passe par **Jefferson City**. Toutefois, si les joueurs décident d'éviter la ville et de traverser le Missouri ailleurs, ils devront trouver une embarcation, la remettre en état et affronter les dangers du fleuve... y compris une possible rencontre avec des **Fangeux**.

Dans tous les cas, qu'ils s'approchent ou non, ils apercevront des signes d'activité humaine à **Jefferson City**, que ce soit de loin ou en traversant la ville.

1. Deer Park

Si les joueurs suivent la route en direction de **Jefferson City**, ils arriveront rapidement aux abords d'une ville en ruines : **Deer Park**. Autrefois un petit bourg paisible, il n'en reste aujourd'hui que des vestiges silencieux, rongés par le temps et la guerre.

Devant vous s'étend l'ancienne ville de **Deer Park**. Seuls quelques bâtiments tiennent encore debout, leurs façades éventrées laissant entrevoir des intérieurs en ruine. Un vieux panneau en métal rouillé, penché sous son propre poids, vous accueille avec un message à peine lisible :

"Bienvenue à Deer Park – Une ville pour l'avenir"

Sur la route, un spectacle sinistre attire votre attention : le cadavre gonflé d'une **vache à deux têtes**, probablement morte récemment. Avant même d'avoir le temps d'analyser la scène, un bruit de bourdonnement intense vous prend aux oreilles. **Trois grosses mouches mutantes** surgissent de la carcasse en décomposition et foncent droit sur vous !



MOUCHE BOUFFIE - BLOATFLY				
Niveau 2, Insecte Mutant Créature Normale (17 XP)				
CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	-	1	2
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
6		9		2
RD	RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé		0
ATTAQUES				
■ JET DE LARVE : CORPS + Distance (6), 2 Physiques, Portée Courte				

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3 Physiques Stun, +2 pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de mouche bouffie et 1 glande de mouche bouffie (matériau rare).

Une fois les mouches éliminées, les joueurs peuvent explorer la ville. Tout semble désert... mais avec un test de **perception + survie difficulté 1**, En cas de succès, les joueurs repèrent de l'activité à la station-service située à la sortie de la ville.

En réalité, la station est occupée par un petit groupe de marchands tentant de remettre en état une **camionnette d'avant-guerre**.

Composition du groupe :

- **Evelyn "Evie" Carter** : une **marchande goule**, la première que les joueurs croiseront. Elle gère les affaires et sait négocier.
- **Warren Briggs** : un **mercenaire** qui assure la protection du groupe, toujours une main sur son arme.
- **Roy Miller** : un **mécano** occupé à retaper le véhicule, de l'huile et de la poussière sur le visage.

Si les joueurs souhaitent s'approcher discrètement ils devront réussir un test de **discrétion de difficulté 1**. En cas de réussite, ils peuvent écouter la conversation des marchands avant de se révéler. Ils apprennent ainsi que le groupe **compte se rendre à Jefferson City** pour affaires.

Lorsque les joueurs se révèlent, les marchands se montrent bienveillants. Ils sont curieux et surpris de croiser des **habitants d'Abri**, une rareté dans ces terres désolées. Ils engagent rapidement la conversation et posent des questions sur l'Abri 50.

Si les joueurs cherchent à se faire des alliés, ils peuvent aider Roy à réparer la camionnette avec un test de **Réparation + Intelligence difficulté 3**. Roy a déjà bien avancé, mais quelques composants grillés doivent être remplacés.

En cas de succès, les marchands, reconnaissants, proposent un repas en guise de remerciement : du radcafard grillé. Si les joueurs gagnent leur confiance, **ils pourraient bénéficier d'un transport plus rapide jusqu'à Jefferson City**.

2. Jerfferson city

Pour atteindre la **station météo de Smoky Waters**, les joueurs devront impérativement traverser le **Missouri**. **Jefferson City** est le seul point de passage accessible à pied.

- **Temps de trajet estimé :**

- **1 journée de marche** pour atteindre Jefferson City.
- **½ journée** supplémentaire pour rejoindre la station météo depuis la ville.

Après des heures de marche à travers les terres désolées, **Jefferson City** se dresse enfin devant vous. La ville, bien que modeste, est une enclave de civilisation dans ce monde ravagé. Un bric-à-brac de tôle, de bois et de béton compose ses bâtiments, assemblés au fil des décennies par ses habitants.

À votre arrivée, vous remarquez une agitation soudaine sur la place centrale. **Un homme attablé à une terrasse bondit soudainement de sa chaise et se met à courir vers la mairie en hurlant :**

« J'ai gagné ! J'ai gagné ! »

Les habitants éclatent de rire et certains grognent en sortant des poignées de capsules.

Les habitants parient sur la date d'arrivée des équipes d'exploration de l'Abri 50, un événement aussi mystérieux que régulier. Le gagnant de cette édition empoche 1000 capsules.

Les villageois sont généralement bienveillants envers les étrangers et proposent le gîte et le couvert, curieux de voir des habitants d'Abri. Cependant, certains ne manqueront pas d'essayer de subtiliser quelques objets aux personnages, fascinés par l'équipement avancé des habitants d'abri.

Lieux importants à Jefferson City

1. La Mairie

- Centre administratif de la ville, tenu par **le Maire Julius Kessler**, un homme imposant et respecté de tous.
- Il surveille le registre des paris et gère les décisions de la communauté.
- Il peut donner quelques **informations sur les anciennes expéditions**, bien qu'il n'en sache pas beaucoup.

2. L'Auberge du "Rat d'Cave"

- Lieu principal pour se restaurer et se reposer.
- Tenue par **Martha Quinn**, une femme robuste et chaleureuse, mais dure en affaires.
- Offre un lit rudimentaire et un repas chaud en échange de quelques capsules ou d'un petit service.

3. Le Marché de Jefferson

- Plusieurs petits commerces, proposant armes, munitions, vivres et objets de récupération.
- Parmi les marchands notables :
 - **Frank "Griff" Griffith**, un vendeur d'armes toujours prêt à négocier.
 - **Rosie Wheeler**, qui vend un peu de tout, mais surtout de la ferraille.
 - **Doc Henley**, un médecin itinérant qui propose soins et médicaments en échange de capsules ou de faveurs.

Ce que les joueurs peuvent apprendre à Jefferson City :

- Les habitants ignorent le véritable but des expéditions de l'Abri.
- Les explorateurs de l'Abri partent toujours vers les marais... et ne reviennent jamais.
- Après chaque expédition, les attaques de Fangeux diminuent temporairement.
 - *Les créatures semblent "repues" après ces disparitions.*
- Certains habitants mentionnent des lumières étranges ou des bruits inquiétants venant des marais. (Ceci est une fausse piste dû aux rumeurs.)

ACTE 3 – Smoky water

L'ancienne réserve naturelle se trouve à environ une demi-journée de Jefferson. Avec le temps, elle est devenue un marais infesté de fangeux.

En arrivant aux abords du marais, une odeur âcre et stagnante envahit vos narines. Le paysage est silencieux, seulement troublé par le bourdonnement des insectes et le bruit occasionnel d'un remous inconnu dans l'eau trouble. Devant vous, des étendues de vase alternent avec des zones d'eau verdâtre, si opaque qu'il est impossible d'en voir le fond.

Non loin, à moitié enfoncé dans la boue, un squelette repose, drapé de lambeaux d'une combinaison de l'Abri 50.

Au loin, au cœur du marais, la station météo se dresse, un petit bâtiment en béton marqué par le temps. Bien que son extérieur soit fissuré et couvert de mousse, sa structure semble encore intacte, défiant les décennies d'abandon.

L'épreuve finale – Installation de la balise

Dans cette phase finale, les joueurs doivent atteindre la station météo et réussir un **test étendu** (voir le Guide du Maître du Jeu) pour installer la balise.

Le marais est le territoire des fangeux, qui nichent dans ses eaux troubles. **S'ils repèrent les joueurs, ils attaqueront en vagues successives.** Selon les préférences de la table, cette confrontation peut être gérée **avec une battlemap ou en narration.**

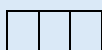
En mode narratif, le trajet jusqu'à la station est divisé en **cinq zones**. Si les joueurs choisissent d'avancer discrètement pour éviter d'alerter les fangeux, ils devront réussir un **test de discrétion de groupe**. La difficulté est égale au **nombre de joueurs**.

- **Succès** : Ils atteignent la station sans déclencher d'attaque.
- **Échec** : Les fangeux les repèrent, et les vagues d'assaut commencent avant même qu'ils n'atteignent la station.

Une fois sur place, les joueurs doivent **défendre leur position** et terminer l'installation de la balise sous la pression du marais

Installation de la balise

- **Effort : 20**
- **Progrès**



Exemples de tests :

- **Réparation ou Science + Perception** → Pour repérer les branchements, l'alimentation, et l'état général du matériel.
- **Réparation + Intelligence** → Pour l'installation et les réglages techniques.
- **Force + Athlétisme** → Pour soutenir la balise, la fixer en hauteur ou déplacer un ordinateur d'avant-guerre.
- **Autres tests adaptés** → Selon les idées et initiatives des joueurs.

Si les joueurs n'ont pas alerté les fangeux auparavant, le bruit causé par l'installation de la balise déclenche l'attaque.

Mécanique d'apparition des fangeux :

- À chaque début de tour, lancez **3 dés de combat** pour déterminer combien de fangeux rejoignent le combat :
 - **Chaque dégât** → Un jeune fangeux apparaît.
 - **Chaque effet** → Un fangeux adulte apparaît.
 - **Deux effets obtenus** → Un chasseur fangeux rejoint le combat.
- **Escalade du danger** : Tous les **2 tours**, ajoutez **1 dé de combat** supplémentaire au lancer pour représenter l'augmentation de l'agitation dans le marais.

Utilisation de la Battlemap :

- Si vous utilisez la Battlemap, il y a **6 zones d'eau** où les fangeux peuvent émerger. Lancez **1d6** pour déterminer les points d'apparition.

Fuite des joueurs :

- Une fois la balise installée, les joueurs peuvent tenter de forcer un passage à travers les lignes fangeux.
- Test de **Force ou Endurance + Athlétisme (Difficulté 1)** :
 - **Réussite** → Ils parviennent à fuir sans encombre.
 - **Échec** → Ils subissent des blessures en s'échappant, mais parviennent tout de même à s'enfuir.

Conclusion

La mission est accomplie : la balise est installée, et les premières données sur l'extérieur sont prêtes à être transmises à l'Abri 50. Mais après cette expédition, une question demeure : **quel sera leur avenir ?**

Les joueurs peuvent choisir de **retourner à l'Abri** pour faire leur rapport. Leur témoignage pourrait inciter le Superviseur à ouvrir l'Abri au monde extérieur... ou au contraire, renforcer la peur de l'inconnu.

Peut-être préféreront-ils **rester à Jefferson**, s'intégrer à cette communauté et débiter une nouvelle vie parmi les survivants ?

Ou bien l'appel des **Terres Désolées** résonne-t-il en eux ?