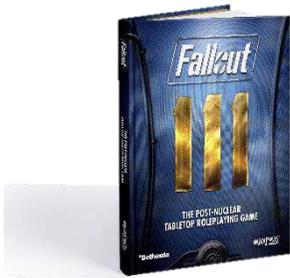




Commonwealth Wasteland

Ce livre présente les Terres désolées du Commonwealth de 2287 de l'univers de **Fallout**® pour le jeu de rôle de Modiphiüs.

⚠ Nécessite le LdB pour jouer.



Crédits

Réalisation

Terres désolées du Commonwealth de 2287 de l'univers de **Fallout**® traduit, réalisés et mis en page par Ludi Tery, motorisé 2d20 system de Modiphiüs®.

Sources – illustrations et textes

fallout.fandom.com, mapsontheweb.zoom-maps.com, i.imgur.com, escapistmagazine.com, pinterest.fr, pcgamer.com, steamcommunity.com, fallout4.wiki.fextralife.com, game-maps.com, nexusmods.com, modsfallout4.com, reddit.com, artofmisi.tumblr.com, supersoluce.com, etsy.com, Art Book de Fallout 4, Livre de base de Modiphiüs

Illustration couverture

<https://static.trueachievements.com/customimages/040763.jpg>



Testeurs

La Ligue des Joueuses et Joueurs Extraordinaires

LT-JDR

Bethesda™

MÖDIPHIÜS®
ENTERTAINMENT



Tous droits réservés.

Version 0.1 14.02.2022



À propos

ÉVÉNEMENTS CLÉS DU COMMONWEALTH

Après l'anéantissement nucléaire de la Grande Guerre, la région de Boston a été largement dévastée, et dans la violence et le désespoir de la survie d'après-guerre, *Le Commonwealth* est devenu le surnom de la région.

Bien qu'il y ait eu des tentatives d'après-guerre pour former un gouvernement au sein de la région, tous finissent caduque en raison de luttes intestines ou de sabotage. Le plus notable étant l'assassinat de tout le Gouvernement provisoire du Commonwealth dans les années 2230 par un synthétique de l'Institut. (Pour plus d'informations sur l'Institut, voir Chapitre 6 : Corporations d'Avant-Guerre, page 230)

L'Institut, pôle scientifique et organisation technologique de pointe, travaillait depuis des décennies en secret, quittant occasionnellement ses installations souterraines pour faire du commerce ou récupérer l'équipement et les données d'autres habitants des Terres désolées. Des rumeurs existent même à leur sujet parlant du pillage d'un abri dans le nord-ouest pour atteindre l'ADN d'un résident non irradié à des fins de recherches scientifiques. En **2229**, cependant, le potentiel de son avancée technologique est apparu au monde entier quand à Diamond City un synthétique défectueux a massacré un groupe de déserteurs sans défense. Un examen du corps par les habitants de Diamond City a révélé sa nature artificielle, synthétiques et l'Institut lui-

même ont été traités avec paranoïa et peur, même des générations après l'incident.

Depuis, l'Institut a initié deux projets controversés. Le premier est de remplacer lentement les individus du Wasteland par des versions synthétiques d'eux-mêmes, contrôlables par l'Institut. Ceux découvrant qu'ils sont synthétiques ont réagi chacun à leur manière : du choc à la peur, l'Institut étant connu pour réinitialiser les synthétiques devenus hors de contrôle ou tentant de fuir. Deuxièmement, l'Institut a commencé à envoyer des agents synthétiques sur le terrain pour ramener d'autres synthétiques qui tentent de lui échapper, par la force si nécessaire.

Un groupe clandestin connu sous le nom de Réseau du Rail s'est organisé pour tenter d'aider ceux en quête de liberté, mais cette situation est très précaire. Régulièrement, la position de réfugiés en fuite est retrouvée par le Bureau de Rétention des Synthétiques (BRS) qui envoie sans tarder ses chasseurs, comme à Bunker Hill.

Malgré l'importance de l'Institut et de la déchéance du gouvernement provisoire, de nombreux citoyens du Commonwealth ont œuvré pour un intérêt commun d'auto-préservation. **Avant 2230**, des milices civiles se faisant appeler les Miliciens sont formé à partir des efforts de diverses colonies pour protéger la vie qu'ils connaissent. Alors que leur poussée pour créer le gouvernement provisoire du Commonwealth a échoué, en raison des actions de l'Institut, ils sont restés une force de sécurité et de bien-être pour le Wasteland jusqu'à la fracturation interne qui a été exacerbée par la perte de leur

quartier général attaqué par la faune sauvage et dangereuse des Terres désolées.

Enfin, lorsque le groupe puissant de raider organisés connue sous le nom d'Artilleurs a attaqué l'un de leurs derniers bastions restants **en 2287**, les quelques Miliciens restants se sont dissous. Seulement un petit groupe de Miliciens reste, barricadé dans le Musée de la Liberté au nord-ouest et assiégé par les raiders ; la survie de la faction ne tient plus qu'à un fil et leur renaissance est plus qu'incertaine. Si cela était le cas, ils ont déjà la confiance des habitants paisibles des Terres désolées grâce à passif positif avec eux. Les Miliciens auront toujours le soutien des colonies qu'ils ont aidé, fournissant un sentiment de stabilité dans la région.

Les difficultés internes actuelles de la région ont également attiré l'attention de l'extérieur. Au cours des dernières années, la Confrérie de l'Acier a envoyé des escouades de reconnaissance de sur la côte Est jusqu'au Commonwealth pour enquêter sur la région et découvrir si des technologie exploitables existaient encore. **À partir de 2287**, un contingent majeur de la Confrérie arrive, possédant un matériel technologique très avancé. Le Prydwen, un dirigeable de la Confrérie modifié et blindé arrive alors et se tient prêt à déployer ses soldats au moment propice.

Enfin, les rumeurs abondent sur un habitant d'abri errant dans le désert, obsédé par le kidnapping de son fils il y a de nombreuses années, cherchant à retrouver l'enfant qu'il a perdu il y a si longtemps.

Depuis la Grande Guerre de 2077, la vie dans ce qui est devenu le Commonwealth s'est rassemblé autour de domaines clés pour tenter d'avoir une existence tolérable. Des abris souterrains de l'Institut et de Vault-Tec aux colonies de Diamond City et Lexington, la civilisation continue de survivre d'une manière ou une autre. En dehors de ces zones, la sauvagerie et la barbarie se combinent avec d'autres dangers pour dessiner une région regorgeant de possibilités tant pour la MJ que les survivants des Joueuses.

LES CHAPITRES

1. LES RUINES DE BOSTON

Le chapitre 1 rentre dans le détail des restes de Boston et ses quartiers principaux.

La carte détaillée ci-contre donne les noms et emplacements des différents quartiers de Boston (au centre, en couleur).

2. DIAMONT CITY

Le chapitre 2 présente en détail la plus grande colonie du Commonwealth, ses boutiques et ses habitants.

3. GOODNEIGHBOR

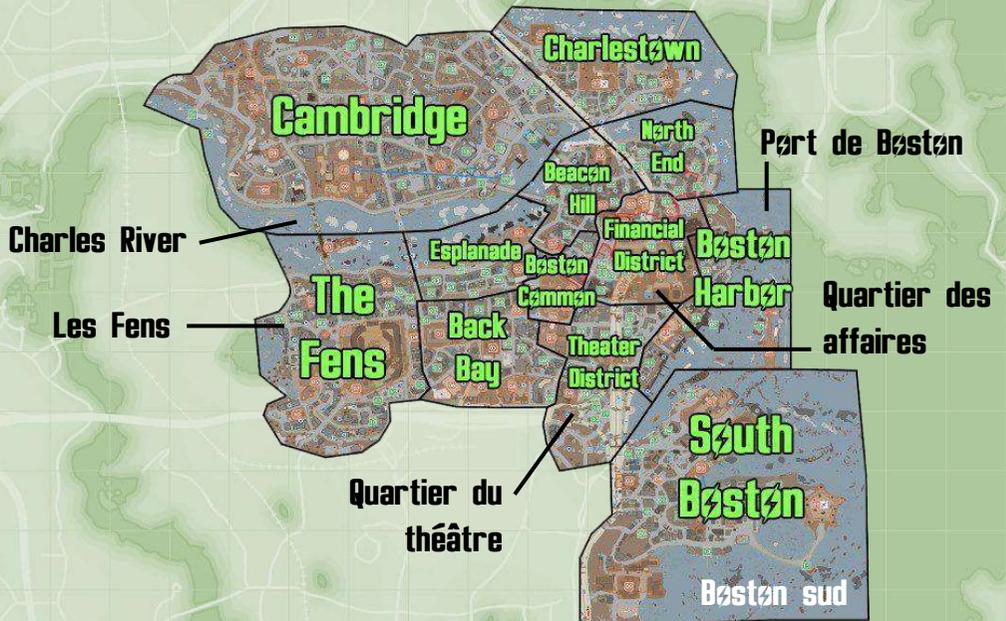
Le chapitre 3 présente en détail la seconde plus grande colonie du Commonwealth, ses boutiques et ses habitants.

4. LES ALENTOURS DE BOSTON

Le chapitre 4 traite le reste de la carte entourant Boston et ses ruines principales (en vert ci-contre).

5. LES ABRIS DU COMMONWEALTH

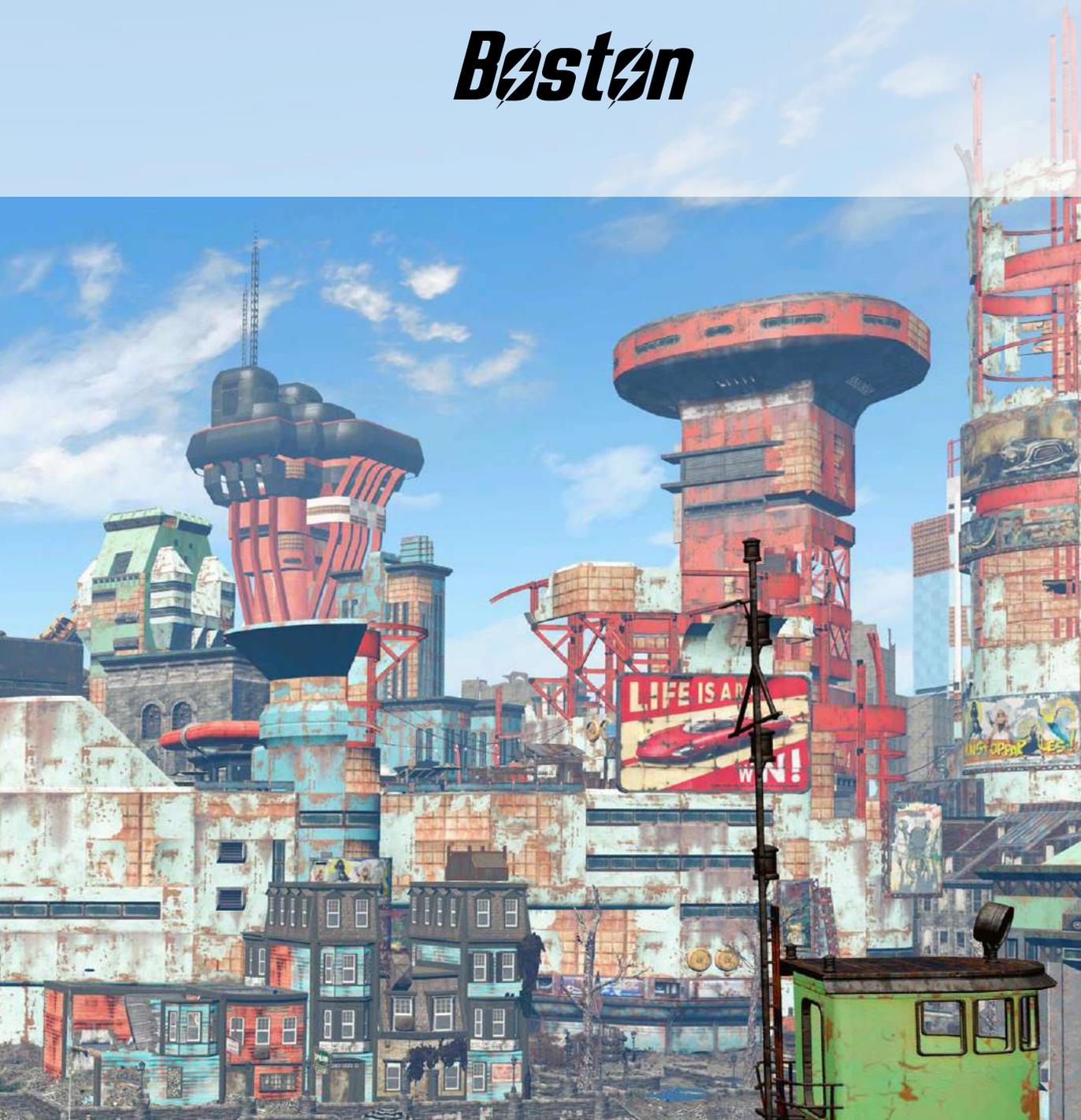
Le chapitre 5 passe en revue les abris Vault-Tec de toute la région et leurs histoires et secrets.

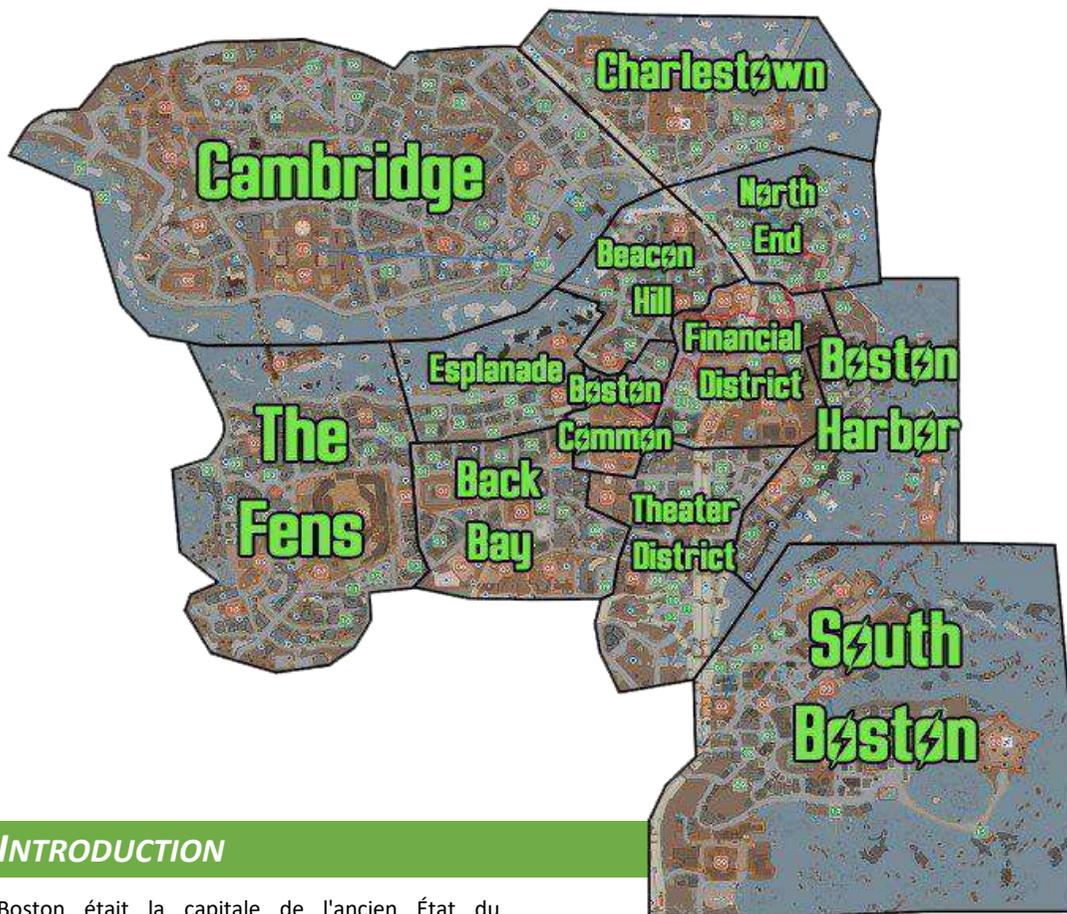


Mer luminecente



Chapitre 1 : Les ruines de Boston





INTRODUCTION

Boston était la capitale de l'ancien État du Massachusetts et l'un des berceaux de l'indépendance américaine. Il fait partie de la plus grande région connue sous le nom de Commonwealth.

AVANT LA GRANDE GUERRE

Boston a été fondée par des colons européens en 1630. De nombreux événements historiques importants de la Révolution américaine, tels que le massacre de Boston, la Boston Tea Party, la chevauchée de minuit de Paul Revere, les batailles de Lexington et de Concord et la bataille de Bunker Hill se sont produits ici ou près de Boston.

Le Commonwealth Institute of Technology, ou CIT, était une prestigieuse université située à Boston, et l'information était diffusée par des médias tels que le journal le Boston Bugle. L'équipe de baseball locale de la ville était en lice pour le championnat des World Series en 2077, après avoir connu le succès en 1903, 1912, 1915, 1916 et 1918.

Pendant la guerre des ressources, l'approvisionnement alimentaire a commencé à diminuer. Des sites de rationnement ont été mis en place autour

de Boston, y compris le site de rationnement de la police de Boston. En octobre 2077, un inconnu a brisé la vitre de la Roxbury Food Bank. Les soldats ont ouvert le feu sur des civils, faisant au moins quatre morts et huit blessés confirmés. Des émeutes de la faim ont éclaté dans la ville.

PENDANT LA GRANDE GUERRE

Boston elle-même n'a jamais été touchée directement par des bombes nucléaires, contrairement à la zone située au sud-ouest de la ville devenue très irradiée. Au cours des semaines suivantes, les forces militaires locales ont saisi des endroits comme le centre médical de Mass Bay, mais ont rapidement été submergées, provoquant finalement l'effondrement de la société.

APRÈS LA GRANDE GUERRE

Un certain nombre de membres du personnel du CIT ont survécu en se réfugiant dans le sous-sol du campus. En 2110, les survivants et leurs

descendants ont fondé l'Institut, une organisation dédiée à l'avancement de la science d'avant-guerre. La communauté scientifique habitant l'université a créé des technologies largement supérieures à tout ce que l'on peut voir dans les Terres désolées.

Au 23ème siècle, la zone au sud-ouest de la ville est connue sous le nom de Mer Luminescente. Même 210 ans après, la zone reste dangereusement irradiée, voyant se développer régulièrement des tempêtes de rayonnement qui franchissent parfois les limites de la zone pour recouvrir toute la région de Boston. Les rues du centre-ville sont disputées entre divers groupes de raiders, de gangs organisés comme les Artilleurs, des super mutants et des chiens errants.

AGENCEMENT

Boston présente d'innombrables monuments majeurs, dont Bunker Hill, la Massachusetts State House, la Old North Church et bien d'autres, en plus des vestiges de la société américaine d'avant-guerre, tels que Mass Fusion. Boston était également le site de certains des abris de Vault - Tec,

dont l'un, l'Abri 81, se trouve à la limite la plus à l'ouest de la ville. Bien qu'elle ait souffert du passage du temps, elle est devenue une colonie de premier plan en 2287. L'Abri 114, beaucoup plus grand, accessible via la gare de Park Street à Boston Common, n'était pas achevé au moment de la guerre (Plus d'info sur les Abris au chapitre 5).

Le centre-ville est composé de plusieurs grands gratte-ciel qui se sont usés avec le temps, visibles de la plupart des endroits dans la ville. Certains ont été rénovés avec des pièces récupérées, créant une apparence délabrée. Les zones à l'extérieur du centre-ville sont des plaines arides, des friches, des marécages et des ruines de banlieues. Le terrain est parsemé de zones radioactives variables.



Rues dévastées de Boston



BACK BAY

BIBLIOTHÈQUE PUBLIQUE DE BOSTON



HUBRIS COMICS

Magasin local et bureau de Hubris Comics, éditeurs de romans graphiques classiques avant la Grande Guerre avec deux gros succès à son actif : Silver Shroud et Grognaq le Barbare. L'emplacement a également servi de bureau pour du personnel de production et de studio de télévision.

Le bâtiment est fin, avec trois étages tout en hauteur. Le rez-de-chaussée comprend la boutique, progressant vers des bureaux aux premier et deuxième étages, et un studio de télévision au troisième étage. L'ensemble du bâtiment est infesté de goules sauvages, dont un luminescent au dernier étage. Un terminal fonctionnel au dernier étage permet de contrôler les lumières de la scène pour l'ensemble de la collection de Silver Shroud et également de jouer le thème Silver Shroud sur les haut-parleurs du système.

Au premier étage, plusieurs vitrines verrouillées (Crochetage Diff 2, ou par le terminal Science Diff 2) derrière le comptoir cachent des trésors de collectionneurs : Une vitrine présente une batte et une balle de baseball aux couleurs du justicier d'argent. Une autre expose la hache de Grognaq le Barbare.



HACHE DE GROGNAK LE BARBARE

Arme unique : Arme de mêlée, 4  de dégâts Physiques Persistant Perforant 1, 2 mains, Parade, poids 10 kg, coût 100 caps.

Au troisième étage, le script de la série Silver Shroud est posé à côté du terminal du producteur. Dans le studio derrière la toile de fond, se trouve le costume de Silver Shroud sur un mannequin. Non loin, une véritable mitraillette en argent est posée sur une pile de caisses de matériel vidéo obsolète.

COSTUME DE SILVER SHROUD

Tenue unique : Outfit (pas possible de porter avec une armure) couvrant tout le corps, tête comprise avec le feutre et les lunettes. RD 2  ; 2  ; 0 ; 0



BEACON HILL

BOSTON COMMON

BOSTON SUD

CONSERVERIE FOUR LEAF FISHPACKING

Avant la Grande Guerre, l'usine de conditionnement de poissons Four Leaf fonctionnait en déficit et était menacée de faillite, en partie à cause d'une mauvaise gestion et en partie à cause du ruissellement des eaux usées de l'usine voisine de General Atomics.

Aujourd'hui, le site cache le laboratoire secret de chems de Marowski qui fournit à Goodneighbor un approvisionnement régulier en drogues.

USINE DE CONDITIONNEMENT DE POISSON

La conserverie se compose d'un rez-de-chaussée recouvert de bandes transporteuses et d'une série de passerelles s'étendant partout. À droite se trouve une porte de sécurité verrouillée par un terminal (Science Difficulté 1) qui mène à une réserve abritant un poste de charge de protectron (Science Difficulté 1 pour le mettre en route). Au fond se trouve un escalier menant à un sous-sol contenant principalement des canalisations, des générateurs (3 réacteurs à fusion récupérables avec un test d'**AGI + Science** Difficulté 1) et des zones d'entretien. Dans les toilettes, un exemplaire du magazine Tales of a Junktown Jerky Vendor.

Des goules sauvages infestent les lieux.

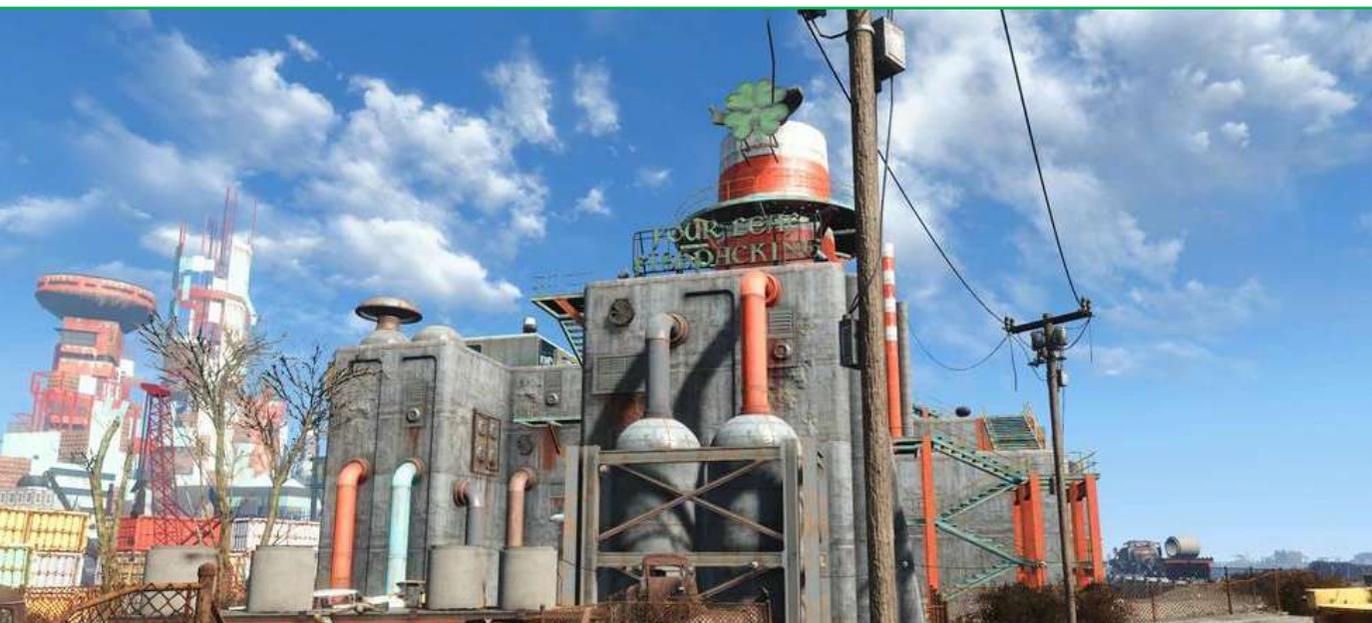
LABORATOIRE DE CHIMIE DE MAROWSKI

Le laboratoire de chimie de Marowski se trouve au dernier étage de l'usine, mais n'est accessible qu'en piratant le terminal (Science Difficulté 4) sur le mur à l'extérieur, à côté de la porte cachée en hauteur, accessible via les passerelles extérieures sur le toit, ou en déclenchant les lasers à l'extérieur : celui à côté du camion remorque sous l'enseigne de l'usine, celui attaché à la cage d'escalier du côté sud de l'usine, celui devant l'entrée à double porte, puis attachée au camion remorque, et enfin celui au-dessus du toit, en bas de la passerelle du côté ouest du bâtiment. Ces fils-pièges ne peuvent pas être désarmés et peuvent être difficiles à voir. Ils resteront éteints s'ils sont déclenchés dans le bon ordre ; en cas de déclenchement d'un déclenchement incorrect, tous reviendront en ligne.

Le laboratoire de drogue lui-même contient deux salles comprenant quatre stations de chimie sur lesquelles des ouvriers goules de Marowski travaillent sans relâche, une troisième pièce est recouverte de matelas servant de dortoir. Une porte condamnée de ce côté ramène à l'usine de conditionnement de poisson, à une passerelle brisée.

OUVRIERS DE LABORATOIRE GOULE DE MAROWSKI

Statblock Raider Psycho dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec les capacités spéciales d'une goule (p 5) et le perk chimiste. Ils portent chacun une combinaison antiradiation.





CAMBRIDGE

02. WATTZ CONSUMER ELECTRONICS

Northy et ses sbires sur les dents, la peur au ventre du Silver Shroud sont immédiatement hostiles.

09. RUINES DU C.I.T.

14. COMMISSARIAT DE POLICE DE CAMBRIDGE

17. HÔPITAL KENDALL



CHARLES RIVER

Le Charles est un fleuve très long et sinueux, non tari par la grande-guerre et ses bombes, qui traverse en zigzagant le Commonwealth et s'étend de la mer lumineuse au port de Boston, où il atteint ensuite l'océan.

Près de l'embouchure de la rivière, la ville de Cambridge et le quartier de Charlestown au nord sont séparés du reste de Boston au sud. Avant 2285, la bataille de Charles River a eu lieu, dans laquelle les colons de University Point ont joué un rôle important. À partir de 2287, le fleuve traverse cinq des douze principaux districts de Boston. Un panneau près du CIT mentionne que le Charles River Launch est à proximité.

Avant la Grande Guerre, l'USS Riptide était en train de transporter du matériel militaire vers un lieu inconnu en amont. Il repose désormais là, occupé par des raiders. La Garde côtière du Commonwealth avait également un détachement situé le long du fleuve, qui venait d'intercepter une cargaison de chems de contrebande lorsque les bombes sont tombées.

L'ÉPAVE DE L'USS RIPTIDE

Le Riptide est un remorqueur de l'US Navy. Le bateau remorquait une barge remplie d'équipement militaire en amont du fleuve quand les bombes sont tombées. Il est accessible grâce à une série

d'escaliers de fortune depuis le pont, installés par les raiders. Il est également possible d'y accéder en nageant à travers le fleuve irradié.

LES RAIDERS DE L'ÉPAVE

Une douzaine de raiders dirigés par Victoria.

- 9+ raiders *Statblock Raider*
- 2 raiders *Statblock Brute de gang* : Tony et Grant
- 1 raider *Statblock Chef de bande* : Victoria.

Victoria : jeune femme blonde de la 30ème coiffée d'une couronne de pointes de métal rouillé, Vic est arrogante, très tactile et d'une autorité cinglante. Elle possède une petite collection de stimpaks dilués (6) sur elle qu'elle n'hésite pas à utiliser en cas de besoin (pour elle et son chouchou du moment). Fana de Nuka-Cherry, elle est plus à l'écoute quand une bouteille (ou une promesse) fait partie de la conversation.

LES PLANS ET LES BIENS

LE BATEAU

Il y a deux lits dans la cabine du bateau ainsi qu'une station de cuisine sur le pont.

Dans la cabine principale du bateau, sur une table : 1 lanterne, 1 Jet, 1 magazine.

Sous les débris du pont 1 Mini nuke.



LA BARGE

1 Armure assistée de pillard (1 châssis et 3 morceaux générés aléatoirement), 1 Mitraillette à côté d'un soldat mort il y a longtemps.

La caisse de butin des raiders verrouillée (Diff 2) :

- **Munitions** : 6 + 3  munitions de calibre 12, 8 + 4  munitions de 10mm, 2 + 1  missiles.
- **Armures** : pièce d'Armure de métal lourde, Armure Vault-Tec, pièce d'Armure de synthétique robuste.
- **Vêtements** : Masque à gaz, combinaison de technicien, combinaison multipoches.

PONT DE L'IVY LEAGUE

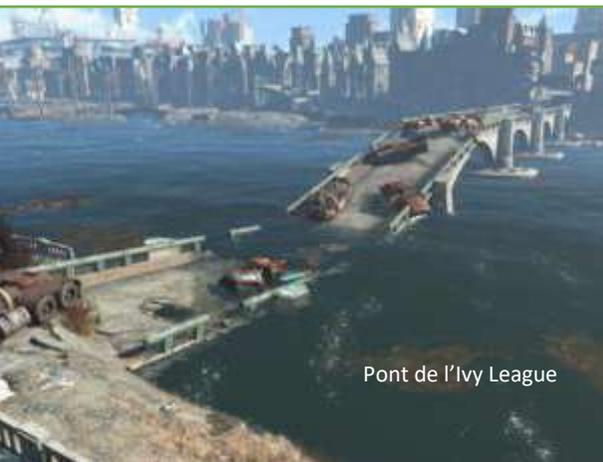
Le pont Ivy League sert de lien entre Boston et Cambridge. Il bifurque de Memorial Drive au sud pour arriver tout près du CIT au nord.

Le pont est jonché de tout son long par des carcasses de véhicules. Il s'est effondré dans Charles River du côté nord, les véhicules tombant dans le fleuve en contrebas. Sur la rive sud, quelques raiders y traînent régulièrement.

PONT LONGFELLOW

Le pont Longfellow sert de lien entre Boston et Cambridge. Il bifurque de Storrow Drive, d'est en ouest.

En bon état, sans défaut majeur, des raiders ont monté des barrières de chaque côté pour en faire un passage payant plutôt coûteux.



CHARLESTON

BUNKER HILL

Au marqueur de quête de Smiling Kate, on peut l'entendre comploter avec certains des hommes de Sinjin. Aucun d'entre eux n'est immédiatement hostile, il est donc possible de lui parler en tant que Silver Shroud. Son groupe devient hostile une fois ce dialogue terminé ou dès que les PJ les agressent.

ESPLANADE

HALLUCIGEN, INC.

Avant la Grande Guerre, HalluciGen, Incorporated était un fabricant biochimique et un innovateur, aspirant à être le leader mondial de la technologie non létale à l'usage de la police et de l'armée.

Récemment, un contingent d'Artilleurs s'y est installé sur contrat d'un client classifié pour sécuriser la technologie militaire d'avant-guerre, en particulier les armes *InvisiWave* et *Irradiator* de l'installation, ainsi que l'accès à l'ordinateur central qui permet de télécharger tous les schémas disponibles. Cependant, lorsqu'ils ont accédé au laboratoire, un produit chimique hallucinogène a été libéré, amenant les Artilleurs en contact avec lui à entrer dans une frénésie meurtrière à cause d'une rupture de leur glande surrénale. Ceux qui ont survécu à la vague initiale sont morts en fuyant l'endroit, abattus dans le dos par leurs frères frénétiques.

EXTÉRIEUR

Lorsque les PJ investissent les lieux pour la première fois, ils découvrent un bâtiment très abîmé avec de nombreux étages effondrés. L'entrée principale non verrouillée du rez-de-chaussée se trouve sur le côté ouest du bâtiment, tandis que l'entrée du sous-sol verrouillée (Crochetage Difficulté 4) se trouve au nord, piégée par un fil déclencheur et une bombe de fortune. Plusieurs Artilleurs morts gisent devant l'entrée principale, et d'autres Artilleurs hostiles se battent les uns contre les autres à l'intérieur, faisant résonner leurs coups de feu comme leurs rires sadiques.

Derrière le bâtiment se trouve un garage avec une enseigne verte *Gun Shop* qui contient une station

d'armure assistée, une station de chimie et un établi d'armes.

REZ-DE-CHAUSSÉE

L'entrée principale s'ouvre sur un espace de **réception**. En plus des rires hallucinés et des coups de feu des Artilleurs, un message retentit en boucle à travers tout le complexe : « *Attention, une fuite de gaz a été détectée. Veuillez évacuer immédiatement les lieux pour votre sécurité.* »

L'air ambiant est légèrement vert et l'odeur est âpre et piquante. Les PJ sans masque à gaz ou toute autre protection de filtration d'air doivent réussir un test d'**END + Survie** Difficulté 1 +1 par scène passée dans le bâtiment pour ne pas entrer en frénésie paranoïaque et attaquer toute personne à vue, alliée comme ennemie.

Dans le hall, un couloir en face, sous les gravats de l'étage effondré, mène au sous-sol.

SOUS-SOL

Le sous-sol contient un **vestiaire** d'employés contenant entre autres des bouteilles de Nuka Cola Quantum. Des doses de day-tripper sont cachées dans une des chasses d'eau des toilettes.

Un trou dans le mur mène à la **salle de maintenance** du bâtiment. Un couloir mène à un **bureau de recherche** qui contient le terminal de recherche verrouillé (Science Difficulté 1) et un établi d'armes ainsi qu'une porte fermée par un terminal (Science 3) permettant d'accéder à un couloir rempli de gaz mortel, qui peut être éliminé en utilisant le terminal de contrôle de décontamination à proximité (Science Difficulté 1). Le couloir rempli de gaz mène au **laboratoire** par une porte non verrouillée (bien que le laboratoire soit également accessible par une porte verrouillée (Crochetage Difficulté 3) juste après le terminal de décontamination). Le laboratoire contient quatre stations de chimie, neuf bombonnes de gaz hallucigen, un stealth boy dans un coffre-fort déverrouillé et le terminal du laboratoire de développement déverrouillé.

Le couloir qui part du bureau de recherche contient une porte verrouillée (Crochetage Difficulté 2) avec une tourelle automatique non hostile. Derrière, une **salle de conférence** piégée à la grenade et un **bureau de sécurité** avec son terminal (Science Difficulté 2) et deux Protectrons dans leur poste de charge (Science Difficulté 1 pour les mettre en route). Le couloir se termine par une **salle de repos** dans laquelle des escaliers mènent jusqu'au premier étage, le rez-de-chaussée étant inaccessible à cause des gravats.

PREMIER ÉTAGE

La première pièce après avoir monté ces escaliers est le **bureau de la comptabilité**. Après se trouve une descente sur le sol effondré vers un labyrinthe de **chambres d'essai** en ruine avec un bureau au-dessus dans une mezzanine surplombant les chambres d'essai contenant le terminal (Science Difficulté 1) décrivant les expériences menées par l'entreprise et invitant l'utilisateur à tester les produits. Appuyer sur les différents boutons des salles activer divers pièges dans les salles de test retenant les Artilleurs en contre-bas. Un message indique qu'après démonstration des produits HalluciGen, les salles doivent être nettoyées des sujets de test, du sang et des fluides.

Un escalier part de cette pièce vers le deuxième étage.

Trois chambres d'essai sont verrouillées et peuvent être ouvertes avec des boutons sur les murs extérieurs, libérant des Artilleurs hostiles délirants.

DEUXIÈME ÉTAGE

Les escaliers mènent à une **salle VIP** surplombant l'ensemble des salles d'essai. Sur la table basse, des bouteilles d'alcool fort et un numéro de Tesla Science Magazine. La section nord de l'étage est le **bureau du PDG**. Il contient le terminal du PDG (Science Difficulté 3) donnant accès au coffre-fort (Crochetage Difficulté 4).



LES FENS

Les Fens, quartier de la ville de Boston avant la Grande Guerre, doit comme partout ailleurs composer avec les raiders, super mutants et chiens errants qui rôdent dans ses rues délabrées, à la recherche de tout ce qui leur tombe sous la main ou le museau pour survivre. Cependant, les Fens ont quelque chose de spécial : l'une des plus édifiantes colonies civilisées de l'ensemble des Terres désolées du Commonwealth : Diamond City, surnommée le Diamant Vert ou encore DC.

Les forces de sécurité de Diamond City sont connues pour protéger la périphérie de la colonie mais elles sont encore trop peu nombreuses pour faire une différence significative ailleurs qu'à Diamond City. Ses membres peuvent être trouvés n'importe où dans les environs lorsque des mesures doivent être prises.

Pourtant, les Fens ne sont pas seulement connus pour leurs côtés positifs. Le quartier est également célèbre pour être le lieu de villégiature du célèbre Fantôme du Fens, un tueur en série réputé pour avoir perpétré une tuerie sanglante et exhibé les restes macabres de ses victimes dans les égouts du quartier dans une parodie grotesque de vie ordinaire. Il n'a jamais été capturé avant la Grande Guerre et s'il est mort avec beaucoup d'autres citoyens de Boston à l'époque, peut-être est-ce un sinistre admirateur qui a pris la relève. Certains pensent que c'est toujours lui et qu'il est juste devenu une goule...

ALLÉE DU PENDU

L'allée du pendu (Hangman's Alley) est un passage étroit dans le quartier des Fens de Boston, au nord de Diamond City. Les bâtiments qui l'entourent toujours debout, ont été fortifiés par un petit groupe de pillards. Le groupe hostile a construit des défenses de base aux deux extrémités du passage, ainsi que des portes enchaînées verrouillables (Crochetage Diff 1) avant d'être récupéré par un petit groupe de colons aidés de mercenaires et qui profite aujourd'hui de ses défenses.

LES COLONS

Statblock sauf mention contraire : Habitant du Wasteland, seule Anita possède un fusil à double baril. Les autres ont des pistolets de fortune.

Jason : 19 ans, brun cheveux ras, semble diriger cette colonie malgré lui, les autres lui laissant prendre les décisions (perk Source d'inspiration).

Anita : 15 ans, petite sœur de Jason, cheveux bruns en queue de cheval. Amoureuse des flingues, elle s'occupe de l'établi d'arme et est souvent au poste de garde (perk Fana d'armes rang 1).

Tommy et Lois : couple de goules prospecteuses toujours amoureuses et attentionnées l'une envers l'autre, curieuses mais farouches (*Statblock Nomade*, Perk Recycleur rang 1 pour Tommy et Farfouilleuse rang 2 pour Lois).

Marvin : vieil homme noir à la barbe blanche jouant de l'harmonica. Il aime les robots qu'il appelle ses *p'tits amis* (Compétence Réparation taggée au lieu de Mains nues, Perk Expert en robotique rang 2).

Rose : femme d'âge mûr aux cheveux ondulés blonds usés coiffés d'un foulard vert, elle porte des lunettes de vue et tient les comptes de la colonie (perk Fana de caps).

LES BIENS

La colonie comprend un établi d'armes, un poste de cuisine rudimentaire et un poste de garde surélevé vers Diamond City car il y a souvent des rixes entre les super mutants et les gardes du Diamant Vert.

Les caps de la colonie sont en commun et cachées à plusieurs endroits dans de petites boîtes à sandwich Vault-Tech. Il y en a en tout pour 860 caps.

Un champ de fortune dans un tas de débris à l'angle que forme la rue en L permet de cultiver quelques pieds de carotte et de maïs.

Une réserve d'eau sale en divers récipients compte 270 litres. La colonie (les 6 PNJ et le champ de culture) consomme 50 L / jr.

PROTÉGER LA COLONIE

PERIL DE L'EST

Les super mutants de Parkview attaquent régulièrement.

→ Il faudrait en réduire le nombre pour être tranquille un moment.

Voir les Appartements de Parkview dans ce quartier pour plus de détails sur ces super mutants.

Les dangereux raiders de Clutch retranchés à Back Street Apparel font régulièrement des descentes pour enlever des colons et demander une rançon ou pour voler caps et autres biens.

→ Il faut les arrêter.

Voir Back Street Apparel dans ce quartier pour plus de détails sur les raiders de Clutch.

PERIL DU NORD

Des raiders venant du nord se sont installés sur le fleuve. Ils ont réussi à faire la jonction entre les deux pans du pont-levant et se sont installés sur l'épave du remorqueur qui le franchissait. Ce dernier tirait une barge avec de gros conteneurs qui semblent d'origine militaire. Ce qui veut dire que les raiders sont en train de s'équiper de manière dangereuse.

Voir l'Épave de l'USS Riptide dans le quartier Le Charles River de ce Chapitre pour plus de détails sur ces raiders.

→ Il faut un second poste de garde au nord pour surveiller les raiders.

→ Il faut quelqu'un pour garder ce poste.

→ Il faut des armes supplémentaires pour équiper tout le monde.

→ A plus long terme, d'une manière ou d'une autre (éradication ou négociation), il faut se débarrasser du péril que représente les raiders.

AMÉLIORER LA COLONIE

Besoin d'eau : l'eau du fleuve est désormais gardée par les raiders, il est dangereux d'aller en chercher. Une pompe à eau serait la bienvenue.

Besoin de place : Un des bâtiments en ruine et jonché de débris donnant sur la ruelle semble être nettoyable. Il faut de la main d'œuvre et de l'huile de coude, peut-être un peu d'explosifs pour faire avancer les choses plus vite mais se rater sur ce coup pourrait aggraver les choses. La porte principale est coincée de l'intérieur. Il faut passer par une fenêtre en hauteur et redescendre : escalade, éboulis, radcafards et goules sauvages attendent celles et ceux qui s'y aventurent.

Cela permet de trouver une cuisine avec une belle réserve de nourriture d'avant-guerre et une chambre avec deux lits et les affaires d'avant-guerre qu'on peut attendre d'un tel lieu.

L'APPARTEMENT

Niveau 2, Bâtiment Résidentiel

Degré : Préservé

ÉCHELLE	DIFF DEGRÉ	TEMPS DE FOUILLE
Moyenne	0	3 min

OCCUPANTS	OBSTACLES	DANGERS	COMPLICATION
3-6	1	0	+1 Danger

VÊTEMENTS	NOURRIT.	BOISSON	B-À-B	AUTRE
2-3	2-3	2-3	4-6	2-3

PRÉDÉFINIS & PRÉTIRÉS

■ **OCCUPANTS :** Radcafards, goules sauvages

■ **OBSTACLE :** Serrure mécanique : Les munitions et 1d4 liasses d'argent d'avant-guerre sont dans un coffre-fort fermé à clé (Diff 2) mais relié à un terminal fonctionnel (Diff 1).

■ **COMPLICATION :** Un radcafard luminescent

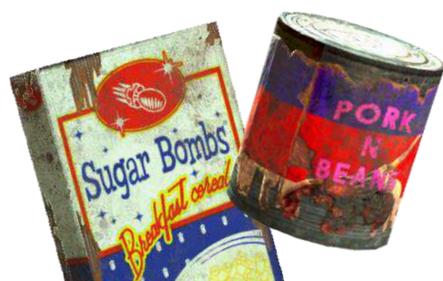
■ **DANGER :** Chute : Test d'AGI + Athlétisme pour ne pas tomber à travers le sol instable et subir 3 🧠 Physiques Stun (chute d'1 étage).

■ **VÊTEMENTS :** Tenue formelle, chapeau formel

■ **NOURRITURE :** Bombes sucrées, Porc aux haricots

■ **BOISSONS :** Eau purifiée, Bourbon

■ **AUTRE :** Munitions : 8 + 4 🧠 munitions de 10mm, 6 + 3 🧠 munitions de .12





APPARTEMENTS DE PARKVIEW

Le complexe se compose de deux bâtiments, les appartements et le lounge. Ils sont reliés par une passerelle entre les toits. En approchant de la zone, les PJ peuvent entendre ou assister au début d'une bataille sur les toits entre les raiders et les super mutants se disputant les lieux.

LES RAIDERS DE PARKVIEW

Une douzaine de raiders sans envergure qui passent leur temps à protéger leur lieu de vie des super mutants d'en face et à les voler pour survivre.

Statblock Raider

LES SUPER MUTANTS DE PARKVIEW

Six super mutants dont un Maître pris entre les raiders d'en face et les gardes de Diamond city. Ils reçoivent parfois de l'aide de congénères de passage et attaquent parfois la colonie de l'Allée du pendue au nord.

LOUNGE

Le lounge, occupé par les super mutants, se compose de trois étages intérieurs, avec des entrées sur les trois niveaux.

À l'extérieur barricadé par des piles de sacs, un super mutant garde l'entrée avec une tourelle.

À l'intérieur, le rez-de-chaussée est un accueil en désordre. L'escalier menant au 1^{er} étage est bloqué par des gravats, mais un ascenseur fonctionnel emmène au 1^{er}.

À récupérer : 1 Bric-à-brac et 2 Jets.

Le 1^{er} étage se compose d'un bar et d'une salle de billard transformés en salle de torture par les super mutants et d'un escalier menant plus haut. Un corps de colon sans tête gît pendu à des chaînes au-dessus d'une mare de sang, un corps de raider gît dans les toilettes à gauche de l'ascenseur, un autre corps de raider à cheval sur le bar. Enfin un corps de colon adossé à la porte de la cage d'escalier arrachée jetée sur le billard ensanglanté.

Appartements

Lounge

À récupérer : 2 Bric-à-brac, Vodka, Rhum, dans une boîte à chems 2 chems et 1 poche de sang, les affaires sur chaque corps (sauf celui sans tête).

La cage d'escalier est bouchée vers le 1^{er} par des gravas sur lesquels poussent des champignons luminescents. Un corps de raideuse avec toutes ses affaires gît sur les marches vers le second.

Le 2^{ème} étage est défendu par une tourelle et donne sur un salon avec une sortie vers les toits et une porte vers un petit bureau. Le corps d'une raideuse avec ses affaires gît sur une chaise.

À récupérer : 1 boîte d'explosifs piégée contient 3 grenades frag, 1 autre boîte d'explosifs verrouillée (Dif 1) contient 4 grenades frag et 1 mine frag

À l'intérieur du petit bureau à côté, une boîte à lunch Vault-Tec et un 44 Magnum se trouvent dans un tiroir. Il y a aussi une radio et un coffre-fort mural (Diff 3) contenant 22 caps, 3 cartouches de .308, 1 Plastron de cuir armé plombé, 1 fusil de précision (fusil de chasse léger de reconnaissance à culasse calibrée, chargeur, éjection rapide, cross d'élite et baïonnette : 6  Physiques Brutal Perforant 1, 2 mains, Ciblage, Précise, Fiable, Cadence de tir 1, Portée Longue. Inflige des coups en mêlée de 4  Physiques Perforant 1. 8 kg. Valeur : 212 caps)

Sur les toits, un squat extérieur avec des carcasses de mobilier et d'électroménager renversées, une poubelle grillagée contenant un feu de camp, des chaises autour. Un échafaudage mène en bas, un autre amène plus haut sur les toits, sur une autre terrasse avec une tourelle et des super mutants autour d'une malle et d'une boîte d'épingles à cheveux (1d6), la passerelle de bois amenant aux appartements est ici.

À récupérer : Sur une table basse rouillée, une caisse de munitions contient 24 cartouches de .45. Un boîte à chems contient 2 chems (1 Med-X, 1 Mentat). Dans la malle, 2d20 caps, 6 + 3  cartouches de .12, une arme à distance légère et un morceau d'armure (à jeter sur la table aléatoire).

APPARTEMENTS

Sur les toits, à la passerelle qui lie au lounge, 3 raiders en cagoule gardent les lieux avec une tourelle.

À récupérer : une caisse de munition contient 6 + 3  cartouches de .308 et 15 + 5  de .38.

Des échelles de métal rouillé mènent sur différents niveaux de toit jusqu'à une pièce extérieure sur l'un des niveaux inférieurs du toit qui dispose d'un établi d'armure et d'un sac de couchage. Une porte bleue donne vers le 2^{ème} étage de l'immeuble d'habitation.

À récupérer : une boîte de chems contient 2 chems.

Le 2^{ème} étage se compose d'appartements, pour la plupart fermés, dont l'un est occupé par deux raiders qui s'y reposent. Cet appartement dispose d'un lit (un corps de colon sous le lit), d'un canapé et d'une kitchenette, une pièce à côté pour la salle de bain. Un coffre-fort mural (Diff 3) est caché derrière le canapé. Dans les couloirs vétustes, une machine Nuka-Cola réhausse la déco raider faite de têtes de leurs victimes accrochées aux portes.

À récupérer : 4 Mini-nuke dans le frigo avec trois têtes de colon et 1 bouteille de lait, 1 Bric-à-brac dans le reste de la cuisine. Le coffre-fort contient 2d20 billets d'avant-guerre, 6 + 3  cartouches de .308, 8 + 4  cartouches de .45, 8 + 4  de 10mm, 1 cellule à fusion de 14 + 7  charges, 4 + 1  missiles, 1 pistolet 10mm avec silencieux.

Tous les appartements du 1^{er} étage sont fermés, avec une tourelle gardant le couloir, entourée de champignons luminescents. Un carillon de conserves piège le passage vers le rez-de-chaussée.

Le rez-de-chaussée abrite le hall (deux squelettes dans un canapé devant une télé éteinte) avec sa grande porte d'entrée. Des champignons luminescents poussent dans les gravas au pied du distributeur de glace dans le couloir menant à un appartement occupé par les raiders. À l'intérieur de ce dernier, une petite cuisine et un salon en L. Dans la chambre au fond encombrée par les gravats, un raider travaille sur un établi d'arme.

À récupérer : 1 boîte à lunch Vault-Tec dans un réfrigérateur, 2 chems sur le plan de travail, 1 lanterne, 1 huile de cuisiner sur l'étagère du haut, 1 magazine dans la baignoire contenant un vieux squelette.



BACK STREET APPAREL

Back Street Apparel est un ancien magasin de vêtements sur la berge sud du Charles River, dans le quartier des Fens de Boston. Les ruines du bâtiment sont devenues le repaire d'un groupe de dangereux raiders dirigé par Clutch, une femme forte sans aucune pitié.

Si les PJ parviennent à entrer sans être détectés, ils peuvent entendre Clutch raconter l'histoire d'un gars qu'elle a rencontré et qui avait peur du feu :

« La nuit, moi et mes potes, on l'a saoulé jusqu'à ce qu'il s'évanouisse, on l'a foutu sur un bout de bois, on l'a jeté à l'eau, on a foutu le feu aux radeau et on l'a réveillé à coup de pierres dans sa gueule.

- Ha ! Y a pas meilleur moyen pour surmonter sa peur !

- Il a surmonté que dalles : ce con savait pas nager ! Des nases pareil, ça mérite pas de vivre. »

LES RAIDERS DE CLUTCH

Un gang de raiders dirigés par Clutch.

- 10+ raiders *Statblock Brute de gang*
- 2 raiders *Statblock Charognard* : Fang et Redclaw
- 1 raider *Statblock Raider Psycho* : Bolt
- 1 raider *Statblock Raider vétérans* : Clutch.

Bolt : homme blond maigre la 30^{ème}, défoncé au psycho, il s'occupe du ravitaillement en chems du gang.

Clutch : femme cheveux courts bruns rasés sur les côtés, début 40^{ème} qui a roulé sa bosse et survécu au détrimement de beaucoup. Elle cherche à affaiblir les gardes de Diamond City, rêvant de s'emparer de la ville par la force et y établir le plus grand gang de raider du Commonwealth.

Fang et Redclaw : frère et sœur de la 20^{ème}, survivants avertis et peur de rien, ils travaillent toujours ensemble et s'occupent du ravitaillement

en vivres et matériel du gang ainsi que des kidnappings.

LES PLANS ET LES BIENS

Le **rez-de-chaussée** contient deux pièges fil-au-fusil couvrant les deux voies possibles. Un trou dans le mur de gauche mène aux colons régulièrement kidnappés pas les raiders. Une cuisine de fortune contient pas mal de nourriture et de boissons (voir consommables plus bas).

Le **1^{er} étage** dispose d'un terminal (Diff 2) lié au coffre-fort (Diff 2) et à la tourelle à l'étage, d'un établi d'armure et d'une glacière verrouillée (Diff 1). Une porte verrouillée (Diff 1) et gardée par une tourelle garde la chambre de Clutch avec un Stealth Boy parmi ses affaires. Dans les toilettes, un ours en peluche avec des lunettes lit le journal.

Le **2^{ème} étage** a des coins étroits contenant les sacs de couchage des raiders. Dans l'un d'eux, un magazine de Grognac le Barbare s'y cache, ainsi qu'un coffre-fort (Diff 4). Un squelette gît dans une baignoire avec un grille-pain et une fourchette.

Le lieu contient 2 Bric-à-brac par étage.



COFFRE-FORT DU 1^{ER} ETAGE

MUNITIONS	ARMURE	VÊTEMENT	ARME	AUTRE
1-2	1	1	1-2	2

PRÉTIRÉS

- **MUNITIONS** : 6 + 3 munitions de .308
- **ARMURES** : Armure de chien médium
- **VÊTEMENTS** : Manteau lourd
- **ARME** : 2 + 1 Grenade baseball
- **AUTRE** : Chems : Calmex, Baume de soin

COFFRE-FORT DU 2^{EME} ETAGE

MUNITIONS	ARMURE	VÊTEMENT	ARME	AUTRE
2	1	1	1-2	1-2

PRÉTIRÉS

- **MUNITIONS** : 4 + 2 cartouches gamma, 9 + 4 munitions de .45
- **ARMURES** : Jambe gauche d'armure de combat lourde
- **VÊTEMENTS** : Vêtements de sport
- **ARME** : Mousquet laser
- **AUTRE** : **Objet utile** : Lecteur d'holobande

CONSOMMABLES DE BACK STREET APPAREL

NOURRITURE	BOISSON	CHEMS
3	3	1-2

PRÉTIRÉS

- **NOURRITURE** : Pâté pour chien, Macaronis BlamCo, Haricot envasé
- **BOISSONS** : Bière, Rhum, Eau purifiée
- **CHEMS** : Buffout

BOUCHE D'ÉGOUT DES FENS

Fens street sewer

CENTRAL DE POLICE 8

CUL DE SAC EVANS WAY

DIAMOND CITY

La cité installée dans les ruines de l'ancien stade de baseball est au cœur des Fens.

Voir le chapitre 2 : *Diamond City* pour plus de détails sur la ville.

NORTH END

PORT DE BOSTON



SHAMROCK TAPHOUSE

Le Shamrock Taphouse est un bar historique d'avant-guerre géré par un groupe de raiders dirigé par Gaff.

Le lieu est accessible aux PJ tant qu'ils ne se montrent pas agressifs et ne portent pas de signe distinctif des Artilleurs, de la Confrérie de l'Acier ou de toute faction imposant l'ordre dans la région. Ils seront également poussés à la consommation ou rapidement jetés dehors. Les raiders restent une clientèle dangereuse et imprévisible et les rixes sont monnaie courante.

HISTOIRE

Le bar a une riche histoire en tant que l'un des plus anciens bâtiments de Boston, créé en 1787. Le célèbre patriote américain de la guerre d'indépendance, Paul Revere, aurait bu ici. Le taphouse proposait une cuisine irlandaise authentique et des boissons spéciales quotidiennes, comprenant de la bière, du whisky et des spiritueux nationaux et européens. Avant la guerre, le taphouse était un client de Gwinnett Brewery, à qui il commandait des demi-tonneaux de Gwinnett Pale Ale, Southie Stout et Bunker Hill Brew toutes les deux semaines.

EXTÉRIEUR

Entouré de quelques fortifications rudimentaires, cet endroit est un point de rendez-vous de raiders.

Il y a toujours au moins cinq raiders occupant les lieux alentours du bar infesté de rats-taupes, de radcafards. Deux tourelles automatiques surveillent le coin.

A l'arrivée, il est possible de se faire prendre dans un feu croisé entre les raiders et certains Artilleurs qui opèrent assez près. Il peut également y avoir un ou deux super mutants errants dans la zone.

Une trappe verrouillée (Crochetage Difficulté 4) à l'arrière du bâtiment mène directement au sol-sol contenant Buddy.

INTÉRIEUR

Le taphouse s'ouvre sur une petite entrée, la salle du bar principal est à gauche. Elle contient un poste de cuisson et un passage vers l'étage derrière un comptoir tenu par Gaff, le propriétaire des lieux. Derrière une partie du plafond effondré se trouve un coffre-fort (Crochetage Difficulté 2) et une porte menant à une cuisine et à une zone de stockage. Traversez le bar principal à l'arrière pour trouver un couloir et un escalier jusqu'au premier étage.

Le couloir a une porte verrouillée (Crochetage Difficulté 2) sur la gauche qui est piégée avec une bombe de fortune. Derrière la porte se trouve une salle de bain (piégée par une mine à fragmentation) contenant une station de chimie et une réserve de chems et d'alcool. De retour dans le couloir, une autre salle de bain sur la droite a un mur cassé, menant à la cuisine susmentionnée. Une porte verrouillée (Crochetage Difficulté 1) au bout du

couloir mène également à la cuisine via une pièce privée.

La salle privée a des cages d'escalier à l'arrière à gauche et à droite. Les escaliers de droite mènent au premier étage et les escaliers de gauche descendent dans le sous-sol qui contient quelques rats-taupes, un établi d'armure et la nacelle pour Buddy, un protectron de brassage spécialisé. Une cage d'escalier près du terminal monte du sous-sol à une trappe verrouillée (Difficulté 3) menant aux rues de Boston, à l'arrière du bâtiment.

Le premier étage se compose d'une salle de billard et d'un petit bureau. Le bureau contient un coffre vert plein de butin, ainsi qu'un coffre-fort verrouillé (Crochetage Difficulté 3), un mur de classeurs et divers objets divers.

Trois clés ouvrant le coffre-fort à l'étage et la trappe se trouvent cachées sur les lieux, l'une d'elle est possédée par Buddy.

Les raiders n'ont pas réussi à mettre Buddy en marche. Cela nécessite de pirater le terminal de son poste de charge avec un test d'**INT + Science** Difficulté 3.

GAFF

Statblock Chef de bande du Bestiaire de fortune du Wasteland avec la compétence Troc 2, avec en plus comme inventaire un fusil de chasse à grande capacité et 9 munitions de .308. Richesse de la boutique : 348 caps.



ATTAQUES

■ **FUSIL DE CHASSE À GRANDE CAPACITÉ :**
AGI + A. légères (9), 6  Physiques Perforant 1, Fragile, 2 mains, Cadence de tir 1, Portée Moyenne

Gaff dirige le gang des Dark Lines (tatouages de lignes noires sur le visage et les bras) qui contrôle et dirige aujourd'hui le bar du Shamrock. Son gang est spécialisé dans le vol de boissons. Leur priorité est de toujours avoir quelque chose à boire et aujourd'hui à vendre.

Gaff est un homme sympathique et joviale, bon enfant même mais c'est une façade qui cache un tueur de sang-froid qui n'hésite pas à verser le sang après avoir fait couler la bière si cela en vaut la peine ou s'il s'est senti insulté ou en danger.

Si les PJ lui demandent du travail, il a plusieurs soucis à régler : réussir à mettre en marche le protectron brasseur du sous-sol (150 caps, 300 avec

négociation), éradiquer quelques nuisibles (15 caps par tête de rataupe et radcafarde), devenir un fournisseur de boisson (il paie le quart du prix par boisson rapportée).

BUDDY

Statblock Protectron du Bestiaire de fortune du Wasteland avec la personnalité programmée : barman.

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE : Barman.** Le protectron n'est pas hostile mais cherche activement à vendre son alcool aux humains qu'il croise.

Drinkin' Buddy, également appelé Buddy, est un Protectron modifié spécialisé dans le brassage et situé dans le sous-sol du Shamrock Taphouse.

Le robot aime raconter des blagues et distribuer les bières fraîches qu'il produit lui-même (1d6 par jour). Il peut également rafraîchir les boissons après quelques heures de stockage. (Perte de deux niveaux de soif au lieu d'un seul avec la consommation d'une boisson fraîche.)

Patrick Merryweather, propriétaire du Shamrock Taphouse avant la guerre, essayait de mettre en production un nouveau type de robot. Il a signé un contrat avec un hôtel local, le Rexford (aujourd'hui dans Goodneighbor), acceptant de remplir une commande pour un robot spécial qui pourrait produire de l'alcool rapidement. Le résultat de ses efforts fut le Drinkin' Buddy. Il a réussi à créer un prototype viable sur la base d'un protectron. Les bombes sont tombées avant que la livraison du robot à l'hôtel se fasse.

Patrick avait modifié lui-même le protectron sans autorisation officielle de RobCo et comptait en faire commerce de manière illégale.





Quand les PJ se promènent sur le port, ils entendent un enfant, Donny Kowalski, sur les quais derrière le Shamrock Taphouse, s'écrier qu'il y a un monstre marin dans l'eau : « Ah ! Un monstre ! Je l'ai vu, j'ai pas rêvé ! Un vrai monstre marin ! » Si les PJ lui demandent ce qu'il a vu exactement, il dira qu'il n'a vu que son œil sortir de l'eau au bout d'un long membre fin, comme les insectes. Très excité, il incitera les PJ à aller le chasser pour voir à quoi il ressemble. Regarder l'eau du port et réussir un test de **PER + Science** Difficulté 1 permet de découvrir qu'effectivement quelque chose sort de l'eau et se déplace souvent de haut en bas : un périscope couvert d'algues. Il est actionné, ce qui signifie que quelqu'un est à l'autre bout et qu'il y a un sous-marin dans les eaux sombre et radioactives du port (3 🧯 de dégâts de Radiation par heure).

À six cents mètres du rivage, l'écoutille du Yangtze juste à côté du périscope affleure l'eau. Elle est non verrouillée bien qu'un peu rouillée. Un test de **FOR + Athlétisme** Difficulté 2 permet de la soulever.

Une fois dans le sous-marin d'une vétusté effrayante, les PJ tombent rapidement sur le Capitaine Zao sur le pont, une vaste salle remplie de matériel informatique avec un moniteur de contrôle du réacteur. Il leur demande dans un anglais approximatif et avec un fort accent chinois ce qu'ils viennent faire là, remarquant que la guerre est finie depuis longtemps et les prévient qu'il n'a pas de trésor à piller à bord. Il expliquera ensuite comment son sous-marin s'est retrouvé ici et se très surpris d'être là depuis plus de 200 ans déjà si les PJ l'informent de la date.

Son navire n'est plus en état de naviguer, il demande de l'aide aux PJ pour le réparer. Si les PJ acceptent, il les informe qu'une bobine de refroidissement a été endommagée et qu'il en a besoin d'une nouvelle. Ses renseignements lui ont permis de découvrir qu'une bobine peut être trouvée à Saugus Ironworks (Chapitre 4 : Nord du Commonwealth).

YANGTZE

Le Yangtze est un sous-marin chinois de missiles balistiques à propulsion nucléaire de classe Liao de type 113 commandé par le capitaine Zao. Il est aujourd'hui enfouit dans les eaux peu profondes du port de Boston, au sud de l'aéroport et au nord-est de la conserverie Four Leaf Fishpacking.

Peu de temps avant la Grande Guerre, le Yangtze était en déploiement avec une charge utile de six ogives nucléaires, toutes lancées pendant la guerre sauf une. Le sous-marin a heurté une mine juste après son tir, ce qui a gravement endommagé le réacteur et a forcé le navire à se réfugier dans le port de Boston. Les dommages ont provoqué une fuite de réacteur qui a immobilisé le sous-marin et a finalement tué ou goulifié l'équipage, dont seul le capitaine Zao a conservé une santé mentale.



Il est possible de négocier avec Zao. Un test de **CHA + Discours** permet d'obtenir une compensation. Pour 1 succès, il promet 100 billets d'argent d'avant-guerre, déclarant que cela doit encore avoir une certaine valeur. Pour 2 succès, il leur promet 200 caps. Pour 3 succès, il offrira à contrecœur son épée comme récompense finale : l'épée de Zao, une épée d'officier chinois avec +1 🧠 de dégâts Physiques.



Au retour, Zao sera ravi de la récupération de la bobine et poursuivra en disant qu'il a maintenant besoin de combustible nucléaire. Pendant la Grande Guerre, l'un des missiles de son sous-marin n'a pas fonctionné. Il contient le précieux combustible nécessaire aux réparations du cœur du réacteur du sous-marin. Il se trouve dans les profondeurs de son navire, dans la salle des torpilles plus précisément et avertit les PJ que son équipage est toujours en vie dans les profondeurs bien qu'il n'ait pas eu autant de chance que lui, car tous ont été transformés en goules sauvages. Lui n'a pas le cœur de les tuer, c'est son équipage, sa famille : « *Mais il faut faire ce qui doit être fait* », incite-t-il les PJ à le faire.

DANS LES ENTRAÎLLES DU YANGTZE

Un premier sas déverrouillé permet d'accéder au niveau du mess et des quartiers de l'équipage, grouillant de goules sauvages. Bien qu'il existe de nombreuses salles, il n'y a qu'un seul chemin pour progresser. Dans cette partie du sous-marin, les niveaux de rayonnement sont de 1 🧠 dégâts de radiation par heure. De nombreuses épingles à cheveux sont trouvables dans les machines à laver de la buanderie ainsi que dans les douches. Le sas de l'infirmerie est verrouillé par un terminal (Science Difficulté 2) et contient du matériel médical (scie à os, plateaux chirurgicaux, flacons de laboratoire, microscope), 4 Stimpaks, 2 Radaways, 1 Jet, 3 Buffout et une station de chimie.

Le niveau inférieur, celui contenant la salle des torpilles est verrouillé par un terminal (Science 2). Il faut passer de nombreuses petites salles (stockage du matériel, atelier d'arme) gardées par des goules sauvages pour arriver enfin à la salle des torpilles. Elle est verrouillée par un terminal (Science Difficulté 1) et hantée par le commandant en second : une goule lumineuse avec une casquette de l'armée chinoise.

Ici, les niveaux de rayonnement sont de 3 🧠 dégâts de radiation par heure. Le missile logé dans le tube de lancement cache en son cœur l'ogive et son

précieux combustible nucléaire. Sortir le vieux missile de son trou nécessite un test de **FOR + Athlétisme** Difficulté 2. Un test d'**INT + Science** Difficulté 3 permet de récupérer l'ogive en toute sécurité. Rater l'un ou l'autre inflige 5 🧠 dégâts de radiation.

RÉPARER LE YANGTZE

De retour auprès de Zao, ce dernier donnera des instructions pour insérer la bobine d'amortissement dans le sous-marin suivi de l'ogive dans le cœur du réacteur qui se situe à côté du pont. Il insistera sur l'ordre à suivre. Si cela est fait dans l'ordre inverse, le sous-marin explosera, mettant fin à la quête et à la vie des PJ. Insérer les deux éléments correctement nécessite de réussir un test d'**INT + Réparation** Difficulté 2 puis d'**INT + Science** Difficulté 2. Rater l'un des tests inflige 7 🧠 dégâts physiques Radioactifs.

Une fois cela fait correctement, Zao très heureux récompensera les PJ avec trois balises de guidage, chacune permettant une frappe nucléaire tactique. S'il avait promis autre chose lors d'une négociation, il le donne également à ce moment-là.

« *Beaucoup de merci, camarade américain.* »



« *Vous attendez quoi ? L'année du bison ?* »

CAPITAINE ZAO

Statblock Colonel de la RNC dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec les capacités spéciales d'une goule (p 5), avec son épée d'officier chinois unique.

Zao est le capitaine du Yangtze-31 datant de la Grande-Guerre, goulifié lors de cette dernière.

Un homme à la voix douce et étonnamment accueillant envers les PJ américains. La culpabilité multi séculaire d'avoir bombardé le Commonwealth en utilisant les missiles à bord de son sous-marin l'a profondément changé. Il vit isolé depuis que le Yangtze a heurté la mine peu de temps après la Grande Guerre. Les radiations du réacteur endommagé ont transformé le capitaine et son équipage en goules.

Pendant deux siècles, il a vécu en récupérant ce qu'il pouvait des ruines de Boston et en repoussant les raiders, rassemblant des renseignements et des informations qui, un jour, l'aideraient à réparer son bâtiment et à le ramener à Zhongguo, chez lui. Quel que soit son destin, il veut revoir sa maison une dernière fois. Le problème, c'est que les forgés et les autres gangs de raiders sont trop dangereux à affronter seul, même pour lui, militaire expérimenté.

Ses seuls compagnons pendant ces deux siècles ont été ses coéquipiers. Contrairement à lui, ils sont devenus sauvages. Zao n'a jamais réussi à mettre fin à leur sort.

Zao se souvient avoir tiré la salve nucléaire de son navire comme ordonné, et il est clair qu'il est responsable d'une bonne partie des frappes nucléaires sur le Commonwealth. Il regrette aujourd'hui amèrement la destruction qu'il a causée. Il est possible que l'une des ogives nucléaires tirées de son sous-marin soit celle qui a créé la Mer lumineuse. Mais il affirme que la ville était déjà en ruine lorsqu'il est arrivé au port.

Il est clairement conscient que la guerre est terminée, mais il détient toujours les valeurs traditionnelles de l'Ancien Monde. Il appelle les PJ capitalistes et américains, surtout s'ils tentent de négocier une récompense plus élevée pour l'aide fournie.

QUARTIER DES AFFAIRES



APPARTEMENTS DE WATER STREET

Au rez-de-chaussée, du hall, deux petits appartements à droite aux murs détruits. Entre eux se trouve un ascenseur obsolète. Une porte à gauche mène à l'escalier menant au premier étage, qui se compose d'un seul couloir avec une lumière industrielle et une tourelle. La seule porte accessible se trouve au bout du couloir. Elle mène à deux appartements reliés par un mur brisé servant de résidence à Kendra, la tueuse à gage de Sinjin (voir Hôpital général de Milton dans le Sud du Commonwealth dans le chapitre 4). Chez elle, un matelas au sol, quelques affaires, une station de chimie et 4 mines artisanales dans une caisse.

KENDRA

Statblock Artilleur dans le Bestiaire de fortune du Wasteland sans le casque d'armure de combat, avec la compétence Explosifs ■ 3 à la place d'Armes à énergie.



Kendra est une jeune femme dangereuse et déterminée. Tueuse à gage sans merci à la solde du plus offrant. Elle s'est fait connaître avec le bombardement de la cabane de Little Joe à Goodneighbor qui a causé la mort de quatre vagabonds. Elle a récemment reçu un contrat pour assassiner une prospecteuse nommée Shelly Tiller. Ce contrat sur papier se trouve dans sa poche et propose une rémunération de 500 caps. Si le contrat est rempli, l'argent se trouvera dans la glacière bleue juste à l'extérieur de Goodneighbor.

GOODNEIGHBOR

La colonie des laissés-pour-compte dirigée par la célèbre goule Hancock est décrite dans un chapitre qui lui est consacré : le chapitre 3.

QUARTIER DU THÉÂTRE







Chapitre 2 : Diamond City



Le Diamant vert des Terres désolées du Commonwealth est la plus grande colonie de la région. Fondée en 2130, elle est fortifiée de tous côtés et patrouillée par une milice équipée comme les baseballeurs de jadis. Diamond City est peut-être le lieu le plus sûr de toute la région.

Avant la Grande Guerre, il y avait là un stade de baseball populaire connu sous le nom de Fenway Park. Le lieu a été investi pour son haut niveau stratégique : la grande protection contre les éléments et les dangers des Terres désolées ainsi qu'un symbole de civilisation. Au fil du temps, la colonie a développé sa propre économie mineure, et les individus de moyenne et haute classes y prospèrent. Le Terrain pour la population et les Gradients pour les nantis.

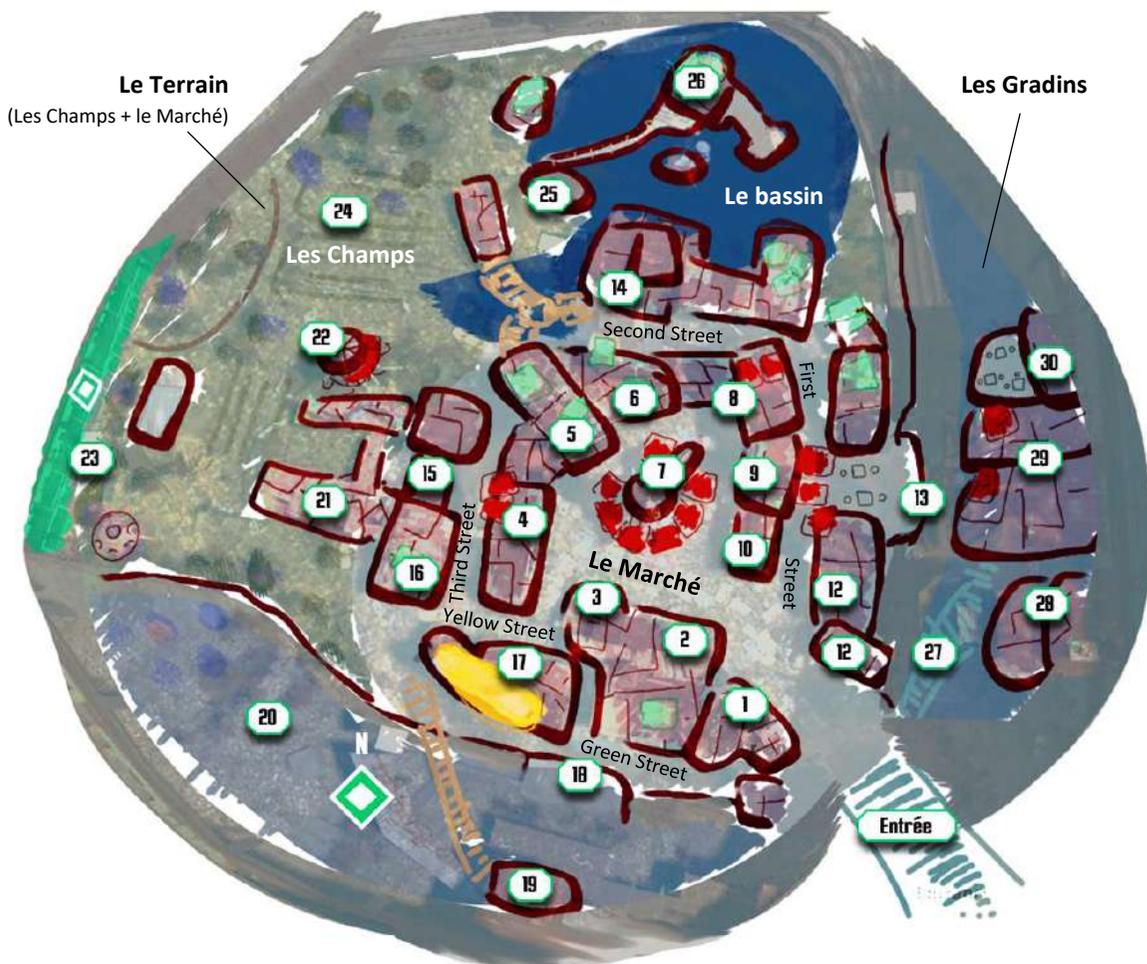
L'un des aspects les moins accueillants de Diamond City est que la ville est totalement intolérante aux goules. En raison des actions du **maire McDonough** lors de sa campagne aux élections pour diriger la ville a promis de supprimer toutes les goules de la colonie, et c'est exactement ce qui s'est passé quand

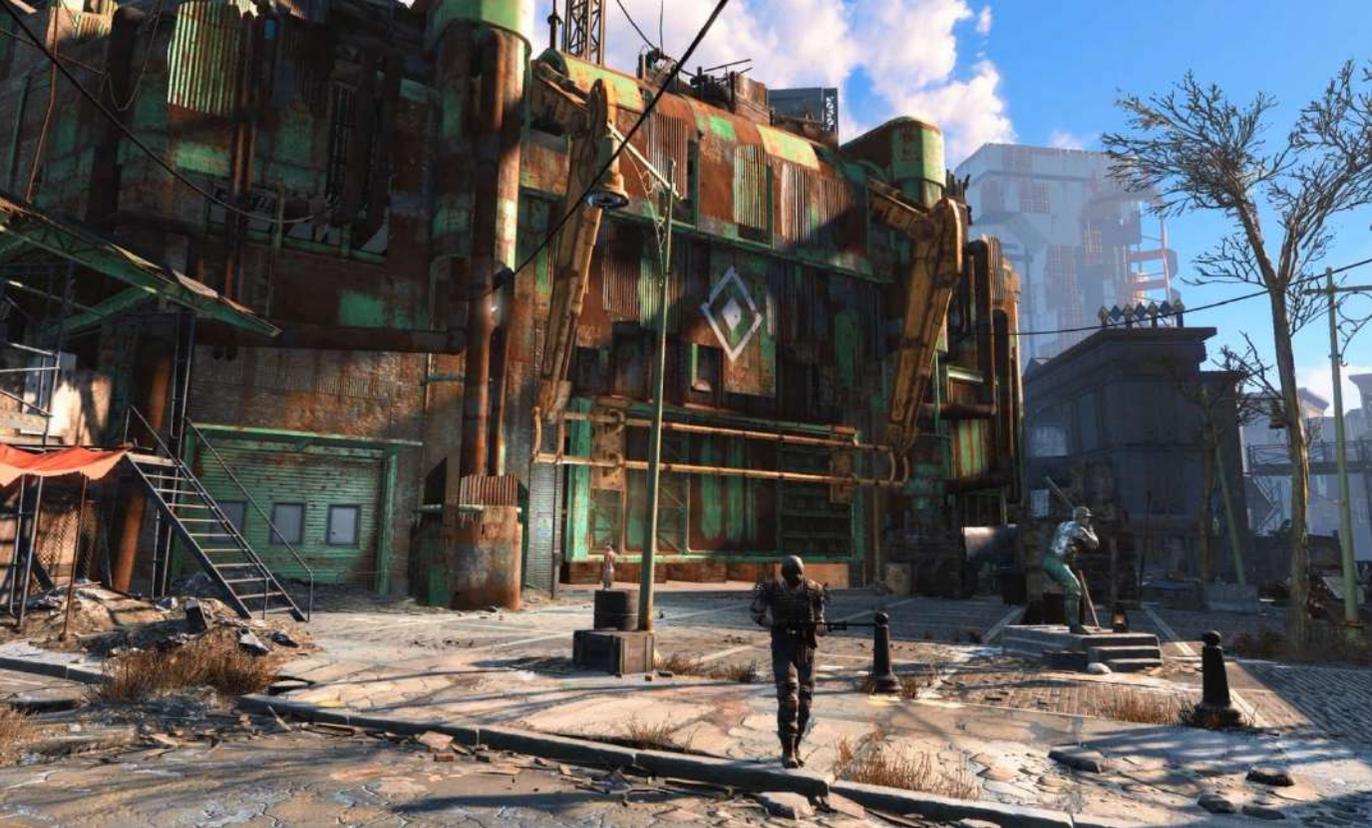
il a été élu. Toutes les goules ont été chassées, beaucoup sont allées s'installer dans les environs à l'est, une nouvelle colonie puis ville est née : Goodneighbor.

Ce que certains habitants de Diamond City soupçonnent cependant, c'est que le maire n'est pas tout ce qu'il semble être. Beaucoup pensent qu'il est en fait un synthétique de l'Institut, mais cela reste difficile à prouver.

Les bâtisses sont faites de taules empilées, de conteneurs reconditionnés, de carcasses de véhicules adaptées. Nombre de morceaux de taules vertes du stade servent aux murs et toiture de fortune. De grands drapés rouges contrastent avec la couleur dominante du stade et apportent un peu d'ombre aux habitants vaquant à leurs occupations quotidiennes.

Au cœur de la ville se trouve le marché de Diamond City : les boutiques à la devanture ouverte sur la rue encerclent un bar à nouilles circulaire et la cuisine à la haute cheminée du protectron cuisto Takahashi.





ENTRÉE DE DC

L'entrée de la ville retranchée derrière les hauts murs de l'ancien stade est constituée d'une porte extérieure protégeant un hall d'entrée et d'une porte intérieure menant à l'escalier descendant vers la ville. Elle est protégée par deux tourelles à l'extérieur (une de chaque côté) ainsi que trois gardes patrouillant dans la zone autour de la statue de baseballer juste devant. Un garde est posté dans le hall devant la porte intérieure avec Danny Sullivan derrière le comptoir à droite.

DANNY SULLIVAN

Statblock Garde de DC au numéro 18 Le Bureau de sécurité.

Danny est l'agent de sécurité de Diamond City chargé de surveiller l'entrée principale de la ville pour détecter les menaces potentielles et les auteurs de troubles.

Un reporter controversé a récemment publié un article intitulé *La vérité synthétique* et accuse le maire de la ville, qui a réagi en bannissant la journaliste du Publick Occurrences Piper Wright de Diamond City.

Sous les ordres du maire McDonough, Danny refuse à contrecœur à Piper l'accès à la ville.

Piper, coincée à l'entrée à l'arrivée des PJ, leur demande leur aide pour faire pression sur Danny pour qu'il ouvre la porte, en le convainquant qu'ils

sont des commerçants locaux venant de Quincy et le menaçant au besoin de la colère de Myrna si la porte ne leur est pas ouverte. Test de CAR + Discours opposé avec Danny. Si réussi, Piper en profite pour passer avec les PJ et les remercie chaleureusement. Elle devient alors amicale avec eux. Si raté, ils restent coincés avec elle aux portes de la ville pendant deux heures jusqu'à ce que Piper arrive à avoir Danny à l'usure. Piper restera neutre avec eux pour l'instant.



Les habitants possèdent chacun la clé de leur habitation et commerce. La Difficulté de crochetage des serrures des habitations du Terrain est de 2, celle des Gradins est de 3.



1. LE PUBLICK OCCURRENCES

Les locaux du **journal local** tenu par Piper Wright et sa petite sœur préadolescente Nat. Le journal sert avant tout à révéler la vérité sur l'Institut et ses agissements.

L'entrée est une carcasse de caravane donnant sur une bâtisse de taule. Le rez-de-chaussée contient l'imprimerie de fortune. À l'étage la chambre bureau avec le terminal fonctionnel de Piper.

PIPER WRIGHT

Niveau 3, Humain

Personnage Majeur (72 XP)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	6	9	8	7	6

COMPÉTENCES			
A mains nues	1	Discrétion ■	4
A. légères ■	3	Troc	2
Athlétisme	1	Survie ■	3
Discours ■	5		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	20	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	6

RD	RD	RD	RD
1	1	1	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (7), 2 Physiques	
■ PISTOLET 10MM : AGI + A. légère (10), 4 Physiques, Fiable, Combat rapproché, Cadence de tir 2, Portée Courte	

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Trench coat rouge (Manteau lourd +1 CAR), Casquette de reporter (+1 INT), Lampe torche, Set de crochetage, 10 Epingles à cheveux, 16 munitions de 10mm, 14 caps.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Piper a grandi dans une petite communauté à la périphérie du Commonwealth avec Nat et leur père, membre de la milice locale. Après que son père ait été retrouvé mort dans des circonstances suspectes, Piper a appris qu'il avait découvert un complot de raiders pour saccager la ville. Son supérieur, le capitaine Mayburn, devait s'arranger pour laisser la porte principale ouverte et sans surveillance une nuit pour permettre aux raiders d'y accéder en échange d'une partie du butin. Le père de Piper ayant découvert le complot a été assassiné pour le faire taire.

Les autorités locales n'ont pas cru les affirmations de Piper et ont refusé d'enquêter. Elle a alors répliqué en créant et diffusant des affiches de recherche mettant en cause le capitaine et une liste de ses crimes. L'accusation publique attira l'attention du maire de la ville, qui a accepté le témoignage de Piper. Les colons, indignés par l'histoire, ont exilé Mayburn. Lorsque les raiders se sont finalement présentés, au lieu d'une porte grande ouverte, ils se sont frottés aux défenses agressives préparées par des citoyens alertés et ont été chassés.

Finalement, Piper et Nat ont économisé assez d'argent pour déménager à Diamond City, où elle a commencé sa carrière en tant que journaliste d'investigation. Sa ferveur pour découvrir la vérité l'a rendue populaire pendant un certain temps, mais finalement, l'opinion publique s'est retournée contre elle, ses articles étant considérés comme trop subversifs, ce qui lui a causé beaucoup d'ennuis. Malgré de multiples menaces de mort et une tentative d'assassinat, se retrouver dans des situations délicates est un point de fierté pour Piper, qui estime que les ennuis sont le prix à payer pour la recherche de la vérité.

Récemment, Piper a écrit un article controversé contenant une interview avec Eustace Hawthorne intitulée The Synthetic Truth accusant le maire de Diamond City, McDonough, d'être un synthétique, bien qu'elle n'ait aucune preuve concrète, seulement des spéculations sur des événements tels que l'endroit où le maire a mangé ses nouilles. En réponse, McDonough a banni Piper de la ville, affirmant que l'article n'était que des mensonges, bien que Piper soit déterminé à rentrer chez elle.

Piper a un rapport avec Nick Valentine car ils sont tous les deux enquêteurs. Elle est sensible au sort

des synthés et a une aversion ouverte pour la Confrérie de l'Acier en raison de leur nature égoïste, de la thésaurisation de la technologie, des politiques anti-synthés et, à ses yeux, d'un sens douteux de la mode. Elle, porte des cheveux noirs raides mi-long, une casquette de reporter, un trench coat rouge élimé, des bottes, un foulard vert et des mitaines de cuir.

NAT WRIGHT

Statblock d'Enfant au numéro 17 L'école. Elle possède un pistolet de fortune, 8 cartouches de .38 et un appareil photo d'avant-guerre.

La gamine cheveux châtain au carré porte un blouson de cuir clair à col fourrure, un foulard vert et une jupe rose à poids blancs. D'un caractère courageux à tendance insolant, elle marche dans les pas de sa grande sœur.



2. SUPER SALON

Le **salon de coiffure et de tatouage** de la ville répond aux besoins de beauté des voyageurs et des citadins.

Le bâtiment a une trappe d'entrée vers la maison de Cathy et John à l'intérieur de leur petit étal couvert. Le stand comprend également une chaise de barbier, un évier, un miroir, un coffre-fort au sol et quelques autres conteneurs. La maison se compose d'une seule pièce au sous-sol avec deux sacs de couchage et quelques affaires sans valeur.

A noter qu'un panneau indique qu'il est interdit de fumer dans les locaux, ce qui ne semble pas empêcher la patronne de s'adonner à son vice favori.

CATHY ET JOHN

Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 64 caps.

John, le fils, vêtu d'une teddy rouge et blanc et d'un jean, les cheveux noirs, un beau brushing sur la tête, s'occupe des coupes pour 15 caps. Cathy la mère, vêtue d'une combinaison de mécano grise Red Roquet, la cigarette à la main, est la tatoueuse. Ses prix varient en fonction de la taille du tatoo entre 5 et 100 caps.



Cathy se plaint toujours du travail de son fils, moins bon que celui de feu son mari à ses yeux. Elle le rabroue souvent en lui disant qu'il ne serait pas fier de lui, qu'il était un excellent coiffeur. Le reste des habitants est tout aussi scruté par Cathy qui tente de deviner qui est un synthétique et qui ne l'est pas. À cause de ses cheveux trop parfaits, elle pense que Geneva, la secrétaire du maire, en est une.

« Si quelqu'un est une de ces choses, c'est sa secrétaire, elle et ses cheveux parfaits... »

John, qui s'occupe de sa coupe, est persuadé que non, ce qui constitue un autre sujet de dispute entre eux. Bien que tout aussi inquiet de la menace synthétique, John se montre très patient face aux critiques et insinuations de sa mère, que ce soit envers lui ou le reste de la population de la ville. De plus, il s'entendait très bien avec son père et en garde un bon souvenir qu'il ne la laisse pas entacher. D'une caractère bien trempé, Cathy ne se laisse pas décontenancer et dit tout haut ce que tout le monde pense tout bas.

3. LE SOUS-SOL DE FALLON'S

Magasin de vêtements et de meubles appartenant est dirigé par Becky Fallon.

Le bâtiment consiste en une petite cave enfumée à laquelle on accède par quelques marches extérieures descendant sous le sol. La cave comporte plusieurs commodes, mannequins et autres mobiliers d'intérieur. La boutique vend un assortiment de vêtements d'avant-guerre, divers objets utiles comme des brosses et épingles à cheveux et des combinaisons antiradiations, ainsi que de vieux meubles chinés dans les ruines et retapés. Si le bâtiment est fermé en journée, c'est que Becky Fallon fait une pause en face, au Power noddles.



BECKY FALLON

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, sans le cocktail Molotov, Richesse de la boutique : 124 caps.

Becky, femme blanche d'âge mûr vêtue chic, grosse fumeuse, est très méfiante des voleurs à l'étalage et prévient tout de suite qu'elle règle problème avec son fusil à double canon. Elle n'est pas non plus du genre à faire crédit. Elle porte sur elle les clés de son sous-sol.



Marchandises

Le petit mobilier coûte entre 10 (table de chevet) et 30 (chaise) caps. Le mobilier de bureau ou de salon coûte dans les 40 - 70 caps. Un sommier ou un matelas coûte 100 caps. Les grands meubles comme les bibliothèques ou les buffets coûtent entre 150 et 300 caps.

Une brosse à cheveux coûte 4 caps (<1 kg), une valise coûte 15 caps.



Le sous-sol de Fallon's



Moe

4. CHEZ MOE

Moe Cronin, un passionné de baseball ou du moins de l'idée qu'il se fait de ce sport d'avant-guerre, vend des **équipements et des vêtements de baseball** dans sa petite boutique.

Voici les règles qu'il donnera si on le lui demande : deux équipes armées de battes de baseball mortellement modifiées se battant jusqu'à la mort. Les battes de baseball des vainqueurs survivants du jeu étaient appelées des cogneuses. Il pense également que les balles de baseball été données aux enfants des joueurs décédés et que les cartes de baseball indiquaient la liste des victimes d'un joueur.

Moe détient dans sa collection une cogneuse hors du commun : la cogneuse de Rockville qu'il vend 133 caps.



COGNEUSE DE ROCKVILLE

Arme unique : Batte de base baseball à pointe, 5  Physiques Perforant 1, à deux mains ; 2 kg ; la seconde Action majeure pour frapper avec coûte -1 PA).



MOE CRONIN

Niveau 2, Humain

Personnage Notable (34 XP)

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

COMPÉTENCES			
A mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée ■	3	Réparation	2
A. de jet ■	3	Survie ■	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	-	3

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	0

ATTAQUES

- **A MAINS NUES** : FOR + A mains nues (9), 2  Physiques
- **BATTE DE BASEBALL** : FOR + A. de mêlée (10), 4  Physiques, 2 mains
- **PISTOLET DE FORTUNE** : AGI + A. légères (7), 3  Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Casquette de baseball, Tenue de baseball (tenue de sport), 18 munitions .38, Richesse de la boutique 355 caps.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 + pour extraire 1d4 poches de sang.

Moe est toujours en recherche d'objets de collection du baseball. Il achète 100 caps l'unité les battes, gants, balles et cartes signées par des champions d'avant-guerre.

Une fois sa journée terminée, il dîne au Dugout Inn avec Solomon, son ami et vendeur du Chem-i-Care.



Sheffield





Entre le stand de Moe et le Commonwealth Weaponry à droite, se trouve un mendiant sur un petit tabouret avec une petite glacière bleue à côté : Sheffield. Ce dernier a soif et mendie du Nuka-cola aux passants. Si les PJ entament la conversation, il expliquera qu'il n'ose pas aller au Dugout Inn car il ne veut plus approcher un verre d'alcool, le doc ayant dit qu'il était très abîmé. Si les PJ lui donnent ce qu'il demande, ils auront toute sa confiance et il se proposera de travailler pour eux et de rejoindre leur colonie ou leur maison s'ils en ont une.

SHEFFIELD

Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec Réparation taggé au lieu de A mains nues, sans aucun équipement autre que sa glacière avec une brochette d'iguane, avec le perk Recycler rang 2.

Sheffield est trop faible pour voyager. Il ne peut suivre les pérégrinations des PJ mais restera à leur QG quel qu'il soit tant que tout se passe bien entre eux (et qu'il a régulièrement du Nuka-cola).

5. COMMONWEALTH WEAPONRY

Possédé et dirigé par Arturo Rodriguez, le **magasin d'armes** de la ville propose des armes *usinées à la main*, des munitions, des modifications d'armes, l'utilisation de l'établi d'arme (pour 3 caps de l'heure). Le magasin est ouvert *8 jours par semaine* !



Le bâtiment a deux niveaux et trois entrées : une porte au rez-de-chaussée vers la maison d'Arturo à l'intérieur de son petit étal couvert, une deuxième porte au même niveau sur Third Street menant également à la maison et une porte sur le toit menant à une carcasse de remorque servant de grenier, séparée du reste de la maison. Le stand comprend des boîtes de munitions, un sac de sport et une boîte à outils, avec un établi d'armes à droite.

La section principale de la maison d'Arturo se compose d'un salon au rez-de-chaussée avec plusieurs caisses de munitions et autres caisses et un lit. Une petite chambre à l'étage est utilisée par la fille d'Arturo, Nina (voir 18 L'école), avec un matelas au sol. Le grenier séparé dans la remorque sur le toit peut être atteint en passant par les toits couvrant une partie de Third Street. Il contient la réserve du magasin comme de la maison.

ARTURO RODRIGUEZ

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec un fusil de chasse scié (A. Légères, 6 Physiques Perforant 1, Combat rapproché, Cad. de tir 0, Portée Courte, 4 kg), Richesse de la boutique : 459 caps.

Arturo n'est pas avare en recommandations aux passants et clients intéressés, il aime en outre charmer gentiment les dames et parler de flingues et améliorations.

Arturo est également un indic' du Réseau du Rail. Il connaît le langage secret de ses membres et leur fournit en toute discrétion les informations qu'il peut récolter de l'intérieur de Diamond City.

Arturo possède entre autres en vente un châssis d'armure assisté (4500 caps) ainsi que deux armes uniques de très grande valeur :



BIG BOY

Arme unique : Fat Man avec une Cadence de Tir de 1 au lieu de 0. Coût : 5012 caps.

VIEUX FIDÈLE

Arme unique : Pistolet laser infligeant le double de dégâts sur une cible en pleine santé. Coût : 918 caps.



6. DIAMOND CITY SURPLUS

Tenu par la propriétaire Myrna le jour et son acolyte Percy (un Mr Handy) pendant la nuit, il s'agit d'un **general store** ouvert 24/24 et 7/7 proposant nourriture, boissons, objets utiles et bric-à-brac (rareté -1 dans toutes les catégories pour déterminer si le magasin a l'objet recherché en stock). Un établi d'armure à droite est utilisable pour 5 caps de l'heure.

Le bâtiment a trois niveaux et trois entrées : une porte au rez-de-chaussée vers la maison de Myrna à l'intérieur de son petit étal couvert, une deuxième porte au même niveau sur Second Street et une porte sur le toit menant toutes les deux également à la maison. Le stand comprend quelques caisses débordantes sur des étagères et un petit meuble à tiroir.

La maison de Myrna se compose d'un espace de vie au rez-de-chaussée avec le terminal verrouillé pour la gestion du Mr Handy, d'une paire de paliers servant de débarras au deuxième étage et d'une chambre au troisième étage avec un lit et la sortie sur le toit.

MYRNA

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec Réparation 2 taggé au lieu de Survie, avec le perk Experte en Robotique rang 2, Richesse de la boutique : 337 caps.



Myrna, femme d'âge moyen tout à fait délicieuse, surnommée Crazy Myrna par Piper car elle a développé une certaine paranoïa au sujet de l'Institut et de son plan de remplacement de la population par des synthétiques. Théoricienne du complot anti-synthétique avertie, elle est connue pour accuser régulièrement ses clients d'être des synthétiques, coupant court à ses ventes et les chassant de sa boutique, surtout quand ces derniers flânent un peu trop longtemps dans ses rayons sans se décider à acheter ou en dévalorisant sa marchandise.

En dehors de ce penchant mauvais pour les affaires, Myrna est une bricoleuse plutôt douée avec un penchant pour la restauration de vieux robots.

En réponse aux rumeurs d'enlèvements par l'Institut, Myrna a reprogrammé Percy, une ancienne unité de Mister Handy qu'elle avait récupérée et restaurée elle-même, pour gérer le magasin la nuit afin qu'elle puisse dormir sur ses deux oreilles, ce qu'elle a du mal à faire à cause de *la propagande synthétique qui se déroule dans la ville à la nuit tombée.*

Myrna élabore secrètement un plan pour diriger un mouvement visant à persuader le maire d'adopter une loi interdisant aux synthétiques présumés et agents de l'Institut présumés de visiter ou de vivre à Diamond City.

Elle possède une liste de suspects sur son moniteur :

- Piper écrit des articles pour détourner l'idée qu'elle pourrait être une synthétique.
- Moe Cronin pourrait en être un car *seuls les synthés aiment le baseball, tout le monde le sait.*
- Arturo Rodriguez en est un parce qu'il est *trop gentil, c'est suspect.*
- Le pasteur Clément parce qu'il est *trop méchant, sa programmation d'annihilation des Humains est en train de prendre le dessus !*
- Salomon en est un car *il fait semblant d'être défoncé tout le temps pour mieux nous tromper.*

- Geneva, l'assistante du maire, déjà suspectée par les autres citoyens car *elle commande toujours la même chose*.

PERCY

Statblock Mr Handy dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec le perk Beau Parleur, Richesse de la boutique : 334 caps.

Percy a son propre fond pour la boutique, ce qui permet aux clients de revenir faire des affaires la nuit quand Mirna se retrouve à court de caps en journée.



Percy garde la maison de Myrna durant la journée.



7. LE POWER NOODLES

Fondé en 2272, le **restaurant** de plein air circulaire en plein centre du marché de Diamond City est tenu et possédé par le Protectron Takahashi. Ce dernier remue dans sa grosse marmite le même plat depuis 15 ans : des nouilles, qu'il vend tout de même 55 caps le bol. Il peut acheter et vendre tout de même des boissons, notamment les différentes sortes de Nuka-Cola, et acheter les ingrédients nécessaires aux nouilles : de l'eau, des légumes, de la viande, du sel, du poivre et de l'huile de cuisine.

Le bâtiment encercle un pilier central contenant un réacteur à fusion permettant de fournir toute la ville en électricité.

En mai 2229, 43 ans avant la création de Power Noodles, un bar qui occupait le même espace sur le marché a été le théâtre de l'incident de Broken Mask. Cet événement violent a entraîné la mort de dix personnes à cause d'un synthétique défectueux de l'Institut.

TAKAHASHI

Statblock Protectron dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 125 caps.



Takahashi



Atelier K

« *Nan-ni-shimasho-ka ?* » est la seule chose que dit le protectron cuisto de DC à toute autre personne qu'un robot (à ce dernier, il pourra brièvement expliquer en langage binaire qu'il nécessite des réparations) et ce, même si on lui parle en japonais. Si l'on répond *oui* à sa question, on se voit servir un bol de nouilles.

Le protectron est cassé. Les deux scientifiques du Science Center tout comme Myrna du Diamond City Surplus n'ont pas réussi à le réparer (Difficulté 5 moins le rang du perk Expert en Robotique possédé), ce que le maine McDonough ne veut de toute façon pas car pour lui Takahashi est un symbole de la culture de Diamond City.

La seule question que pose le robot signifie *qu'avons-nous au menu ? S'il est réparé, il pourra alors poser la question « Nan-ni-shimasu-ka ? » pour « Puis-je prendre votre commande ? »* Il pourra à nouveau discuter normalement et répondre aux questions qu'on lui pose en japonais. Il sera également possible de changer la langue utilisée par le robot.

Les paranos anti-communistes quant à eux le prennent pour un espion chinois et s'en méfient comme de la peste.

8. L'ATELIER K

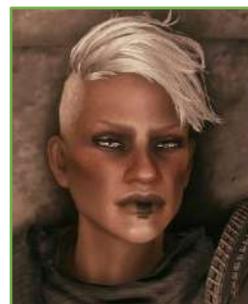
Le plus grand baraquement du marché de la ville est l'atelier K, **atelier / magasin d'armure et de matériel colonial** tenu et possédé par Keller et sa fidèle compagne Paria. Un établi d'armure est utilisable pour 2 caps de l'heure et un poste d'armure assistée pour 5 caps de l'heure.

Le bâtiment en L au rez-de-chaussée a trois entrées et trois étages. Le rez-de-chaussée avec deux portes contient le grand atelier côté nord avec l'atelier d'armure à gauche de sa porte et le magasin côté est

avec une porte rouge et le poste d'armure assistée. Un escalier dans la boutique mène à une mezzanine : les appartements de Keller. Une échelle et une trappe mènent au toit sur lequel se trouve une terrasse aménagée avec une caravane pour les quartiers d'été de la jeune femme et la niche de Paria.

KELLER

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec Réparation 3 taggé au lieu de Discours, avec les perks Armurière rang 3, Bricolage et Recycleuse rang 2.



Richesse de la boutique : 357 caps.

Keller, surnommée K depuis son enfance, est très douée en bricolage technique. Originnaire de l'abri 81, elle s'occupait de la maintenance. Elle a eu accès à des plans d'épurateur d'eau et de générateurs réalisés par les ingénieurs Vault-Tec pour être fabriqués avec les restes de la civilisation.

Quand l'abri a été ouvert il y a 10 ans et que le commerce a commencé avec les gens de l'extérieur, elle a découvert la difficulté de la vie pour beaucoup dehors. Alors que la superviseuse McNamara a succédé au superviseur Baht, rien n'a vraiment changé quant à la politique de l'abri de limiter les interactions à quelques échanges avec l'extérieur pour accéder aux produits dont manque l'abri, sans véritablement se soucier du dehors. Elle a alors pris les plans et a quitté l'abri il y a cinq ans. Elle s'est installée à Diamond City rapidement, ses fabrications électroniques se vendant bien et la qualité de ses réparations et de sa maintenance étant très appréciées dans la région.

Peu loquace, elle a tout de même de bonnes relations avec John du Super Salon qui s'occupe de sa coupe régulièrement et elle respecte l'acharnement que met Piper dans sa quête de vérité et d'information. Elle accompagne parfois Nick Valentine dans ses enquêtes à l'extérieur pour prospecter, ce qui apporte plus de sécurité à l'un comme à l'autre dans leur travail respectif.

PARIA

Paria est une chienne sauvage et solitaire qui a été fortement blessée par une meute de rataupes affamés. Sauvée de justesse il y a deux ans par Keller qui prospectait dans les ruines de Boston en recherche de pièces détachées, elle ne la quitte plus désormais d'une semelle et la défend farouchement, ainsi que l'atelier. Elle n'hésite pas à attaquer et tuer si elle sent la moindre agressivité envers elle ou sa maîtresse. Mais si la chienne est approchée avec douceur et bienveillance, elle se montre sociale et même joueuse. Paria est devenue rapidement la mascotte du marché de Diamond City, bien que Myrna de la boutique le Diamond City Surplus en ait une peur bleue. Moe l'apprécie particulièrement et va régulièrement lui acheter un bout d'os à moelle chez Polly au Choice Chops.



MARCHANDISES

Keller vend du matériel colonial, leurs plans de fabrication et les pièces détachées quand elle en a en stock.

Les plans du matériel colonial

Les plans qu'a partagé Keller sont rares bien que depuis, certaines caravanes les ont acquis pour en faire commerce également. Elle propose aujourd'hui un panel de plans et de matériels plus large qu'à ses débuts.

Quand la liste des matériaux du plan n'est pas indiquée, utiliser celle de la complexité p 211 du livre de base.

■ **Plan d'éolienne (rare, 50 caps)** : matériaux communs x 15, matériaux peu communs x 16, hélice d'avion x1. Complexité 4, nécessite le perk Scientifique, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan d'épurateur d'eau (rare, 30 caps)** : matériaux communs x 30, matériaux peu communs x 8, circuit

imprimé x 1. Complexité 4, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan d'établi d'arme (rare, 150 caps)** : matériaux communs x 7, matériaux peu communs x 12. Complexité 4, nécessite le perk Fana d'armes ou Forgeron-ne, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan d'établi d'armure (rare, 150 caps)** : matériaux communs x 6, matériaux peu communs x13. Complexité 4, nécessite le perk Armurier-ère, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan d'établi de bricolage (commun, 5 caps)** : matériaux communs x 8, matériaux peu communs x20, Complexité 2, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan d'établi de chimie (rare, 200 caps)** : matériaux communs x 7, matériaux peu communs x15, matériaux rares x 3. Complexité 5, nécessite le perk Chimiste, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan d'établi de robot (rare, 500 caps)** : matériaux communs x 4, matériaux peu communs x 20, matériaux rares x 6. Complexité 4, nécessite le perk Expert-e en robotique, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan de générateur (rare, 100 caps)** : matériaux communs x 13, matériaux peu communs x 10, circuit imprimé x 1. Complexité 5, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan de générateur de fusion (rare, 1000 caps)** : matériaux communs x 5, matériaux peu communs x70, matériaux rares x 12, circuit imprimé x 3, module de capteur x 1, réacteur à fusion x 1. Complexité 8, nécessite le perk Physicien-ne nucléaire, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan de lampe (rare, 5 caps)** : matériaux communs x 3, matériaux peu communs x 2, ampoule x 1. Complexité 1, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan de panneau solaire (rare, 50 caps)** : matériaux communs x 9, matériaux peu communs x4, 1 circuit imprimé. Complexité 4, nécessite le perk Scientifique, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan de petit générateur (rare, 50 caps)** : matériaux communs x 7, matériaux peu communs x 4, circuit imprimé x 1. Complexité 5, se fabrique avec la compétence Science.

■ **Plan de pompe à eau (peu commun, 10 caps)** : Complexité 3, se fabrique avec la compétence Survie.

■ **Plan de poste d'armure assistée (rare, 500 caps)** : matériaux communs x 4, matériaux peu communs x26, matériaux rares x 9. Complexité 5, nécessite le perk Armurier-ère, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan de poulailler (peu commune, 20 caps)** : Complexité 3, se fabrique avec la compétence Réparation.

■ **Plan de Sympto-matic (rare, 500 caps)** : matériaux communs x 25, matériaux peu communs x 10, microscope x 1, scanner biométrique x 1, module de support médical x1. Complexité 6, nécessite le perk Scientifique et Infirmier-ère, se fabrique avec la compétence Science.

Le matériel colonial

Le matériel produisant des Unités d'Électricité (UE) n'en consomme pas. Certains autres matériels nécessitent de l'électricité pour fonctionner.

Les matériels trop lourds ou encombrant (101+ kg) ne sont fabriqués par Keller qu'à la demande et en kit pour en faciliter le transport (pièces de 50 kg). Cela lui demande une semaine de fabrication, +1 par pièce détachée qu'elle ne possède pas. Puis il faut monter le matériel une fois acheminé sur place (un test de Réparation Diff 2, 1h de travail par test).

La coche ✓ signifie que Keller est apte à fabriquer le matériel.

■ **Éolienne (rareté 5, 124 caps)** : produit 12 UE. Pèse 200 kg.

✓ ■ **Épurateur d'eau (rareté 2, 70 caps)** : transforme l'eau sale eau purifiée. Produit 2d20 litres par jour (20 en moyenne). Réservoir de 60 L. Nécessite d'être posé dans l'eau et 10 UE. Pèse 200 kg.

■ **Établi d'arme (rareté 3, 52 caps)** : permet de créer et réparer les armes ainsi que de les modifier avec des modules. Pèse 500 kg.

✓ ■ **Établi d'armure (rareté 3, 54 caps)** : permet de créer et réparer les armures ainsi que de les modifier avec des modules. Pèse 500 kg.

✓ ■ **Établi de bricolage (rareté 1, 100 caps)** : permet de créer les explosifs et les munitions, de créer et réparer le matériel colonial. Pèse 600 kg.

■ **Établi de chimie (rareté 3, 100 caps)** : permet de créer et réparer les armes ainsi que de les modifier avec des modules. Pèse 500 kg.

■ **Établi de robot (rareté 5, 113 caps)** : permet de réparer les robots ainsi que de les modifier avec des modules. Pèse 800 kg.

✓ ■ **Générateur (rareté 3, 58 caps)** : produit 10 UE. Nécessite 1 Flamer Fuel par jour. Réservoir de 20 L.

Peut fonctionner à l'alcool fort, 1 alcool fort permet de produit 1d10 UE par jour. Bruyant et polluant. Pèse 100 kg.

■ **Générateur de fusion (rareté 8, hors de prix)** : produit 100 UE. Pèse 1500 kg.

✓ ■ **Lampe (rareté 1, 14 caps)** : permet de faire de la lumière normale à Portée Courte et faible à Portée Moyenne. Nécessite 1 UE. Pèse 1 kg.

■ **Panneau solaire (rareté 4, 28 caps)** : produit 5 UE. Silencieux. Pèse 15 kg.

✓ ■ **Petit générateur (rareté 2, 19 caps)** : produit 5 UE. Nécessite 1 Flamer Fuel tous les 2 jours. Réservoir de 6 L. Peut fonctionner à l'alcool fort, 1 alcool fort permet de produit 1d4 UE par jour. Bruyant et polluant. Pèse 60 kg.

✓ ■ **Pompe à eau (rareté 1, 12 caps)** : produit 1 L d'eau sale par 10 min de pompage. Nécessite d'être fixée sur la terre. Pèse 15 kg.

✓ ■ **Poste d'armure assistée (rareté 4, 200 caps)** : permet de réparer les armures assistées ainsi que de les modifier avec des modules. Pèse 650 kg.

✓ ■ **Poulailler (rareté 1, 12 caps)** : produit 1 œuf par jour par radchicken. Nécessite au moins 1 radchicken et 1 blé surin par jour par volaille. Peut contenir 6 radchickens. Pèse 70 kg.

■ **Sympto-matic (rareté 6, 250 caps)** : passer 5 minutes dedans permet de réaliser un diagnostic complet, de réduire de 1 la Diff d'un test de guérison de maladie, de faire un test de soin par blessure grave Difficulté -1.

Les pièces détachées

Les pièces détachées sont vendues à l'unité. Vérifier avec le test de rareté si Keller les a en stock.

■ **Ampoule** : rareté 2, 3 caps, <1 kg.

■ **Circuit imprimé** : rareté 2, 5 caps, <1 kg.

■ **Hélice d'avion** : rareté 4, 40 caps, 100 kg.

■ **Matériau commun** : rareté 1, 1 caps, 1 kg.

■ **Matériau peu commun** : rareté 3, 3 caps, 1 kg.

■ **Matériau rare** : rareté 5, 5 caps, 1 kg.

■ **Microscope** : rareté 4, 18 caps, 3,5 kg.

■ **Module de capteur** : rareté 3, 23 caps, 1,5 kg.

■ **Scanner biométrique** : rareté 4, 28 caps, 3 kg.



◀ Module de capteur

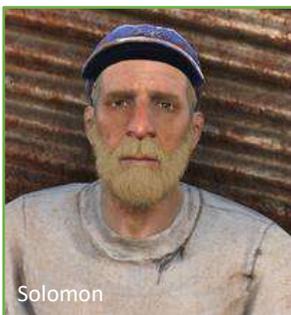


9. CHEM-I-CARE

Tenue et possédée par Solomon, un vieil homme jovial et enthousiaste pratiquant la criée, il s'agit de la **boutique de chems** de la ville.

« *Les chems permettent d'avoir une vie équilibrée ! Chez Chem-i-Care, les meilleures drogues de la région !* »

Le bâtiment possède une porte d'entrée menant à la maison de Salomon à gauche de sa petite échoppe couverte. La maison se compose d'une seule pièce, et est extrêmement désordonnée et remplie d'ordures, avec quelques consommables, une trousse de premiers soins, une valise et un sac de couchage.



Solomon



Fleur de fougère

SOLOMON

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec le perk Résistance chimique rang 2, avec pour seule arme un pistolet de fortune et 14 munitions de .38, Richesse de la boutique : 255 caps.

Solomon a besoin de fleurs de fougère mutante pour ses préparations. Il rémunère chaque fleur rapportée par un Buffout, un Jet ou Psycho (1d3). En insistant (et avec un test de **CAR + Discours** Diff 3 réussi), il remet également 50 caps par fleur.

Solomon fabrique du Rad-X avec, et du bon ! Le Rad-X de Solomon dure effectivement bien plus longtemps que le Rad-X normal (un jour entier) mais il est addictif (2). De plus, il le vend 150 caps l'unité.

Il ne donnera sa recette qu'à une personne de confiance (rand de réputation 4 (Confiance) avec la faction Sécurité de Diamond City) et si cette personne insiste suffisamment (réussir un test de **CAR + Discours** Difficulté 4).

RECETTE SECRÈTE DU RAD-X DE SOLOMON

Complexité 5, nécessite le perk Chimiste, se réalise avec la compétence Science, Recette rare.

- Fleur de fougère mutante x1
- Matériau rare x3
- Matériau commun x1
- Eau purifiée x1

10. MEGA CHIRURGIE

Tenu et possédé par les Docteurs Crocker et Sun, le **centre médical** de la ville offre des services de médecine générale et de chirurgie. Il vend également des articles de soins.

- Soigner les PV : 15 caps
- Soigner les radiations : 50 caps
- Soigner les addictions : 75 caps
- Soigner les blessures graves : 100 caps
- Chirurgie faciale : 100 caps

Le bâtiment a une entrée : une porte orange vers le centre de chirurgie à gauche de la petite estrade couverte de la boutique. Le stand comprend une station de chimie et quelques caisses.

Lorsque des voyageurs passent devant le centre, le docteur Sun les accueille à la hâte pour leur proposer ses services et produits médicaux. Il les dirigera vers l'entrée du centre de chirurgie s'ils ont besoin de soins plus importants (blessures graves).

L'intérieur du centre de chirurgie se compose d'une seule pièce au sous-sol où le docteur Crocker peut être trouvé. La cave chirurgicale comprend une table ensanglantée, des étagères et des chaînes suspendues au plafond.



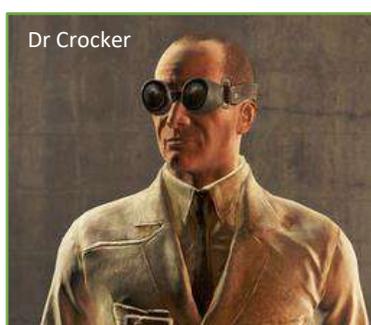
Dr Sun



DOCTEUR SUN

Statblock Docteur dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 54 caps.

Sun est un médecin très accompli qui dispense des traitements médicaux classiques. Il travaille comme médecin avec Doc Crocker depuis une décennie mais ne le considère pas comme un médecin très compétent. Il vit juste à côté de son centre médical.



DOCTEUR CROCKER

Statblock Docteur dans le Bestiaire de fortune du Wasteland.

Aux côtés du Dr Sun, Crocker dirige le centre médical. Il est spécialisé dans la chirurgie plastique. Chirurgien pourtant qualifié, il se soucie davantage de l'apparence des patients qu'il opère que de leur

état physique et n'est pas très à cheval sur l'hygiène pendant les opérations.

Son obsession pour les visages conduit Crocker à mépriser les gens à l'apparence physique peu attrayante (CAR 5 ou moins) à qui il n'hésitera pas à en faire la remarque avant de proposer ses services pour *arranger tout ça*.

Earl Sterling, barman au Dogout Inn, a demandé une chirurgie reconstructive au docteur afin qu'il puisse séduire plus facilement les femmes. Peu satisfait de sa nouvelle apparence, il fit des réclamations à Crocker qui, alimenté par son obsession, tua accidentellement Earl lors de la seconde opération.

Malgré qu'il soit rongé par le remort, il a fait disparaître (presque toutes) les preuves du meurtre de son patient mais l'employeur d'Earl, Vadim, s'est rendu compte de la disparition de son barman et a déposé un rapport de personne disparue auprès du Bureau de sécurité ainsi qu'auprès de l'agence de détective Valentine.

Déplorant les conséquences de ses actes, Crocker est incapable de faire face à son crime. Il continue tout de même à fournir ses services en tant que chirurgien et même plasticien.

S'il est confronté aux autorités sur le sort de Sterling, en raison de son incapacité à gérer le stress psychologique issu de son crime, il se suicidera.

CHIRURGIE FACIALE

Passer entre les doigts experts mais sales du docteur Crocker est risqué mais peut rapporter +1 point définitif en Charisme. Cela peut également en faire perdre un...

Trois tests sont nécessaires pour réaliser l'opération chirurgicale. Il est conseillé de faire jouer les tests du docteur à la joueuse (les PA du groupe sont utilisables). Cette dernière dure 3 heures (1 test = 1 heure d'opération) et la tête est considérée comme ayant une blessure grave traitée par la suite pendant 3 jours (c-à-d sans effet, sauf si le PJ subit des dégâts à la tête alors qu'il n'a pas encore guéri).

Le Degré de Complication à 19-20 au premier test augmente au fil de l'opération.

- Test 1 : **AGI + Médecine** Diff 1 (DC 19-20)
- Test 2 : **END + Médecine** Diff 2 (DC 18-20)
- Test 3 : **LUK + Médecine** Diff 3 (DC 17-20)

Une complication (une veine qui pète, une infection qui s'installe, un bout de peau ou de chair qui ne reste pas en place, etc.) augmente la Difficulté du prochain test de +1. Au dernier test, sur une complication, le patient fait un test de **LUK + Survie** Difficulté 1 + nombre de complications subis durant l'opération. S'il rate, l'opération est ratée et il perd 1 point définitif en Charisme.

Chaque test raté peut être refait avec un malus de +1 en Difficulté (max 5). Deux tests ratés d'affilé et l'opération est ratée. Le patient subit en outre 4 🦠 Physiques, la RD n'est pas prise en compte).

Si l'opération est réussie, le patient gagne +1 point définitif en Charisme. Il n'est pas possible de gagner plus de points en Charisme de cette manière.

Dans les deux cas, la tête est couverte de bandages que le patient doit garder au propre et au sec pendant 3 jours pour se remettre de l'opération. Si ce n'est pas le cas et que le bandage ne peut pas être refait dans l'heure, cela devient une blessure grave normale.

11. CHAPELLE DE TOUTES LES CONFESSIONS

Petit bâtiment de taule formant une seule pièce, la **chapelle** est tenue par le pasteur Clements en tant que centre religieux non confessionnel pour la ville. Tout le monde est le bienvenu, quelles que soient ses croyances ou son absence, et les visiteurs sont encouragés à s'asseoir et à méditer sur le divin, quelle que soit la forme que le divin prend pour eux.



Exterieur de la chapelle



Intérieur de la chapelle

L'intérieur comporte un côté prière avec pupitre et bancs et un côté petit salon avec mobilier de rangement.



PASTEUR CLEMENTS

Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland

Le pasteur Clements est arrivé il y a peu à Diamond City, sans intention de s'installer. Il a été inspiré par la recherche des habitants de Diamond City pour un objectif plus grand, construisant des institutions telles qu'une école et la chapelle plutôt que de se concentrer simplement sur la survie, ce qui l'a décidé à rester. Clements considère tout le monde égal. Cela inclut la religion. Si quelqu'un a besoin d'un lieu de culte, la chapelle est ouverte à tous, bien qu'il ne puisse garantir guider quelqu'un dans un culte qui n'est pas le sien.

Il réalise les unions maritales de la ville.

Il semble souffrir de vitiligo, une affection qui provoque la perte de pigmentation de la peau par plaques sur tout le corps.



Polly à l'étal du Choice Chops



Vadim au bar du Dogout Inn

12. CHOICE CHOPS

La **boucherie** est tenu et appartient à Polly qui vend des viandes provenant d'un large éventail d'animaux. La boutique est tout de même spécialisée dans la viande de brahmine, provenant principalement du ranch de la famille Codman. Polly est en mesure de s'approvisionner et de fournir une grande variété de viandes à ceux qui en font la demande.

Le bâtiment possède deux niveaux et trois entrées : une porte au niveau du rez-de-chaussée donne vers la maison de Polly à gauche de son petit étal couvert, une trappe sur le toit de la maison de Polly et une porte sur le toit donne sur un casier à viande. Le stand comprend une table, une cuisinière, un barbecue rouillé et un évier. C'est là que Polly prépare la viande pour la vendre au public de passage pendant la journée. Un panneau d'affichage en métal peint au-dessus de la porte de la maison porte le nom de l'établissement, notant *Nous offrons les meilleures coupes maigres*. D'autres publicités sur les murs avant déclarent *Toujours heureuse de vous VIANDRE !* Un autre panneau publicitaire en métal sur le toit en tôle au-dessus de la boutique a la forme d'une brahmine et montre les différentes coupes de viande et le poids de chacune.

La maison de Polly se compose d'une seule pièce ouverte avec des ensembles d'étagères en métal rouillé utilisées pour le stockage, un coin cuisine délabré avec des morceaux de viande sur la surface de travail et un petit coin salon comprenant un lit à l'arrière. Le terminal (Diff 1) de Polly se trouve sur le mur près du lit. Une échelle en métal et une trappe sortent sur le toit, donnant accès au casier à viande.

POLLY

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 239 caps.

Avec son dialecte de camionneuse et sa coupe side hair de raideuse, Polly passe ses journées à découper de la viande pour la vendre.



Cependant, elle n'est pas tout à fait ce qu'elle semble paraître, car elle utilise une partie de son temps libre pour composer de la poésie sur son terminal, où elle exprime également son plaisir pour la danse, ce qu'elle n'avouera pas facilement.

13. LE DOGOUT INN

L'**hôtel restaurant** est tenu par les propriétaires les frères jumeaux Bobrov, Vadim au bar et Yefim aux chambres (10 caps la nuit) ainsi que par la jeune employée de maison Scarlett. La liqueur forte, l'eau de vie de Bobrov (36 caps la bouteille, PV Max +10, durée longue), est distillée ici.

C'est un lieu de rencontre populaire pour les résidents de la classe inférieure de Diamond City. Le bâtiment situé dans les vestiaires est de la ville est une structure à un étage avec un bar lounge avec canapés confortables dans le hall et plusieurs salles. Un panneau d'affichage épinglé des requêtes des gens de la région se trouve sur le mur du couloir d'entrée menant au hall. Une chambre en face de la cuisine comprend l'espace de vie et le terminal (Diff 1) de Vadim et Yefim et une salle de stockage verrouillée (Diff 1) se trouve au bout du couloir derrière le bar.

La partie hôtel à gauche du hall comprend 3 chambres : La 1 est toute petite avec un sac de couchage. La 2 et la 3 sont un peu plus spacieuses avec des lits.



Terrasse et entrée du Dogout Inn

VADIM ET YEFIM BOBROV

Vadim : Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse du bar : 227 caps.

Yefim : Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de l'hôtel : 80 caps.

Les deux frères ont une voix grave au fort accent russe, usant parfois de leur vocabulaire natal. Un peu rustres, ils ont tout de même le sens de l'accueil clientèle, de la camaraderie et de l'amitié. Plutôt bruyant, Vadim au bar est plus enclin à la plaisanterie et possède une bonne tchatche. Yefim, à l'entrée de la partie hôtel sur une chaise, est plus discret, réservé et prompt à la rêverie.

Vadim a tendance à traiter ses finances personnelles comme faisant partie des dépenses de son établissement, au grand dam de son frère, qui lui rappelle constamment de payer les factures. Vadim insiste pour servir des boissons à toutes les heures de la journée.

Preston Garvey, le chef des Miliciens, est un vieil ami à eux.

SCARLETT

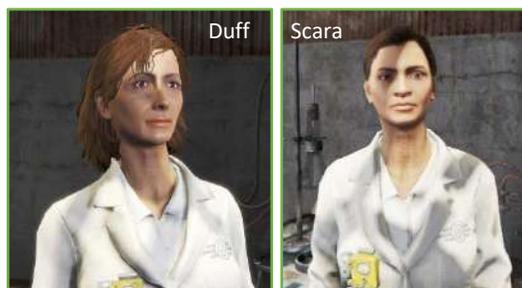


Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse du bar : 227 caps.

Scarlett est une employée de maison calme, ordonnée et travailleuse. Elle vend des boissons et des collations, tout en aidant à garder les

chambres propres et bien rangées. Elle ne montre pas d'amour ou d'aversion particulière pour son travail, mais s'inquiète de la santé mentale de Vadim, en particulier en ce qui concerne sa mère éloignée et d'autres membres de sa famille. Les deux frères sont très fermés sur le sujet.

Bien que réservée sur le sujet, elle porte un intérêt particulier pour Travis Miles de la radio de DC. Créer les circonstances pour que la romance s'épanouisse entre les deux jeunes gens timides demande tout de même un peu de travail.



Duff

Scara

14. LE SCIENCE ! CENTER

Le **centre scientifique** de la ville est tenu par la doctrice Duff et la professeuse Scara.

Le bâtiment sur Second Street abrite un laboratoire au rez-de-chaussée et un appartement à l'étage. Le laboratoire comprend un atelier de chimie et du matériel scientifique tel que des microscopes.

DOCTRICE DUFF

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
A. à énergie	1	Science ■	5
Discours	3	Survie	2
Médecine ■	4	Troc	1
Réparation	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
95 kg	-	-

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (4), 2  Physiques	
■ PISTOLET LASER : PER + A. à énergie (8), 4  d'Énergie Perforant 1, Combat rapproché, Cadence de tir 2, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ CHIMISTE : Le personnage possède le perk Chimiste. Il connaît les recettes liées à ce perk.	
■ BLOUSE DE LABORATOIRE : Le personnage est vêtu d'une blouse de laboratoire qui, entre l'utilité de la conception et le fait de se sentir plus intelligent en la portant, lui permet de relancer un unique d20 sur un test d'INT durant chaque scène.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Blouse de laboratoire, 1 cellule de fusion avec 13 charges, 16 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

La doctrice Duff, ouverte et décontractée, est le visage public du Science ! Center, chargé d'interagir avec les visiteurs et les écoliers lors des sorties sur le terrain. Trésor de connaissances, en particulier en biologie, elle n'hésite pas à les partager avec quiconque veut l'écouter. Elle est aussi très distraite et impulsive.



En couple avec la professeuse Scara avec qui elle ne partage pas la même méthodologie professionnelle. Là où sa compagne se lance à fond dans une seule recherche qu'elle mènera forcément à terme, Duff est du genre à en mener plusieurs sans forcément aller au bout.

Elle demande régulièrement de l'aide aux visiteurs de type aventurier pour lui ramener des échantillons de créatures à étudier. Elle rémunérera de 10 caps une glande de mouche bouffie à 100 caps pour un dard de radscorpion, jusqu'à cinq échantillons par semaine.

PROFESSEUSE SCARA

Statblock Scientifique de l'Institut dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec Médecine 2 au lieu de 4 et + Survie 2, le perk Experte en robotique rang 3, avec un pistolet laser au lieu du laser de l'Institut, 10 caps.

Scara a rejoint le Science ! Center de Diamond City en raison de l'équipement fourni de son laboratoire. Contrairement à Duff, qui s'intéresse davantage aux expériences amusantes et à l'enseignement de cours de biologie, Scara est une scientifique beaucoup plus sérieuse, refusant de traiter avec les visiteurs et les référant à Duff à la place. Très fermée, elle évoque difficilement les sujets personnels avec son entourage et jamais avec les étrangers.

Scara possède beaucoup de connaissances en robotique. En plus d'essayer de corriger les sous-programmes de langue japonaise de Takahashi, elle part fréquemment en expédition sur le terrain pendant quelques jours.

Elle pense quitter Duff pour rejoindre la Confrérie de l'Acier. Cela reste un projet secret pour l'heure mais leur rigueur de travail et leur niveau technologique sont des attraits auquel elle a du mal à résister là où le côté brouillon et jovial de sa compagne la rebutent de plus en plus et est source de tensions entre elles.



15. L'AGENCE DE DÉTECTIVE VALENTINE

Avec son entrée cachée au fond d'une ruelle mal éclairée, l'**agence de détective** est détenue par Nick Valentine, un prototype de synthétique assez abîmé, et sa secrétaire Ellie Perkins.

Le bâtiment est une petite structure, avec un bureau contenant un moniteur et de nombreux casiers remplis de dossiers, une petite chambre au premier étage, une deuxième chambre au-dessus de la première donnant sur une deuxième sortie.



« Vous seriez surpris du nombre de personnes que j'ai réussi à convaincre que je ne suis qu'une goule vraiment malade. »

NICK VALENTINE

Niveau 8, Synthétique
Personnage Majeur (156 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	3	Discours ■	4
A. de mêlée	2	Discrétion	3
A. légère ■	4	Science ■	3
Crochetage	3	Survie	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
29	16	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	7

RD	RD	RD	RD
2	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (10),
3 🧠 Physiques
- **REVOLVER DE FORTUNE** : AGI + A. légère (11),
4 🧠 Physique, Combat rapproché, Fragile, Cadence de tir 1, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.
- **YEUX BIONIQUES** : Difficulté réduite de 1 dans les conditions environnementales de gêne visuelle.
- **PIRATE** : Le personnage possède le perk Pirate. Diff -1 aux tests de Science visant à pirater un terminal.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire Torse de synthétique, Jambe de synthétique x2, Bras de synthétique x2, Tête de synthétique, Trench coat élimé, Fédora usé, Paquet de cigarettes, 24 munitions de .45.

En plus de posséder les souvenirs d'un détective de la fin de l'avant-guerre, Nick possède certaines capacités qui complètent ses compétences d'enquête : il est très efficace pour pirater des ordinateurs et adepte du combat à distance comme au corps à corps. Valentine est un prototype entre les synthés de deuxième génération et les derniers, ce qui pourrait expliquer pourquoi il fait preuve d'intelligence et n'est pas naturellement hostile envers les humains hors-Institut. Il est généralement bien respecté dans Diamond City malgré ses origines mystérieuses.

À l'origine avec un autre synthé nommé DiMA, il était l'un des deux types de prototypes de synthé

Gen 2 utilisés pour tester si et comment les synthétiques pouvaient gérer la pensée indépendante. Pendant des années, il a été soumis à l'expérimentation, ayant reçu diverses personnalités et souvenirs d'anciens humains.

Etant les premiers prototypes et seuls à leur connaissance, lui et DiMA ont développé un lien familial. DiMA, prototype d'IA autoévolutive, a fini par acquérir une conscience de lui-même sans personnalités ou souvenirs préchargés. Ne possédant que son « frère », les expériences que ce dernier subissait ont fini par le déranger. Les deux synthétiques ont réussi à s'échapper, mais pas avant que l'Institut n'ait téléchargé une nouvelle personnalité et des souvenirs chez Nick. S'identifiant désormais comme un officier de police d'avant-guerre nommé Nick Valentine, et dans un état de confusion dû à un « réveil » soudain 200 ans plus tard, il a attaqué DiMA qu'il ne reconnaissait pas. Ce dernier n'a eu d'autre choix que de l'assommer et l'a abandonné dans sa fuite.

Après avoir repris connaissance dans une décharge, Nick a erré dans le désert dans un état de profonde confusion pendant plusieurs semaines.

En raison de sa nature technologique inconnue, la plupart des gens craignaient Nick et le chassaient. Il a fini par être accepté dans une petite communauté locale où un mécanicien a proposé de réparer ses blessures. Là-bas, Nick s'est lié d'amitié avec un enfant nommé Jim. La communauté traita Nick en humain et non comme une monstruosité mécanique. Nick finit par partir chercher des réponses mais lorsqu'il revint, il découvrit qu'elle fut rasée par les raiders.

Nick a fini par arriver à Diamond City. Bien que ses habitants soient hostiles envers l'Institut et ses créations, Nick a gagné leur respect en sauvant la fille de l'ancien maire de la ville, Henry Roberts. Elle pensait avoir fugué avec un marchand de caravanes mais ce dernier n'était rien d'autre qu'un ravisseur qui avait prévu le kidnapping. Nick est tombé sur eux par pur hasard alors qu'il errait dans les Terres désolées du Commonwealth. Sous la menace de l'arme il affirma qu'il avait une bombe à l'intérieur de lui et en émettant un bip, ce qui fit fuir le ravisseur.

Malgré la consternation et les objections des citoyens, le maire donna une maison à Nick en remerciement. Devenu l'homme à tout faire de Diamond City, il gagna petit à petit la confiance des habitants de la ville. Il aida par exemple à retrouver une femme présumée morte et découvrit qu'elle avait juste fui avec son amant. Il trouva sa voie dans

ce que ses souvenirs implantés lui permettaient de faire avec talent : détective privé.

L'original Nick Valentine

L'original Nick Valentine était un détective de la police de Chicago. Il a été amené à Boston pour diriger l'opération Winter's End, une opération visant à faire tomber le chef de la mafia Eddie Winter. Malheureusement, Winter ou l'un de ses associés a réussi à découvrir la fiancée de Nick, Jennifer Lands et l'a tuée pour se venger de l'implication de Nick dans l'opération.

Le Bureau de l'alcool, des drogues, du tabac, des armes à feu et des lasers, autrement connu sous le nom de BADTAL, a reçu des renseignements d'associés de Winter discutant de ses allées et venues, mais des officiers supérieurs ont décidé de ne pas placer Jennifer ou Nick sous la protection des témoins afin d'éviter de compromettre l'enquête. Pour aggraver les choses, Nick et le reste du groupe de travail sur l'opération Winter's End ont découvert que Winter avait conclu un accord avec le BADTAL et le procureur du district pour incriminer ses associés en échange de l'immunité.

Dans les semaines qui ont précédé la chute des bombes, Winter a été libéré et l'opération Winter's End a été dissoute. Nick a reçu l'ordre de se faire soigner pour le syndrome de stress post-traumatique dont il souffrait au Commonwealth Institute of Technology, où son cerveau a été scanné dans le cadre de son traitement. C'est ainsi que l'Institut a pu obtenir les souvenirs d'avant-guerre de Nick et les implanter dans un corps synthétique pour ses recherches.



ELLIE PERKINS

Niveau 3, Humain
Personnage Notable (34 XP)

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

COMPÉTENCES			
A. légères	2	Réparation	2
Crochetage ■	2	Science	2
Discours	2	Survie ■	3
Discretion ■	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	3

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	0

ATTAQUES

■ **MAINS NUES : FOR + Mains nues (5),**

2  Physiques

■ **PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légères (8),**

3  Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Jupe miteuse, Eau purifiée,

3 épingles à cheveux, 15 munitions .38,

26 caps.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé.

Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Ayant grandi à Goodneighbor, Ellie a l'habitude de voir des gens de tous horizons, ce qui lui manque parfois. Elle a quitté Goodneighbor à un jeune âge, déménageant finalement à Diamond City et devenant la secrétaire du détective privé Nick Valentine. À ce titre, elle s'occupe de ses rendez-vous, de ses papiers et de la consolation des clients désemparés.

Parce qu'elle travaille avec Nick depuis des années, Ellie a vu les partenaires de Valentine aller et venir. L'un de ces partenaires était Marty Bouvreuil, dont elle n'appréciait pas la compagnie.

En ce qui concerne ses relations avec d'autres résidents de Diamond City, Ellie est courtisée par le docteur Crocker ainsi que par Earl Sterling avant sa disparition. Myrna se méfie d'Ellie, la croyant être un synthétique et affirmant qu'il est évident qu'elle n'est pas humaine.

Ellie est quelqu'un de doux et aimable qui se soucie vraiment de Nick. Nick, de la même manière, prend soin d'Ellie et apprécie son travail acharné, bien que cette préoccupation pour Ellie aille jusqu'au point de lui cacher certains détails, afin de ne pas l'inquiéter. Le souci d'Ellie pour le bien-être de Nick provient généralement de sa réaction souvent nonchalante aux avertissements de danger qu'elle lui donne régulièrement. Cependant, elle partage le sens de l'humour unique de Nick, conduisant à des plaisanteries entre eux au bureau. Elle se fiche complètement que Nick soit un synthétique.



Les affaires en cours

■ Dossier Eddie Winter :

Goule (mutation intentionnelle), baron du crime

Âge : 200+

Crimes : innombrables

Repaire : Station Andrew, bunker souterrain verrouillé par un code à chiffres impiratable.

Pistes : Les holobandes sont la clé du bunker de Winter. Chaque bande contient un fragment du code d'entrée. X bandes, X-1 restent à trouver (La MJ choisit le nombre en fonction de la durée de la quête souhaitée). Consulter le terminal des preuves de la police de Cambridge pour les localiser.

Zones à fouiller : commissariats du Commonwealth : siège du BADTAL.

Affaire personnelle, Nick veut finir cette quête qui n'est pas la sienne mais celle de celui à qui l'Institut a pris les souvenirs et la personnalité qui lui ont été implantés. Il veut s'assurer que le meurtrier de cette femme pour qui il ressent des choses sans jamais l'avoir connue soit puni pour ses crimes.

Nick connaît tout de l'histoire du vieux gangster nommé Eddie Winter, autrefois l'un des plus grands barons du crime à Boston. Winter avait prévu de vivre éternellement et, à ce titre, a investi dans une expérience de rayonnement qui l'a transformé en goule. Puis, il s'est caché dans un bunker dans un sous-sol de magasin qu'il utilisait comme cachette avant la guerre. Nick a trouvé une holobande dans un commissariat des ruines de la ville. C'est un message de Winter à un de ses associés. En dehors de montrer toute l'amabilité du personnage, le message ne sert à rien en soit mais l'holobande porte un numéro gravé dessus, l'un des numéros du code d'entrée de l'abri privé de Winter, destiné à ses associés toujours en vie devant le retrouver pour relancer les affaires de la famille.

Retrouver les autres holobandes, c'est posséder le code pour ouvrir la cachette blindée de Winter et

obtenir justice. Les autres holobandes sont dans les différents commissariats de la ville, là où chacun de ses associés a été enfermé juste avant la tombée des bombes.



Holobande trouvée par Nick : Johnny, Johnny, Johnny. Espèce de grosse merde paresseuse. Je savais, je SAVAIS que cet arrangement était trop beau pour être vrai. Unissons nos forces avec le North End ! Enterrons la hache de guerre, travaillons ensemble contre un ennemi commun ! Eh bien, tu as mis le clou dans ce cercueil, hein boy ? Que devais-tu faire, Johnny ? Hein ? Quel était ton putain de travail ? Assieds-toi dans ta voiture, au coin de la rue. Garde tes yeux ouverts. Si tu vois un uniforme, tu sors, marche dans la rue, frappe à la porte et dis aux gars qu'il y a des problèmes à venir. Facile comme bonjour, non ? J'aurais pu demander à un enfant de 9 ans de le faire. Mais non. Dans l'intérêt des relations irlandito-italiennes, je t'ai donné le poste. Alors que se passe-t-il ? Rien. Il ne se passe rien. Tu t'assois sur ton gros cul et tu fais couler de la crème de cannelloni sur ton troisième menton. Tu regardes. Tu REGARDES ! Des mois de planification, perdus en deux minutes. Félicitations, Johnny. Tu m'as eu. Toi et tes copains l'avez mise profonde au vieil Eddie Winter. Tu devrais raconter cette histoire amusante à ta petite fille, quand tu la borderas le soir. Dans cette chambre d'angle, à l'étage, papier peint rose, petite maison sur Prince Street. Ha ha. Eddie Winter.

■ Dossier Earl Sterling :

Client : Vadim Bobrov

Un autre acte de disparition à démêler. Comte Sterling. Barman de vingt-cinq ans au Dugout Inn. L'un des propriétaires, Vadim Bobrov, a remarqué qu'Earl n'avait pas travaillé depuis quelques jours.

La sécurité a été appelée. Aucune enquête, bien sûr. "L'Institut l'a pris" est le mot officieux de la part de la ville. Comme toujours.

Vadim est venu dans mon bureau, à moitié ivre, avec une histoire sanglante sur la façon dont lui et Earl étaient liés depuis longtemps, et qu'il ne pouvait tout simplement pas croire qu'Earl se ferait attraper par le croque-mitaine de la région. Mon instinct me dit qu'il a raison.

Earl n'avait pas d'ennemis, du moins aucun avec un motif suffisant pour tuer le gars. Je vais devoir voir si Vadim ou quelqu'un d'autre à l'hôtel a ses clés. Je préférerais ne pas avoir à expliquer à la sécurité pourquoi j'ai crocheté la serrure de la porte d'Earl, si je dérape et que je me fais prendre en flagrant délit.

Earl a été tué par le docteur Crocker lors de sa seconde opération chirurgicale. Le docteur a fait disparaître toute preuve le liant au jeune homme mais une facture d'opération chirurgicale à son nom se trouve encore chez sa victime.



■ Dossier Marty Bouvreuil :

Bouvreuil est un ancien collègue de Nick, un détective tout comme lui. Ils ont travaillé un temps ensemble mais Nick, après l'avoir mainte fois averti que son alcoolisme posait problème, l'a renvoyé, préférant travailler seul que mal accompagné.



Holobande de Marty Bouvreil :

Nicky, vieux tas de boulons, c'est Marty. Je sais que ça fait un moment, mais je suis tombé sur un petit mystère qui pourrait déclencher l'allumage de tes circuits. Tu te souviens de cette vilaine statue de sauterelle au sommet du Faneuil Hall ? Il s'avère qu'il y avait une note dedans. Une note, écrite par le fils d'un certain Shem Drowne. Je ne m'attends pas à ce que ce nom te dise quoi que ce soit, mais le gars était un chaudronnier, il y a bien longtemps quand les gens faisaient ce genre de conneries. Apparemment, cette note mène directement à la cachette du vieux. Je ne sais pas ce qu'il y a dedans, mais j'aimerais bien savoir s'il est toujours là. Je vais faire une petite reconnaissance. Si tu décides que tu veux reformer l'équipe, tu me le fais savoir.

➤ Aller à Faneuil Hall dans le quartier des finances et tuer tous les super mutants à tous les étages, mènera au toit où se trouvent la sauterelle dorée au sommet du dôme doré ainsi que le cadavre de Marty Bouvreuil à côté du clocher avec sur lui la note trouvée (plus 50 caps de whisky, 17 cartouches de .50 et un fusil à verrou de fortune .50 : 4 🧠 Physiques Brutal Perforant 1, Cad. De tir 0, Portée C, 4 kg, valeur 70 caps).

À manger pour la sauterelle,

Créée par Shem Drowne, le 25 mai 1742.

À mes amies sauterelles, victimes elles aussi du grand tremblement de terre du 13 novembre 1753 (1755) décidé par notre Créateur.

Au lieu de périr dans les flammes, j'ai bondi à temps de mon glorieux perchoir, contractant maintes fractures et contusions dans ma chute, toutes rétablies.

Par les efforts du fils du vieux maître Thomas Drome, le 28 juin 1768, je jure de remplir ma charge, je resterai toujours changeante comme le vent.

Sur les rives de la Charles, la même où repose pour toujours Maître Shem, sommeille le trésor d'une vie.

La très vieille note énigmatique est difficile à comprendre. Un test réussi d'INT + Science Diff 4 permet d'y déceler la localisation de la tombe de Shem Drowne dans le cimetière de North End près de la galerie Pickman. Attention aux goules sauvages qui hantent les lieux.

Une pelle est nécessaire pour creuser jusqu'à cette dernière contenant son squelette, la note *N'ayez crainte*, son épée, 1 lingot d'or, 2 lingots d'argent et 3 lingots de cuivre.

N'ayez crainte,

Même si cette lame est forgée dans l'acier du Diable, seul celui qui la brandit peut en faire l'instrument du Mal.

- Drowne



Épée de Shem Drowne : Arme de mêlée unique, 4 🧠 Physiques Radioactif Persistant (dégâts de radiation) Perforant 1, Parade. 1,5 kg, valeur 250 caps.

Lingots (0,5 kg l'unité) : Or (450 caps), Argent (300 caps), Cuivre (200 caps)

■ Dossier Darla Clark :

Jeune femme cheveux noirs, fille des Clarks

Âge : la 30ème

Sujet de l'enquête : disparition, demande d'enquête des parents

Pistes : témoin oculaire ayant aperçu quelqu'un correspondant à sa description descendre dans la station de métro de Park Street.

Valentine a été engagé par les parents de Darla, ces derniers pensent qu'elle a été enlevée, mais elle a simplement pris la fuite avec son amant Malone-le-chétif, chef du gang de tueurs à gage les Triggermen qui ont investi la station de métro et surtout l'abri 114 qui s'y cache en-dessous.

Darla Clark

Darla est une jeune femme violente avec un penchant pour les mauvais garçons. Elle a quitté sa maison pour devenir l'amante de Malone, qu'elle pousse à toujours plus de violence et de solutions expéditives. Elle trouve Malone un peu mou et trop sensible pour rester le chef du gang et brigue sa place.



16. LA SERRE

À l'intérieur faiblement éclairé, quatre plants de tomates et six plants de fruits mutants sont cultivés dans le sol. Plusieurs ventilateurs muraux s'assurent de l'aération du bâtiment totalement hermétique à la lumière. Quelques outils de jardinage et bric-à-brac sont éparpillés çà et là.

La **serre** permet aux paysans de la ville de cultiver les petits plans à l'abri avant de les planter dans les champs juste derrière une fois assez forts.

Sur sa façade, une enseigne rouge donne la direction vers le bureau de l'agence de détective Valentine.



Exterieur de la serre

Intérieur de la serre



17. L'ÉCOLE

Ici, les enfants de Diamond City sont éduqués par le professeur Zwicky et son aide-enseignante robotique Miss Edna, une Miss Nanny, qui est également sa femme. Le couple atypique permet de garder l'école ouverte 24 / 24, certains jeunes élèves entrant et sortant tout au long de la journée.

Le bâtiment situé à Yellow Street sur le Terrain, a une disposition verticale, avec un espace de vie au premier étage, la salle de classe au deuxième étage et un bus scolaire sur le toit accessible via une échelle derrière le bureau du professeur Zwicky. Le bus est assez haut pour offrir un beau point de vue sur DC et sert de lieu de soirée pour les jeunes de la ville.

Il y a toujours un garde de DC posté à l'entrée. Si les PJ sont un peu âgés pour aller à l'école, le garde le leur fera remarquer sans les empêcher d'entrer s'ils se montrent inoffensifs.



Pr Zwicky et Miss Edna

Le chat, Toro, passe la majeure partie de sa journée à se prélasser au premier étage de l'école et, selon Erin Reische, il est le matou de l'école. Il est à poil court tigré rayé gris et est assez vocal, miaulant fréquemment.



Toro

PROFESSEUR ZWICKY

Niveau 4, Humain

Personnage Notable (62 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Réparation	2
A. légères	2	Science ■	4
Discours ■	3	Survie ■	3
Médecine	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	16	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (7), 2 Physiques	
■ PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légères (8), 3 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ FORMATION SCIENTIFIQUE : Le personnage génère automatiquement +1 succès à ses tests de Science.	
■ PRESTATIONS SCOLAIRES : Le professeur peut enseigner ses compétences de Discours, Médecine, Réparation, Science, Survie et Troc jusqu'à son propre rang dans chacune d'elles. Pour un nombre de jours passés en classe égal au niveau à atteindre et 10 x le niveau à atteindre caps, le PJ élève réalise un test d'INT + la compétence qu'il cherche à améliorer Difficulté 2. Si le test est réussi, le PJ augmente d'un rang sa compétence. Il peut recommencer autant de fois qu'il le souhaite.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Costume trois pièces élimé, Eau purifiée, Brochette d'iguane, 15 munitions .38, 9 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

MISS EDNA

Niveau 6, Robot

Personnage Notable (90 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discours ■	3
A. de mêlée ■	2	Médecine ■	3
A. lourdes	2	Réparation	2
Athlétisme	2	Science	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ PINCE : FOR + Mains nues (9), 2 Physiques, Portée Courte	
■ ROULEAU A PATISSERIE : FOR + Mêlée (9), 3 Physiques, Portée Courte	
■ LANCE-FLAMME : END + A. lourdes (9), 3 d'Énergie Persistant, Cadence de tir 1, Portée C	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.	
■ ROBOT MISTER HANDY : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduisent la Diff des tests de PER liés à la vue et l'odorat de 1. Equipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles. Capacité de charge fixe à 150 points de charge. Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).	
■ MODULE D'ANALYSE COMPORTEMENTALE : Diff -1 aux tests de Discours.	
■ MODULE DE DÉTECTION DES DANGERS : Diff -1 aux tests de Survie, de détection des pièges et autres dangers.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2d20 flamer fuel, 2 matériaux communs +1 par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun.	

ENFANT

Niveau 1, Humain

Personnage Normal (10 XP)

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

COMPÉTENCES			
A mains nues	1	Réparation	1
A. de mêlée	1	Science	1
Discours	1	Survie ■	2
Discrétion ■	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	10	2

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
47,5 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (6), 2 🎲 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ PETIT : Le personnage est un enfant humain. Sa charge max est ÷2 (déjà calculé dans le statblock), sa Défense gagne +1, une blessure grave le rend inconscient.
■ INNOCENCE DE L'ENFANCE : Le personnage génère automatiquement +1 succès à ses tests de Discours.

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Vêtement d'enfant, Eau sale, Chewing gum, Magazine, 1 🎲 caps.
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d3 poches de sang.

L'école compte un certain nombre d'enfants réguliers :

ERIN REISCHÉ



La jeune fille aime les mathématiques, ce qui la rend bizarre aux yeux des autres élèves, mais le professeur Zwicky est très satisfait de ses résultats en mathématiques et est très enthousiaste à l'idée

qu'elle travaille pour le Science Center quand elle sera plus âgée, mais Erin préférerait rejoindre l'équipe de sécurité de Diamond City.

GAVIN EVERITTS



Le jeune garçon manque parfois de concentration et peut s'énerver quand il prend du retard. Somme toute, il montre un bon potentiel académique.

Il est ami avec Sheng Kawolski, qui lui a dit que l'eau provenant de l'extérieur de Diamond City rend les gens malades.

NINA RODRIGUEZ



Nina est la fille d'Arturo Rodriguez et aspire à reprendre un jour la boutique de son père, le Commonwealth Weaponry.

Après la fermeture de l'école, elle joue sur la place du marché de DC. Nina est également plutôt timide et semble avoir été mise en garde contre tout contact avec des étrangers, ce qui se reflète dans ses interactions limitées et prudentes avec ces derniers.

PETE PEMBROKE



Le jeune garçon est le fils de Darcy et Paul Pembroke.

Il est curieux, mais peu familier avec les Terres désolées. Son père lui répète que les étrangers tirent sur les gens et ses amis lui disent qu'ils sentent fort, ce qu'il s'efforce de vérifier quand il en croise.

Son père Paul, un grand brun baraqué, est un ancien voleur qui a amassé un gros butin lors d'un gros braquage, ce qui a plu à Darcy, une blonde chic aux cheveux courts, et l'a incitée à l'épouser. Mais de mauvaises décisions au fil des ans lui ont fait perdre sa fortune. Darcy, agacée de vivre sur le Terrain, rêvant de la belle vie des Gradins, se détourne de lui et le trompe avec Henry Cooke, le propriétaire du Colonial Taphouse.

PHILIPPE WALLACE



Jeune garçon imaginaire, il aime écrire des nouvelles, et est plutôt fier de son dernier ouvrage sur un super mutant nommé Joe.

Malheureusement, c'est ce qu'il a remis comme devoir sur les créatures des terres désolées, et cela aurait dû être non fictif. Cette mauvaise interprétation du

sujet ne le décourage pas cependant, il a déjà une suite en tête dans laquelle Joe développe une deuxième tête plus intelligente. En outre, il a une autre idée dans laquelle Joe affronte un borbier particulièrement difficile, ce chapitre s'intitulera : *Joe le Super Mutant contre le Roi des Fangeux*.

En dehors de ça, la seule matière qu'il aime est la géographie.

SHENG KAWOLSKI

Le jeune garçon vient à l'école le soir car le jour, il tient son business d'eau purifiée. Voir son profil au numéro 26 *La maison de Sheng Kawolski*.



18. LE BUREAU DE SÉCURITÉ

Le bâtiment situé sur Green Street, dans le vestiaire sud du stade est une structure à un étage. La salle principale de la prison contient une grande cellule à verrouillage avancé et une machine Nuka-Cola. À l'est se trouve un vestiaire, au nord des toilettes et une salle de douche, à l'ouest se trouve un ancien garage de stationnement transformé en caserne et au sud une petite pièce d'angle avec un bureau d'accueil et de gestion.

Les gardes de Diamond City sont une vingtaine en tout. Un peu moins d'un quart se trouve toujours dans les locaux du **Bureau de la Sécurité**, le reste étant partagé entre la protection interne de la ville et ses alentours.

Un Protectron dans son terminal de sécurité automatisé est verrouillé au niveau Expert derrière la cellule. Comme le suggère le terminal, s'il est libéré, il attaquera tous ceux présents à moins d'en modifier la personnalité.

GARDE DE DIAMOND CITY

Niveau 4, Humain

Personnage Notable (62 XP)

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

COMPÉTENCES			
A mains nues	2	Athlétisme ■	2
A. de mêlée ■	3	Discours	1
A. légères ■	3	Survie	2
A. de jet	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1 🧠	3

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4	2	0	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (10), 3 🧠 Physiques	
■ BATTE DE BASEBALL : FOR + A. de mêlée (11), 5 🧠 Physiques, 2 mains	
■ PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légères (9), 3 🧠 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte	

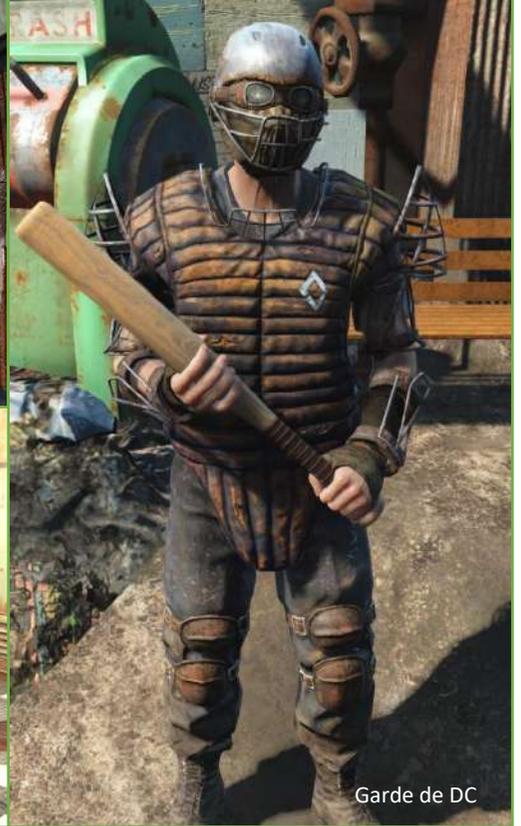
INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Casque de garde de DC (🛡️ 4 ; ⚡ 2 ; Tête), Armure de garde de DC (🛡️ 4 ; ⚡ 2 ; torse, bras, jambes), 10+5 🧠 de munitions .38, Richesse 2.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

Les gardes de DC sont très affables et à l'écoute des rumeurs et dernières nouvelles, qu'ils n'hésitent pas à partager avec les visiteurs qu'ils croisent. En revanche, ils se montreront très hostiles envers quiconque dérange la tranquillité de la ville, ayant le droit mettre à mort les récalcitrants ne se rendant pas malgré leurs actions manu militari.

Dirigés par le maire McDonough, ils font partie de la faction *Sécurité de Diamond City*.

FACTION SÉCURITÉ DE DIAMOND CITY

La force de Sécurité de Diamond City a été créée par ses habitants quelque temps après la fondation de la ville pour faire respecter la loi et protéger les habitants de la ville des gangs de raiders locaux, des super mutants, des Artilleurs et autres dangers.



19. LA MAISON ABANDONNÉE

Perchée sur les gravas des gradins sud, le petit baraquement se compose d'une seule petite pièce, avec une mezzanine au-dessus de l'entrée.

Il y avait ici jusqu'à peu un homme nommé Kellog qui vivait avec un enfant, un jeune garçon. Ils sont arrivés là quand l'enfant était bébé. Ils sont partis il y a longtemps, plus de cinquante ans. La maison est abandonnée depuis. Elle n'a jamais été rachetée. Peut-être par superstition. On dit qu'ils ont été tous les deux enlevés une nuit par l'Institut.

20. LES GRAVAS DES GRADINS SUD

En dehors de la maison abandonnée, ces gradins-ci n'ont pas encore été déblayés et aménagés en quartier supplémentaire. Les gradins est n'en étant encore qu'à la moitié de leur aménagement, il est peu probable que ceci soit fait bientôt.

Cette colline de gravas n'est pas ce qu'il y a de plus esthétique mais elle est un rempart qui protège les habitants de DC des dangers extérieurs et leur accorde un sentiment profond de sécurité bien qu'elle grouille régulièrement de nuisibles de petite taille.

21. LE DORTOIR DES TERREUX DE DC

Entre les rues du centre-ville et les champs à l'arrière, à côté du château d'eau, se trouve un ensemble de baraquements aux toits de taule, sans mur, avec des matelas à même le sol : le **dortoir des paysans et mendiants** de DC surnommés les terreux. Vivent là les habitants trop pauvres pour pouvoir acheter une maison.

22. LE CHÂTEAU D'EAU

Le **château d'eau** à côté du dortoir des terreux est branché au système de canalisations aériennes de la ville, lui permettant d'avoir l'eau courante (mais sale). Elle possède davantage un usage domestique dans les gradins dont les habitants peuvent s'acheter de l'eau purifiée pour leur consommation.





Le Mur de DC

23. LE MUR

La zone extrême ouest de la cité, derrière les cultures, est constitué d'un grand mur vert avec devant lui une zone de jeu pour les enfants au sud, une estrade et des bancs pour les élections et réunions des habitants et du ranch au nord.

Le Mur est un point de repère pour les habitants de Diamond City, ayant survécu à la Grande Guerre. Bien qu'à l'origine conçu pour le baseball, il sert aujourd'hui de fortification, séparant la colonie des menaces extérieures.

Le Maire McDonough parle du mur en ces termes : « *notre protecteur sacré* » ou encore « *le grand gardien vert* » qui protège la colonie depuis 150 ans de la « *saleté de l'extérieur* ».

Le Mur est entretenu par Abbot qui habite à proximité. Il ne rate pas une occasion d'en faire l'éloge, ainsi que de parler de la fière tradition de le peindre en vert et de l'entretenir pour éviter qu'il ne tombe en ruine. Il mentionne que rien ni personne n'a jamais réussi à le franchir et que le moins que les habitants de la ville puissent faire en retour est de garder le mur intact.

Un tableau de bord couvre la majeure partie de la moitié inférieure du mur, avec le logo en diamant de la ville au-dessus. Utilisé pour garder le score dans les matchs de baseball avant la guerre, les sections du tableau de bord subsistent, y compris le haut et le bas des manches 1 à 10, les courses, les coups

sûrs, les erreurs et les lancers, ainsi que les statistiques des ligues américaine et nationale. L'équipe à domicile Boston est prépeinte en bas, au-dessus des records pour les battes, les balles, etc.



ABBOT

Abbot est l'un des plus anciens citoyens de Diamond City, dont le rôle principal est de maintenir le mur.

Il demandera aux PJ de l'aider à trouver de la peinture pour maintenir son entretien, et en cas de succès, il les remerciera, mentionnant que leur aide pour maintenir le mur en bon état signifie beaucoup pour la ville. (Réputation +1 pour la faction Sécurité de DC). Il est possible d'en trouver dans un atelier à Hardware Town.

24. LE RANCH CODMAN

Au nord-ouest de la ville, étalé sur plus d'un tiers du Terrain, le **ranch** produit des fruits et légumes (principalement des tomates, des fruits mutants et du blé surin), de la viande de brahmine et de radchicken, ainsi que du lait et des œufs.

Le ranch appartient à une des plus vieilles familles de la cité, la famille Codman, qui vit dans les Gradins.

La viande est vendue au Choice Chops.

Le reste peut être trouvé au Diamond City Surplus ou servi cuisiné dans les restaurants de la ville.



25. RADIO DE DIAMOND CITY

Appartenant et exploité par Travis Miles en tant que base de diffusion pour DCR : la **Diamond City Radio**, la caravane transformée en résidence sur pilotis est situé sur le Terrain, au-dessus du bassin. A l'intérieur, Travis y vit et y travaille, diffusant sa programmation ponctuée par les dernières nouvelles du Commonwealth et ses commentaires.

TRAVIS MILES

Niveau 3, Humain

Personnage Notable (34 XP)

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

COMPÉTENCES			
A. légères	1	Réparation ■	3
Crochetage	2	Science	2
Discours ■	3	Survie	2
Discrétion ■	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	15	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	4

RD	RD	RD	RD
1	0	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (5), 2 Physiques	
■ PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légères (8), 3 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte	

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Veste et jean Letterman (RD +1), Nuka Cola, Chewing-gum, 9 munitions de .38, 16 caps.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Travis manque cruellement de confiance en lui, bien qu'il soit animateur radio.

Il a des sentiments amoureux pour Scarlett (qui travaille au Dugout Inn) qu'il est incapable d'aller lui exprimer. Il sera très difficile de le convaincre de quitter un temps la sécurité de sa caravane mais lui faire vivre une aventure de terrain pourrait bien lui faire prendre assez de confiance en lui pour aller parler à la jeune femme.

Si Travis arrive à prendre confiance en lui grâce à l'aide des PJ, les gardes de la cité les remercieront pour leur gentillesse (Réputation +1 pour la faction Sécurité de DC).



La maison de Sheng et l'épurateur d'eau de DC sur le bassin

26. LA MAISON DE SHENG KAWOLSKI

Sur le bassin au nord de la ville, la maison montée sur une plate-forme métallique et accessible par une passerelle de bois ne contient qu'une seule petite pièce, avec un mur de planches de bois séparant la zone d'entrée de la zone de couchage contenant des étagères et un sac de couchage.

Elle est le **centre de gestion de l'épurateur d'eau**, en charge du jeune orphelin Sheng.

SHENG KAWOLSKI

Statblock d'Enfant au numéro 17 L'école, avec le perk Beau parleur.

Seul depuis l'âge de 8 ans, l'enfant téméraire et autonome se considère comme un entrepreneur et



un homme d'affaire averti. Il gère le commerce de l'eau purifiée de DC et garde un œil sur l'épurateur qu'il fait entretenir par Keller au besoin. Il assiste aux cours du soir à l'école, quand les affaires sont terminées.

D'un caractère bien trempé, il est à l'aise dans ses contacts avec les adultes et se considère comme tel. Il traitera même de « *crétin* » celles et ceux refusant d'acheter son eau purifiée.

Il a un petit faible pour Nat Wright du Public Occurrences. Il a même essayé de l'embrasser une fois mais elle l'a frappé. Il n'est pas du genre à se formaliser de cet échec.

Il y a des débris dans l'eau, qu'il faudrait enlever car ils abîment les filtres de l'épurateur. Sheng proposera le travail aux PJ en les prévenant qu'il y a

des choses plus ou moins dangereuses, notamment une grenade. Si les PJ tentent le nettoyage du bassin (test d'**END + Athlétisme** Difficulté 1 pour le premier d20 de Bric-à-brac, 2 pour le second, 3 pour la grenade. Terrain difficile nécessitant un nombre de PA pour rester sous l'eau égal à la Difficulté du test. Eau irradiée infligeant 2  de Radiation par test).

A côté de la grenade se trouvent les restes d'un squelette humain. Si les PJ demandent à Sheng des informations à son sujet, il rétorquera avec détachement qu'ils ne sont pas les premiers à qui il confie ce travail et qu'il y avait plus de grenades à l'époque. Il aimerait qu'ils soient également retirés du bassin (même Difficulté que la grenade s'ils n'ont pas été ramassés avec). Il donnera 100 caps pour ce travail, et montera jusqu'à 150 si les PJ réussissent une négociation en mentionnant la dangerosité de l'entreprise.

27. ACCÈS AU QUARTIER DES GRADINS



Au pied de l'escalier de l'entrée de la ville, juste devant la chapelle de toutes les confessions, se trouve un panneau bleu indiquant la direction du



Vers les Gradins

bureau du maire. La passerelle permet d'accéder aux Gradins : le quartier huppé de DC. Le chemin menant au bureau du maire est fléché tout le long. Il tourne à droite à la première intersection des passerelles. Aller à gauche à cette même intersection permet d'accéder aux habitations ainsi qu'au Colonial Taphouse, le bar restaurant chic du des hauteurs de la ville.

28. LE BUREAU DU MAIRE

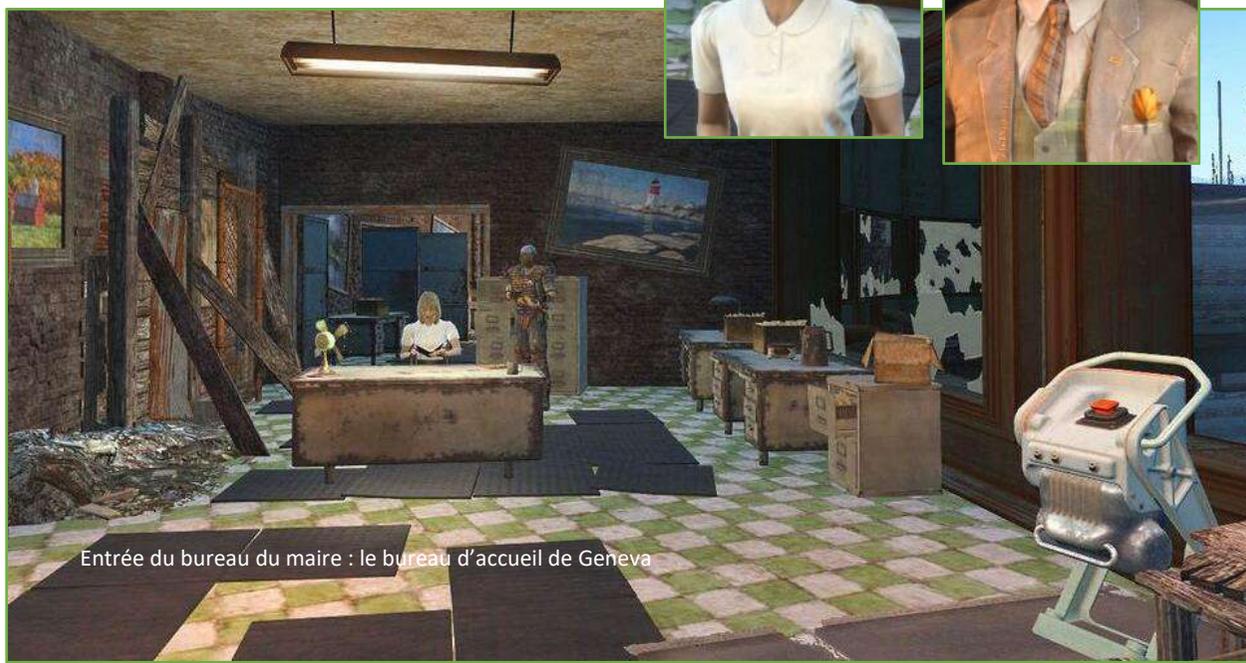
Au bout de la passerelle, un gros bouton rouge permet d'appeler l'élévateur extérieur qui amène au bureau du maire, l'ancienne tribune de presse du stade. Une fois là-haut, Geneva, sa secrétaire, vous accueille. Le **bureau du maire** se trouve dans la pièce derrière elle. Quelques sièges à l'arrivée forment une salle d'attente en face du bureau de Geneva.

Un couloir mène aux appartements plutôt agréables des deux membres du bureau. Un garde est posté dans chaque bureau.

Dans le bureau de Geneva, un coffre-fort contient l'argent alloué à l'immobilier (Difficulté 4, 3000 caps).

Le bureau du maire comprend également un coffre contenant l'argent de la ville. (Difficulté 5, 5000 caps). Chacun d'eux possède la clé du coffre de son bureau respectif.

Un passage secret depuis le bureau du maire mène à un autre ascenseur qui descend juste derrière le garde du hall Danny Sullivan.



Entrée du bureau du maire : le bureau d'accueil de Geneva

GENEVA

Niveau 3, Humain

Personnage Notable (34 XP)

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

COMPÉTENCES			
A. légères ■	1	Science	2
Crochetage	1	Survie	2
Discours ■	4	Troc ■	4
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (5),	2 Physiques
■ PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légères (7),	3 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Chemisier blanc, pantalon noir, mocassins blancs, Eau purifiée, 15 munitions de .38, 46 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

Geneva est une jeune femme dont l'esthétique agréable fait beaucoup parler. Là où le Dr Crocker y voit une perfection, d'autres pensent que c'est une synthétique ou encore qu'elle a une liaison avec le maire. Geneva est une femme sérieuse, appliquée et impliquée dans son travail. Elle a apprécié beaucoup le maire McDonough mais n'a avec lui qu'une relation professionnelle. D'un tempérament calme, elle laisse parler les gens sans s'en soucier outre mesure.

C'est elle qui s'occupe de la vente des maisons de la ville.

JAMES MICHAEL McDONOUGH

Niveau 10, Synthétique

Personnage Notable (148 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	3	Discrétion ■	5
A. à énergie ■	4	Réparation	2
Crochetage	2	Science	2
Discours ■	5	Survie	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	17	2

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1	2

RD	RD	RD	RD
1	1	1	1

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (10),	3 Physiques
■ PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légères (7),	3 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ SYNTHÉTIQUE DE 3 ^{ÈME} GÉNÉRATION : Le personnage est un synthétique de 3 ^{ème} génération, un androïde biomécanique créé par l'Institut. S'il est fait de chair, de sang et d'os, il ne vieillit pas, n'a pas besoin de dormir, ne prend ni ne perd de poids et est résistant aux poisons, radiations et maladies (Diff -1 aux tests de résistance aux maladies). De plus, le synthétique de 3 ^{ème} génération passe pour un humain et toute tentative de l'inspecter révèle qu'il est humain. Seule la récupération de ses composants synthétiques dans son cerveau permet de l'identifier comme synthétique. Un synthétique de 3 ^{ème} génération remplaçant quelqu'un dans la population humaine gagne un bonus de 2d20 à tous les jets relatifs à usurper l'identité de l'individu, possédant ses connaissances, ses souvenirs et s'exprimant à sa manière.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Test d'INT + Médecine ou Science Diff 2 pour extraire les composants synthétiques du cerveau, Torse de synthétique lourd, Jambe de synthétique lourde x2, Bras de synthétique lourd x2, 1 cellule de fusion avec 36 charges, 54 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang. Test d'INT + Médecine Diff 3 pour extraire la puce de synthétique du cerveau.	

McDonough est né près de Diamond City dans une cabane au bord de l'eau et y a vécu avec ses parents Patrick et Martha ainsi que son frère aîné, celui

qu'on nomme aujourd'hui Hancock, le chef de Goodneighbor.

En 2282, McDonough a choisi de se présenter à la mairie de Diamond City, avec pour thème principal de sa campagne le racisme anti-goule. Il a cherché le soutien des citoyens des Gradins en promettant de chasser les goules de la ville, en utilisant le slogan « l'Humanité pour McDonough ». Le fossé entre les citoyens les plus riches des Gradins et la classe ouvrière vivant sur le Terrain était suffisamment important pour aboutir à son élection, et la ville s'est retournée contre ses goules, les jetant dans les ruines du Commonwealth. Son frère, scandalisé (et pas encore goule à cette époque) l'a supplié d'annuler un tel acte. McDonough a déclaré qu'il ne pouvait pas, puisque c'était la volonté du peuple.

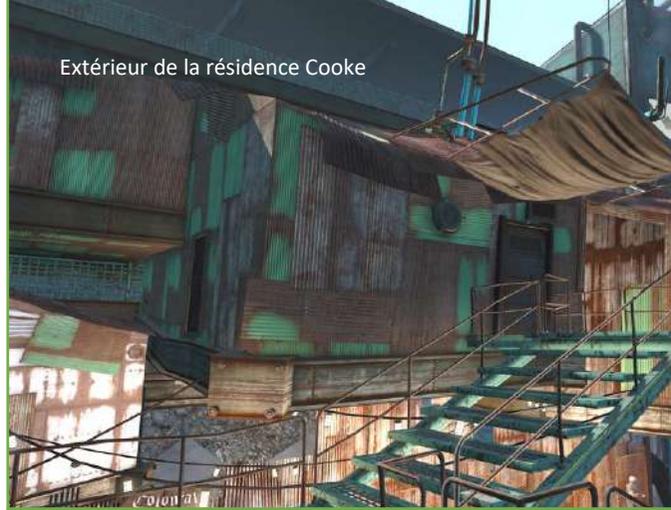
Dégoûté, Hancock a quitté Diamond City, aidant les familles exilées à se réfugier à Goodneighbor. Quelque temps après son élection, McDonough a été remplacé par un synthétique, assumant son identité et servant d'informateur à l'Institut. Le maire surveille le Commonwealth et compile des rapports que des agents de l'Institut viennent régulièrement chercher.

Malgré sa discrétion, la journaliste Piper Wright est sceptique à l'égard du maire. Convaincue de sa véritable nature de synthétique, elle publie ses soupçons dans son journal.

« Espèce de calomnieuse sournoise et agitatrice ! Le niveau de malhonnêteté de votre journal ! Je vais faire mettre cette imprimante au rebut pour les pièces. »

Le maire interdit régulièrement l'entrée de la ville à Piper à cause de ses articles le visant directement. Elle trouve toujours un moyen de passer outre et continue son combat.

Cela fait 60 ans que la population de DC vit dans la paranoïa des synthétiques, suite à l'incident de Broken Mask, où un prototype de synthétique ayant été envoyé prématurément pour des tests sur le terrain, a révélé sa véritable nature après avoir tué des habitants de Diamond City sur la place publique. Les publications de Piper remettant spécifiquement en question l'humanité de McDonough conduit l'Institut à remettre en question l'utilité du maire sur place.



Intérieur de la résidence Latimer



29. LES BEAUX QUARTIERS

Parmi les plus riches de la cité, trois familles sortent du lot par leur richesse, leur influence et leur puissance : les Codman, les Cooke et les Latimer.

Si les **résidences des Gradins** sont loin d'égaliser celles d'avant-guerre en confort et élégance, elles sont tout de même plus spacieuses, mieux éclairées et possèdent un mobilier de meilleure qualité que celles des habitants du Terrain.

RÉSIDENCE CODMAN

Cette maison située dans les hauteurs de la ville est une grande résidence sur trois niveaux. Le salon et la cuisine se trouvent au rez-de-chaussée, cette dernière présentant un nombre considérable d'appareils d'avant-guerre plus ou moins fonctionnels. En haut des escaliers menant au premier étage se trouve une chambre avec quelques commodes. Au troisième étage se trouve une deuxième chambre plus petite.

LES CODMANS

Propriétaires de ranch : Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, **Richesse du ranch :** 1249 caps. Une 50ème de caps chacun sur eux.

Clarence Codman est un homme d'affaires descendant de la plus ancienne famille de la colonie. Lui et sa femme Ann sont propriétaires du ranch de Diamond City.

Clarence se trouve souvent à l'extérieur sur la terrasse du Colonial Taphouse, et parfois à l'intérieur, au bar. Il parle des habitants les plus pauvres de Diamond City d'une manière dégradante, les appelant *la saleté du bas*. Si les PJ lui parlent, il sera amical envers eux, notant leur *intrépidité à venir jusqu'aux Gradins*. Il se flattera de son attitude confiante et sans peur qui a fait la fortune de sa famille.

Il aime particulièrement l'omelette maison du Taphouse et déplore que Wellingham en propose si rarement.

Vêtue de tenues chics et propres, Ann Codman est généralement assise à une table à l'intérieur ou à l'extérieur du Colonial Taphouse, pas forcément en compagnie de son mari. Elle va se faire coiffer par John au Super salon et se fait régulièrement lifter par le Dr Crocker. Si les PJ lui adressent la parole, elle donnera quelques caps dédaigneusement en pensant qu'ils font la manche et leur demandera d'aller ennuyer quelqu'un d'autre avec leurs problèmes.

RÉSIDENCE COOKE

Cette maison située dans les hauteurs de la ville se compose de trois niveaux distincts. Le rez-de-chaussée comprend le salon principal, le premier étage dispose d'un coin repas et le second sert de chambre.

LES COOKE

Propriétaire de restaurant. Henry Cooke habite la maison seul. Propriétaire du Colonial Taphouse, voir le numéro 30 pour plus de détails sur lui.

Sa fille, Colette Cooke, n'a pas adhéré à cette vie de nanti. **Aventurière**, elle vit de ses prospections dans les ruines du Commonwealth. Elle aime tout de même énormément son père et remuerait ciel et terre s'il devait lui arriver quelque chose.

Colette Cooke

Niveau 3, Humain

Personnage Notable (48 XP)



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

COMPÉTENCES			
A mains nues	2	Athlétisme ■	3
A. de mêlée	1	Crochetage	1
A. légères	1	Réparation	2
A. à énergie ■	2	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2 (0 😊)	1 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (8),	2 🧠 Physiques
■ PISTOLET LASER : PER + A. à énergie (9),	4 🧠 d'Énergie Perforant 1, Cadence de tir 2, Portée Courte

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION :	Vêtements de cuir, Torse d'armure de métal, 2 bric-à-brac, 1 eau purifiée, 1 Cellule de fusion avec 28 charges, 19 caps.

RÉSIDENCE LATIMER

Cette maison située dans les hauteurs de la ville comprend une pièce unique affichant un niveau élevé de décadence. Décorée sur un thème côtier, elle possède une petite mais profonde piscine intérieure accompagnée de sa barque. Avec le reste du mobilier, les Latimers ont créé une sorte de plage privée où l'alcool coule à flot : des bouteilles de bière vides jonche la pièce çà et là tandis qu'une table de patio au bord de la piscine cache une belle bouteille de bourbon. Le reste de la résidence est rempli d'objets de bonne quantité, quelques meubles et étagères divers et une table de billard.

Malcolm Latimer vit ici avec son fils Nelson.

LES LATIMER

Hommes d'affaire : *Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland sans le fusil ni le cocktail Molotov, Richesse : 2548 caps. Malcolm porte 48 caps sur lui, Nelson 840 caps et un pistolet 10mm avec 16 cartouches de 10mm.*

Malcom a grandi en tant que résident pauvre de la classe inférieure de Diamond City. Forcé de se tourner vers le crime en raison de sa situation, il a finalement rencontré Paul Pembroke et Henry Cooke. Ensemble, ils ont orchestré un braquage massif de Marowski en 2267, déjà baron du crime le plus puissant du Commonwealth à l'époque. Un

entrepôt plein de produits chimiques appartenant à Marowski a été volé par le gang, portant un coup dur à l'empire de la drogue du baron. Bien qu'il ait offert une énorme prime sur la tête des auteurs du braquage, personne n'a jamais su qui c'était.

Pendant ce temps, Malcom, devenu très riche grâce au butin du braquage, a décidé de s'installer dans les hauteurs chics de Diamond City, investissant sa fortune dans un certain nombre d'entreprises. Au fil des ans, Malcom est devenu l'un des résidents les plus riches et les plus puissants de Diamond City, selon ses propres termes, il *dirige pratiquement Diamond City* en soudoyant le maire McDonough pour qu'il réalise ses désirs.

Malcom Latimer peut être trouvé à l'extérieur du Colonial Taphouse pendant la journée, parfois à la chapelle.

Selon Henry Cooke, Nelson est un jeune homme gâté et arrogant qui se considère comme un baron du crime. Il est pourtant le représentant de Cooke lors des réunions périodiques avec Trish, le contact de Marowski, pour leurs opérations de contrebande de chems à Diamond City visant à contourner les taxes locales imposées par le maire McDonough. Mais Nelson rêve évidemment de mieux et cherche à doubler Cooke pour devenir le nouveau patron du marché noir de chems de la ville.

Il est souvent à l'intérieur du Colonial Taphouse.

Les deux se distinguent par le port courant de leurs lunettes de soleil par tous les temps.



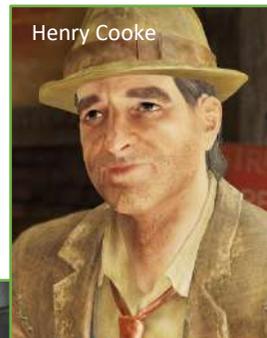
Malcolm Latimer

Nelson Latimer

30. LE COLONIAL TAPHOUSE

Le bar-restaurant-brasserie appartient et est tenue par Henry Cooke, servant de lieu de rencontre aux résidents les plus fortunés de la ville.

Le bâtiment dans les hauteurs de la ville se compose d'une seule petite salle aux murs de briques, meublée de quelques tables et chaises pour que les clients puissent prendre un verre. Un coffre-fort au sol (Diff 3) se trouve derrière le bar. À l'extérieur, le Mr Handy nommé Wellingham sert les clients sur la terrasse surplombant la ville.



Henry Cooke



Wellingham





HENRY COOKE

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland sans le pistolet 10mm ni le cocktail Molotov, Richesse du bar : 478 caps.

Cooke tient le bar de son établissement. Il est connu pour être en couple avec Darcy Pembroke, même si elle est déjà mariée et a un fils. Le mari de Darcy, Paul, se dispute souvent avec Henry Cooke à propos de sa liaison avec sa femme.

Eh bien qu'il ait perpétré jadis le casse avec Paul contre le baron du crime Marowski, Henry est également un associé du trafiquant de chems, représenté par Nelson Latimer, qui rencontre régulièrement Trish, le contact du revendeur pour fournir le marché noir de Diamond City en chems, afin de contourner les lourdes taxes imposées par le maire McDonough sur ces produits.

Henry Cooke a des liens secrets avec la mystérieuse organisation scientifique l'Institut. Il fournit des informations au BRS, le Bureau de Rétention des Synthétiques, sur les allées et venues des Gen-3 en fuite qu'il repère, en échange de caps.

WELLINGHAM

Statblock Mr Handy dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec la compétence Troc taggé 3 à la place de Discours et Discours 2 à la place de Médecine, Richesse du restaurant : 224 caps.

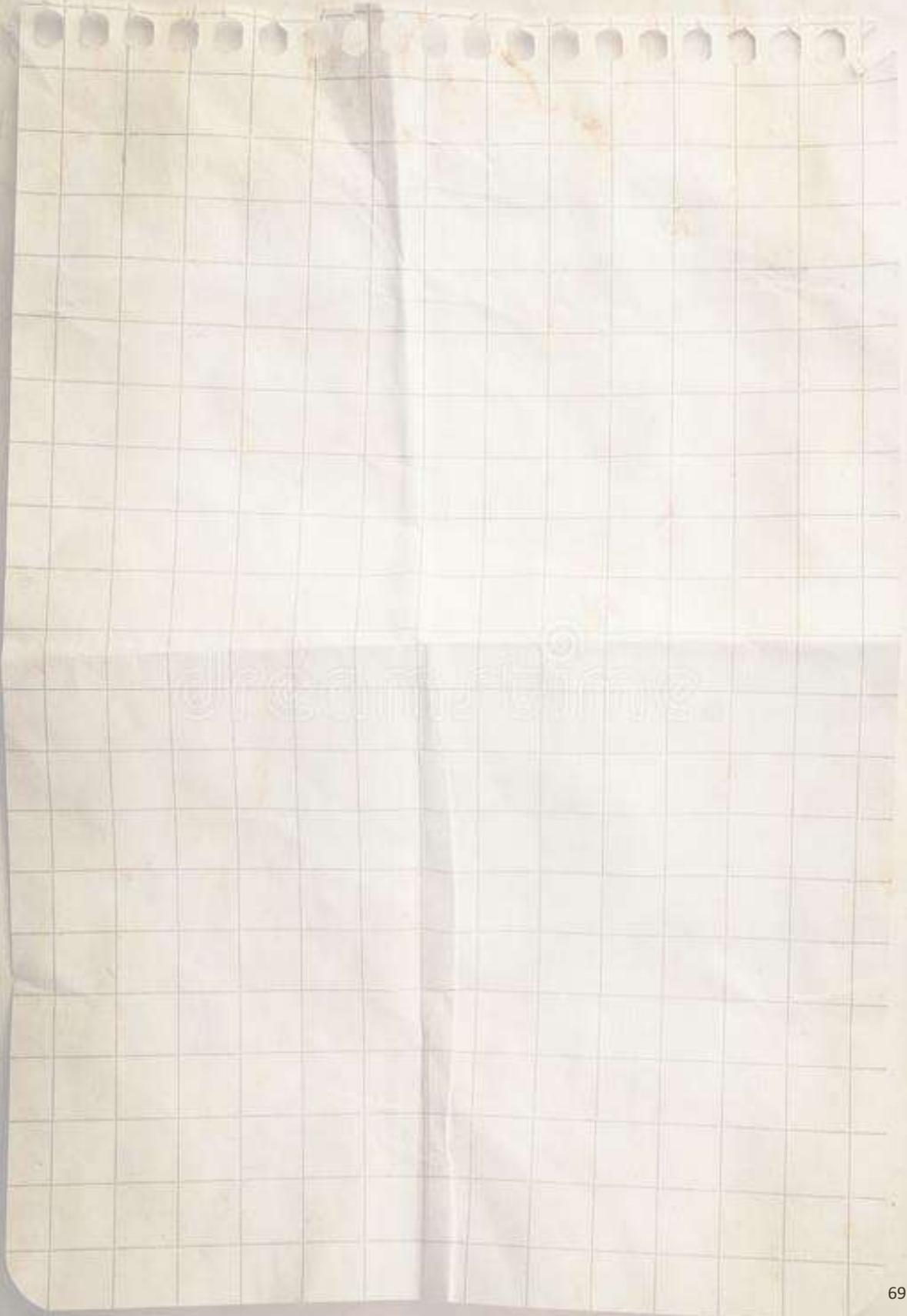
Wellingham préfère servir la classe supérieure, et fera remarquer qu'il fait du commerce avec les PJ seulement parce qu'il y est obligé par sa

programmation. Wellingham est également censé répondre aux goûts les plus excentriques, comme le désir de Clarence Codman pour son omelette maison aux œufs d'écorcheur. Pour accomplir cette tâche, Wellingham embauche régulièrement des Artilleurs et autres mercenaires pour lui ramener les précieux œufs, qu'il paie 200 caps par œuf.

Il vend du carburant pour lance-flammes, de la nourriture et des boissons.

En vérité, la condescendance de Wellingham est une façade pour cacher aux riches habitants qu'il est un indic' de la journaliste Piper Wright, lui livrant secrètement les commérages sur les membres de la classe supérieure de la ville. De plus, il rêve de devenir le nouveau partenaire d'enquêtes de Nick Valentine. Ce dernier n'est malheureusement pas intéressé.

Notes





WEDNESDAY AFTERNOON

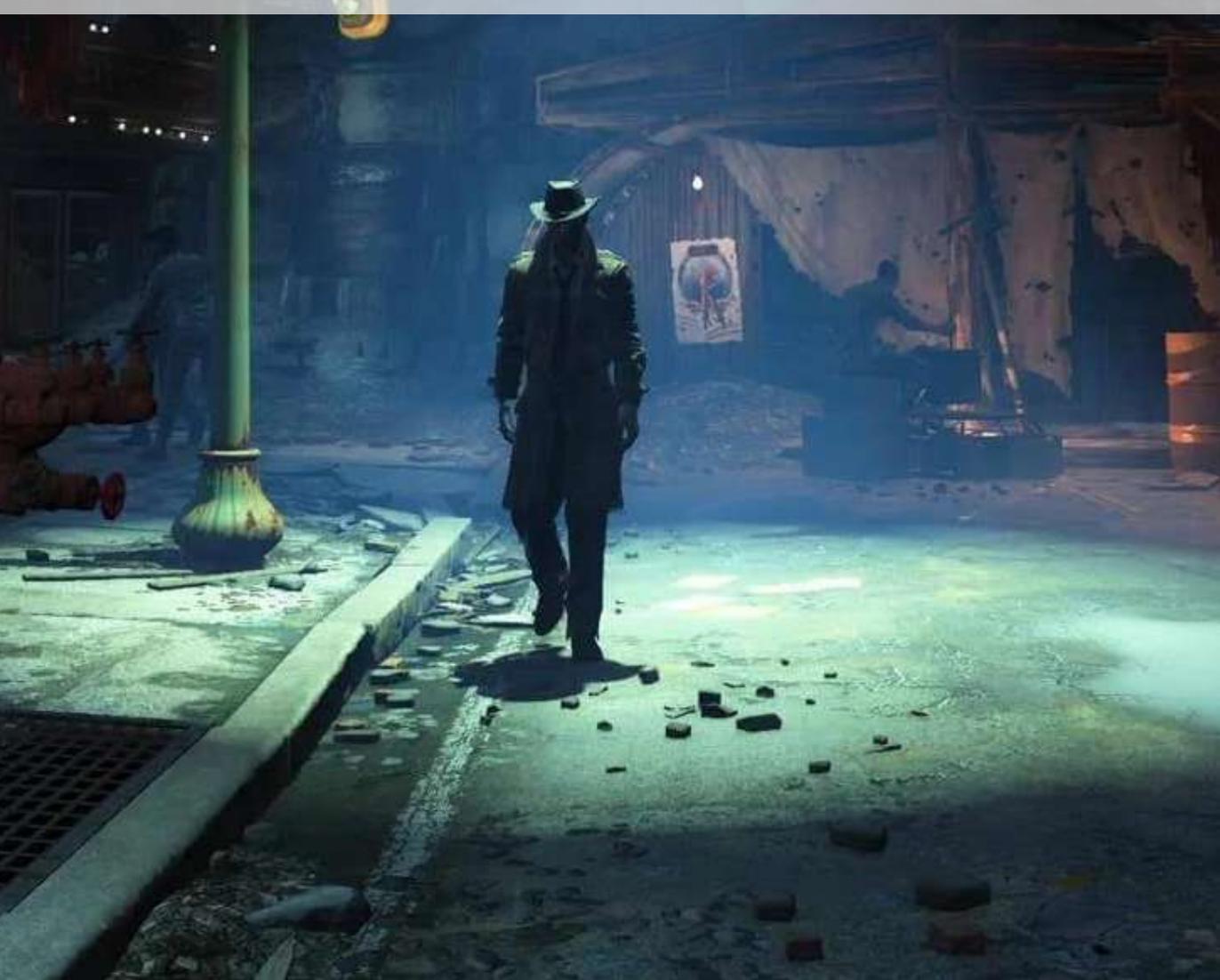
NO DAY IS

MEMORY
DEN

OPEN



Chapitre 3 : Goodneighbor



Goodneighbor, connu sous le nom de Scollay Square avant la Grande Guerre, est une colonie du quartier des affaires de Boston, près de la tour de Mass Fusion.

Fondée en 2240 par des criminels exilés de Diamond City, elle est habitée par des goules, des gangsters et autres personnes qui n'ont pas leur place à Diamond City d'après les lois et règles en vigueur au Diamant vert.

La ville était autrefois gouvernée par un criminel nommé Vic, renversé par John Hancock. Hancock a assumé le rôle de maire et a pris en charge Goodneighbor, dirigeant la communauté selon sa philosophie « *Du peuple, pour le peuple* ». La ville est devenue le foyer de nombreux vagabonds des Terres désolées. Cependant, Goodneighbor est également une plaque tournante du crime, l'une des raisons de la création d'une équipe de sécurité appelée Neighborhood Watch (faction de

Goodneighbor) sous le règne de Hancock pour maintenir l'ordre et défendre la ville contre les pillards et les organisations rivales telles que les Triggermen et l'Institut entre autres.

Néanmoins, même avec le vigilantisme encouragé et la présence du Neighborhood Watch, l'activité criminelle est monnaie courante à Goodneighbor, y compris le meurtre, l'extorsion et le trafic de chems.

Lorsque les PJ approchent de Goodneighbor, s'ils sont équipés pour, ils captent une nouvelle fréquence radio : la Radio de Silver Shroud. Entre les diffusions de deux épisodes du célèbre justicier à la mitraillette d'argent, une voix masculine peu sûre d'elle invite à la rejoindre pour faire renaître la légende et donne rendez-vous là où les souvenirs renaissent comme par magie à Goodneighbor (voir Kent Connolly au 08. Antre de la Mémoire).

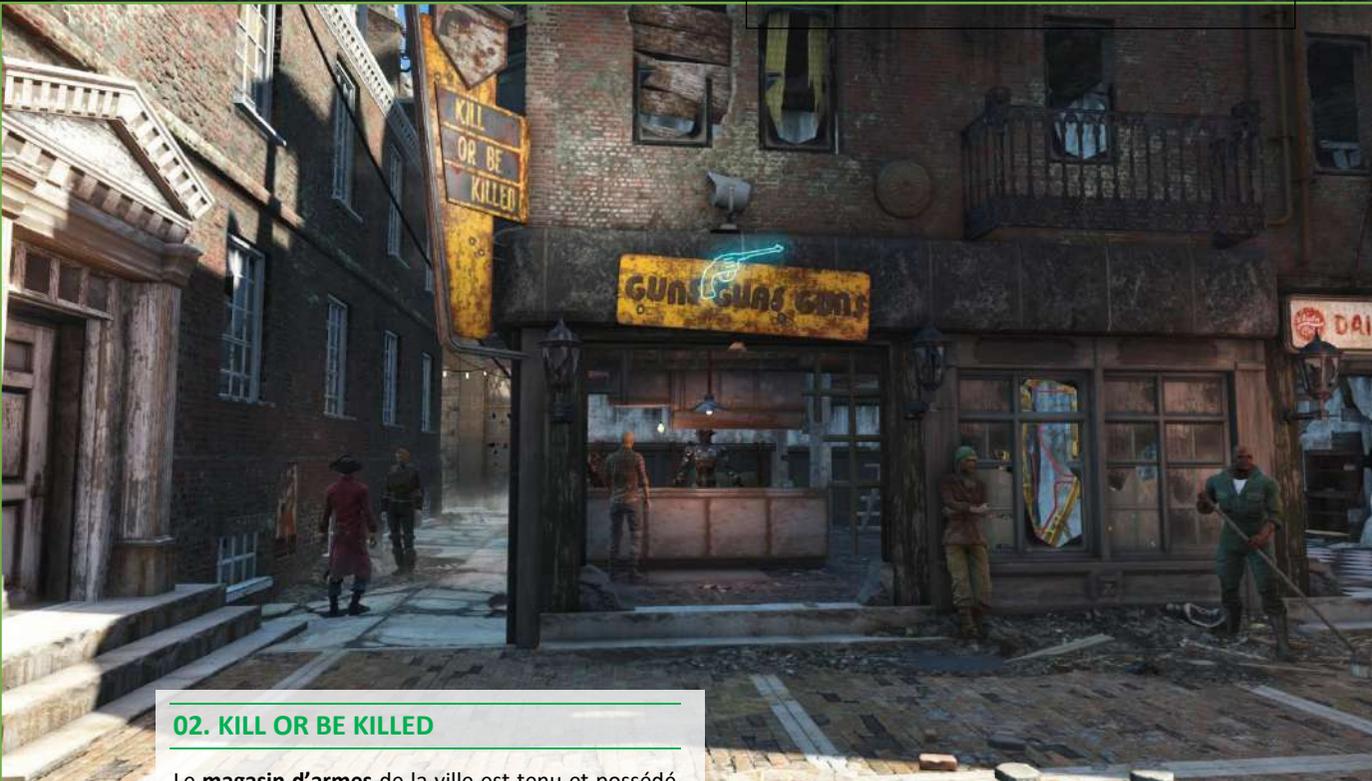




01. ENTRÉE DE GOODNEIGHBOR

Goodneighbor possède une seule entrée et sortie, une simple porte en métal posée sur de solides et hautes barricades. Deux membres de la Neighborhood Watch la gardent à l'extérieur et deux autres à l'intérieur en permanence.

L'entrée, indiquée par un grand néon, donne sur une petite place éclairée donnant à gauche sur le Vieux parlement (07) qui sert aujourd'hui de résidence au maire de la ville et deux boutiques aux larges baies vitrées quadrillées de bois à l'ancienne en face : Guns guns guns, un magasin d'armes comme son nom l'indique (02) et le Daisy's Discount, un général store (03).



02. KILL OR BE KILLED

Le **magasin d'armes** de la ville est tenu et possédé par KL-E-O, une laserotron très pragmatique. Le slogan de la boutique, « Guns guns guns » est plutôt clair. KL-E-O propose des armes pour chaque situation : chasse, meurtre de sang-froid, crime passionnel... Elle vend en outre armures et munitions, y compris quelques pièces d'équipement uniques.

La vitrine brisée laissant passer l'air glacé de la nuit ou étouffant de la journée ne la gêne pas le moins du monde.

La boutique est en grande partie dépourvue de mobilier. Il y a une station d'armure assistée et un établi d'armes accessibles à la location (5 caps de l'heure) juste à côté d'elle, à droite dans la boutique.



« Meurtre et désolation pour toutes les bourses. »

KL-E-O

Statblock Laserotron dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 344 caps.

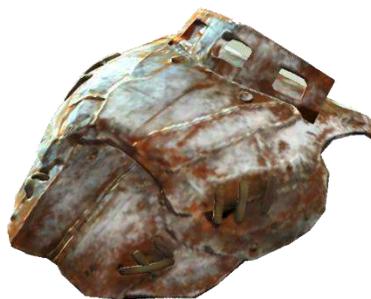
Bien que d'une froideur machinale face à la valeur de la vie humaine, KL-E-O semble normale si ce n'est qu'elle se considère comme une femme, non comme un laserotron. Mais en piratant son terminal mural à l'étage (très succinct : une petite pièce avec une caisse dans lequel se trouve un vieil appareil photo d'avant-guerre et un plateau de jeu d'échec, et une étagère sur lesquelles sont posées des cartouches de cigarettes, une cafetière et une holobande du Réseau du Rail) test d'INT + Science Diff 1, on découvre qu'elle possède un plan précis pour tuer chaque personne à Goodneighbor, car il faut toujours avoir un plan d'urgence pour tuer ceux que vous connaissez. Elle prévoit de tuer Daisy avec un tir laser à distance pour ne pas éveiller les soupçons. Pour le maire Hancock, il est noté de tuer par strangulation la garde du corps pendant son sommeil puis d'empoisonner tous les chems du vieux parlement. Dommages collatéraux acceptables.

Pour se débarrasser de la Neighborhood Watch, la surveillance de quartier, elle prévoit d'attendre une attaque de super mutants ou de raiders et de poser des explosifs aux zones clés du périmètre défensif. Il y a ainsi un plan d'urgence d'élimination pour chaque habitant de la ville.



BOUTE-EN-TRAIN

Arme unique : Lance-missile infligeant le double de dégâts aux humains. Coût : 314 caps.



PLASTRON DE DÉMOLISSEUR

Pièce d'armure unique du Démolisseur 1/2 : Torse d'armure de métal lourde : RD 5 ; RD 4 ; renvoie 1 des dégâts physiques de corps-à-corps à l'attaquant. Coût : 8 400 caps.



JAMBIÈRE DROITE DE DÉMOLISSEUR

Pièce d'armure unique du Démolisseur 1/2 : Jambe d'armure de métal lourde : RD 5 ; RD 4 ; quand (et tant qu') il reste moins d'un quart de vie au porteur le temps passe au ralenti : il gagne l'initiative aux prochains tours, la seconde action mineure est gratuite et la seconde action majeure ne coûte plus qu'1 PA. Coût : 6 198 caps.

03. DAISY'S DISCOUNT

Le Daisy's Discounts, juste à côté de Kill or Be Killed, est un **general store** et un **café** tenu par la propriétaire goule du même nom. Elle vend des biens généraux tels que des vêtements, des soins, des chems et quelques munitions. Il y a une cuisinière à côté de la petite table de restauration et un établi d'armure derrière le comptoir qu'elle peut louer à l'heure pour 7 caps.

A l'étage, son coin chambre avec un sac de couchage, une lanterne et quelques affaires dans des cartons dans les coins.

« N'oubliez pas : pas de retour, pas d'échange, pas de menace de mort. »

- Daisy



DAISY

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec les capacités spéciales d'une goule (p 5), et juste un pistolet de fortune avec 7 munitions de .38. Richesse de la boutique : 360 caps.

Daisy est née il y a plus de deux cents ans dans le Commonwealth. Elle prétend avoir 220 ans, mais admettra plus tard que c'est probablement plus proche de 270.

Enfant, elle adorait lire et passait beaucoup de temps à la bibliothèque publique de Boston. Elle conserve de bons souvenirs de cette époque, ainsi qu'un livre qu'elle n'a jamais rendu.

Elle est restée longtemps en colère, son mari ayant été tué pendant la guerre des ressources et à cause d'informations classifiées, elle n'a jamais su où il était mort.

En raison des radiations émises après le largage des bombes, son corps s'est lentement transformé en goule. Elle réside maintenant à Goodneighbor, vendant ses marchandises dans son propre magasin.

Selon les notes du terminal du Memory Den, elle semble avoir un côté plus sombre, être toujours en colère, à la recherche de vengeance, bien qu'elle soit courtoise et toujours calme et polie avec la clientèle.

Si les PJ lui demandent du travail, elle les enverra à la bibliothèque pour la nettoyer des super mutants qui infestent l'ancien lieu de culture, de s'assurer qu'il est protégé pour l'avenir de l'humanité et de

ramener son livre en retard. S'ils le font, ils gagnent la réputation amicale avec Daisy. Elle leur offrira en outre un bon repas et de quoi boire pour les rassasier.

Si au moins un PJ parle de sa propre vie d'avant-guerre, elle suggérera d'aller rendre visite à une autre goule d'avant-guerre qui réside à l'hôtel Rexford.

04. LE TROISIEME RAIL

Le Troisième Rail est un club de jazz dans une station de métro réaménagée. Le club appartient à John Hancock, le maire de Goodneighbor, et est géré par un Mister Handy nommé Whitechapel Charlie.

Charlie tient le bar et une chanteuse nommée Magnolia se produit sur une petite scène. L'extérieur est gardé par un membre de la Neighborhood Watch et le hall comprenant guichet, toilettes (un magazine derrière la cuvette) et escaliers descendant au bar par une goule chic en costume trois pièces et un chapeau noir : Ham, le videur.

Le bar lounge est assez cosy et agréable, avec de l'espace, de nombreuses places et les chansons glamours de la magnifique Magnolia en robe rouge.

WHITECHAPEL CHARLIE

Statblock Mr Handy dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 233 caps.



Ham le videur



Whitechapel Charlie

Le barman se distingue par le fait qu'il arbore un drapeau de la Grande-Bretagne d'avant-guerre sur son châssis. Il est programmé pour avoir un accent Cockney alternatif et une répartie cinglante.

Charlie est employé par Hancock et a embauché une chanteuse, Magnolia, pour se produire sur la petite scène à gauche du bar.

Si les PJ lui demandent du travail, il leur explique qu'il a un boulot de « nettoyage » pour lequel il ne faut pas être très regardant sur la morale et plutôt bien équipé. Il cherche du monde pour débarrasser les entrepôts de la ville (05) des membres du Triggerman, un syndicat du crime indépendant qui prend un peu trop d'ampleur dans le coin. Il est prêt à payer 200 caps pour le travail, 400 avec un test de Discours réussi.



Magnolia



HAM

Niveau 6, Goule

Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
A mains nues ■	3	Athlétisme	1
A. de mêlée ■	3	Discrétion	2
A. légères	2	Discours	1
A. à énergie	1	Survie	1
A. lourdes	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
2 (0 😊)	2 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (9), 2 Physiques	
■ CRAN D'ARRÊT : FOR + A. de mêlée (9), 2 Physiques Perforant 1	
■ PISTOLET À VEROU DE FORTUNE : AGI + A. légère (8), 5 Physiques Perforant 1, Fragile, Cadence de tir 0, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ GOULE : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.	

■ **COMME MORT** : Le personnage au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour découvrir qu'il n'est pas mort. S'il n'est pas découvert, il peut alors réaliser une attaque surprise.

■ **MÉTABOLISME LENT** : La lenteur du métabolisme nécrosé rend le personnage résistant aux poisons (RD 1), aux maladies (durée des maladies réduite de 1) et aux chems : il lui faut en prendre deux pour en ressentir les effets. Mais cela ne compte que pour une seule prise lors du test d'addiction dont le chiffre suivant le Yes est augmenté de +1.

De plus, il est immunisé aux radiations, très vieux et stérile, la peau en décomposition se décollant de-ci de-là, le personnage souffre de discrimination de la part des « peaux lisses » (les humains). La Diff ou le rang de complication des tests de **CAR** augmentent en fonction du niveau de racisme de l'interlocuteur humain.

■ **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec sa carabine de combat. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Smoking, chapeau de smoking, 12 munitions de .308, 23 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

Ham est le videur du Troisième Rail. C'est une goule baraquée et pragmatique en charge de la sécurité, ce qui signifie que quiconque cause des problèmes aura affaire à lui. Bien qu'il soit un professionnel accompli, Ham est également doux dans l'âme et protège Magnolia avec chevalerie. Il est naturellement galant avec les femmes jouant de leur sex-appeal.

MAGNOLIA

Niveau 3, Humain

Personnage Notable (48 XP)

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

COMPÉTENCES			
A mains nues	1	Athlétisme	2
A. légères ■	4	Discours ■	5
		Survie ■	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (6), 2 Physiques	
■ PISTOLET DE FORTUNE LÉGER : AGI + A. légère (10), 3 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cadence de tir 2, Portée M	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Robe rouge à paillette (tenue formelle), 6 Epingles à cheveux, 8 munitions de .38, 19 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé.	

Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Magnolia est une belle jeune femme synthétique vivant à Goodneighbor. Elle a été embauchée comme chanteuse par Whitechapel Charlie pour se produire au Troisième Rail en tant que source de divertissement en direct pour les clients du bar. Les chansons que Magnolia écrit font allusion à sa vie passée, qu'elle mentionnera si on lui demande de commenter. Très tactile, ses mains courent sur son interlocuteur ou interlocutrice en toute sensualité.

Usant de ses fines observations, elle charme les gens avec qui elle converse en leur parlant de leurs atouts. En fonction de l'attribut SPÉCIAL le plus élevé du PJ à qui elle s'adresse : « *Vous êtes vraiment spécial-e, vous, n'est-ce pas ? Ne me le dites pas, laissez-moi deviner...* » Suivi d'un tutoiement sensuel :

Force : « *Ah, bien sûr. Ce sont tes muscles puissants. Je pourrais m'habituer à les regarder.* »

Perception : « *Ce sont tes yeux. Rapides et... intenses. Je parie que tu ne manques jamais un détail, hmm ?* »

Endurance : « *Tu es un survivant, n'est-ce pas ? Je parie que le monde entier pourrait te barrer la route et que tu continuerais quand même.* »

Charisme : « *Hmm, je reconnais un collègue interprète quand j'en vois un. Tu sais les bonnes choses à dire, au bon moment.* »

Intelligence : « *Ah, toi, tu es le plus intelligent et tu le sais. Il y a quelque chose de si irrésistible dans l'intelligence...* »

Agilité : « *Ahh, ce sont tes mains. Elles bougent même quand tu n'y penses pas. Elles ont envie de faire quoi en cet instant, tes mains ?* »

Chance : « *Tu as le sourire arrogant d'un joueur / d'une joueuse, j'aime ça. Et je peux comprendre, Miss Fortune est mon amante préférée.* »



05. LES ENTREPÔTS

Les trois bâtiments servent de base locale des opérations des Triggermen (Statblock et présentation de la faction au chapitre 5, Abri 114) qui les ont investis illégalement. Officiellement, ils appartiennent au maire et sont surveillés par la Neighborhood Watch qui ne laissera personne entrer. Ils sont fermés à clé (Crochetage Diff 1).

Ajuster le nombre de membres des Triggermen dans chaque entrepôt pour constituer une rencontre palpitante voire légèrement dangereuse (au moins 3 par entrepôt).

Les coffres contiennent de l'armement (surtout des mitraillettes), de l'équipement de survie et beaucoup de caps (plusieurs centaines). Ils constituent la réserve du syndicat pour agir sur place efficacement et le butin amassé par les tueurs à gage avant d'être rapporté au QG : l'abri 114.

L'ENTREPOT ADJACENT À KILL OR BE KILLED

Cet entrepôt a une porte extérieure verte qui s'ouvre sur la première moitié du rez-de-chaussée, avec un mur en bois cassé devant protégeant la section la plus éloignée. La zone arrière comporte un ensemble d'escaliers en bois menant au premier étage.

Le premier étage a un escalier raide menant au second étage au fond, une pièce à gauche avec deux sacs de couchage et des trous dans le plafond.

Le second étage comprend deux pièces communicantes (une avec plusieurs mannequins) à droite, et une troisième pièce derrière des sacs de sable contenant un gros coffre, un sac de couchage et un matelas.

L'ENTREPOT ADJACENT AU LOCAL DE BOBBI SANS-NEZ

Une porte extérieure blanche s'ouvre sur un couloir, avec une grande pièce à droite et un projecteur devant. Les escaliers devant mènent au premier étage.

Le premier étage dispose d'un salon avec deux chambres à gauche ; la première pièce contient deux sacs de couchage, et la seconde est un bureau. Les escaliers continuent jusqu'au second étage.

Le deuxième étage est une seule grande pièce servant de salle à manger, avec un sac de couchage dans un coin. Les escaliers continuent vers le troisième.

Le troisième étage est une grande pièce faiblement éclairée. Un gros coffre et un matelas se trouvent

Deuxième étage de l'entrepôt adjacent au local de Bobbi Sans-Nez

derrière une paire de barricades de fortune composées de classeurs vides cassés et de sacs de ciment.

L'ENTREPOT ADJACENT À L'ANTRE DE LA MÉMOIRE

La porte extérieure blanche s'ouvre sur une zone d'entrée, avec une petite pièce devant à droite et un escalier menant au premier étage devant à gauche.

Le plafond du premier étage est en partie effondré, formant une rampe de fortune jusqu'à une partie du deuxième étage à droite. Une salle de bain et les escaliers menant à l'autre section du deuxième étage sont à gauche.

Le second étage est séparé en deux pièces. Contrairement aux deux autres entrepôts, ce bâtiment ne comporte ni sacs de couchage ni matelas.



06. HÔTEL REXFORD

L'hôtel Rexford propose un hébergement pour les voyageurs et vagabonds de passage à Goodneighbor. Propriété du trafiquant de chems Marowski, l'établissement emploie Claire Hutchins comme directrice depuis plus de 40 ans.

Dans le passé, l'hôtel accueillait une foule plus sophistiquée et des fêtes étaient souvent organisées.

Le rez de chaussée possède un grand hall et un accueil où les PJ peuvent louer une chambre à l'étage pour 10 caps la nuit, deux petites toilettes à droite et le bureau de Marowski à l'arrière. Les escaliers à droite et à gauche mènent aux premier et deuxième étages, avec un placard verrouillé (Crochetage Diff 3) à côté de l'escalier ouest contenant un gros coffre et deux boîtes de munitions. Quatre chambres sont au deuxième étage, dont une est occupée par un représentant Vault-Tec d'avant-guerre devenu goule : Frederico Cazale. Le sous-sol comprend le terminal (Science Diff 1) de Fred Allen et un petit butin.

CLAIRE HUNTCHINS

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec juste un pistolet de fortune avec 14 munitions de .38. comme arme. Richesse de la boutique : 121 caps.



« Monsieur Marowski. Vous auriez dû le voir à son époque. Cet endroit regorgeait de chimistes haut de gamme, de belles clientes, et ooh... les fêtes... Aujourd'hui, tout est triste à mourir. Ce n'est pas comme ça que j'imaginais passer ma retraite. »

Chargée d'accueillir la clientèle, Claire est la directrice de l'hôtel Rexford depuis 2247 et est souvent plongée dans les souvenirs de l'époque où l'endroit était à son apogée, lorsque des fêtes étaient organisées fréquemment et que la clientèle était plus sophistiquée. Elle est aujourd'hui amère et d'une politesse froide avec les clients, surtout ceux mal fagotés.

FRED ALLEN

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, Richesse de la boutique : 329 caps.

Fred est un employé de Marowski. Il est son dealer de chems à l'hôtel Rexford.

Lorsqu'il ne vend pas de drogue pour son patron Marowski, Fred aime les expérimenter. Il pense que l'expérience personnelle est la clé du succès d'un dealer. Ainsi, Allen garde des notes de ses réactions à chaque chems qu'il consomme pour améliorer sa compréhension de sa marchandise. Cela l'aide selon lui à mieux promouvoir ses produits et à augmenter ses profits.

Si les PJ lui demandent du travail, il a deux choses en cours : la première est son terminal au sous-sol à réparer. Rufus n'ayant pas encore eu le temps de s'y pencher, peut-être qu'un PJ pourra l'aider. Il l'a un peu amoché lors d'une crise psychotique après un léger abus de jet. Il paie 50 caps pour ce travail qui



nécessite de réussir un test d'**AGI + Science** Difficulté 1 pour remettre les morceaux dans l'ordre. Le second travail est d'aller lui récupérer une capsule de gaz Hallucigen dans le bâtiment de la compagnie éponyme qui se situe dans le quartier de l'Esplanade. « Il doit y avoir des matériaux passionnants là-bas ! Des trucs avec lesquels je pourrais fabriquer de nouveaux chems. Mais on dit que les Artilleurs ont investi les lieux. Faudra faire gaffe à vos fesses. » Il paie 200 caps pour ce travail, 400 avec une intimidation réussie.

FREDERICO CAZALE

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec les capacités spéciales d'une goule (p 5), avec le perk Beau parleur, et juste un pistolet de fortune avec 4



munitions de .38. comme arme, avec un trench coat et un chapeau, 12 caps et 1 Jet.

Frederico Cazale, dit Fredo, travaillait comme représentant Vault-Tek et vendait au porte-à-porte des places pour les abris antiatomiques de sa firme. Quand les bombes sont tombées, il était dans la banlieue de Boston, à Sanctuary Hill. Se précipitant comme tous les habitants vers l'abri le plus proche au nord-ouest, il s'est vu refouler par l'armée et n'a pas pu se mettre à l'abri. Il en garde beaucoup de rancune et de colère. Devenu une goule dépressive, il reste prostré dans sa chambre.

Plusieurs tests de **CHA + Discours** réussis seront nécessaire pour lui remonter le moral. Un poste de vendeur dans une colonie des Miliciens lui permettrait de passer à autre chose. Si les PJ réussissent à en faire un vendeur, il vendra tout ce que vend un général store ainsi que les produits de Keller de Diamond City. Richesse de la boutique : 450 caps.

MAROWSKI

Niveau 8, Humain

Personnage Majeur (180 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	3	Discrétion	2
A. de mêlée	2	Science	2
A. légère ■	4	Survie	2
Crochetage	2	Troc ■	3
Discours ■	4		



Marowski

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
29	16	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1 🧠	7

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
0	0	0	0

ATTAQUES

- **POING AMÉRICAIN** : FOR + Mains nues (11), 4 🧠 Physiques
- **44 MAGNUM PUISSANT** : AGI + A. légères (12), 8 🧠 Physique Brutal, Combat rapproché, Cadence de tir 1, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **BARON DU CRIME** : Le personnage génère automatiquement +1 succès à ses tests de Charisme.
- **SURVOLTÉ** : Le personnage est entraîné, motivé et sait prendre les choses en main. Il commence la scène avec 4 PA personnels, indépendants de la réserve de la MJ.
- **AUTORITÉ** : Le personnage peut dépenser une Action mineure pour ordonner à un PNJ de niveau inférieur jusqu'à portée Courte d'effectuer immédiatement une Action mineure, ou dépenser une Action majeure pour ordonner à un autre PNJ de réaliser une Action majeure immédiatement.

■ **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son 44 magnum. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +1 (pour un total de 9 🎯) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Chemise blanche, bretelles et pantalon noir propre (tenue formelle), Jet x2, 21 munitions de .44, 158 caps.

■ **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Marowski était autrefois un baron du crime renommé qui contrôlait la majeure partie du commerce de chems dans le Commonwealth. En 2267, sa réserve a été cambriolée. Marowski a offert une énorme prime pour la tête des auteurs du braquage, mais ils n'ont jamais été retrouvés. Ce braquage l'a ruiné, l'obligeant à conclure un accord avec sa concurrente, Bobbi Sans-Nez à qui il est encore obligé de donner une part de ses bénéfices. Il passe ses journées à diriger tout ce qui reste de son empire de la drogue depuis l'hôtel Rexford, dont il est propriétaire.

Même si son influence actuelle n'est plus ce qu'elle était, il reste l'un des principaux fournisseurs de chems dans la région et dispose d'un vaste réseau de relations. Son laboratoire de chimie est caché au sud-est de Goodneighbor, dans la conserverie Four Leaf Fishpacking, protégée par un système de sécurité de haut vol.

Marowski a également un certain nombre d'associés fidèles travaillant pour lui, dont la plupart sont à l'hôtel. Il a son garde du corps Stan Slavin, Fred Allen qui vend ses chems hors de l'hôtel, et Claire Hutchins qui gère l'hôtel. Il a aussi un contact à Diamond City, le propriétaire et barman du Colonial Taphouse Henry Cooke, en affaire avec lui pour faire entrer clandestinement des chems dans la ville afin de contourner les taxes du maire McDonough, par l'intermédiaire du représentant de Cooke, Nelson Latimer. Latimer rencontre régulièrement Trish, une autre des associés de Marowski, sa représentante sur le terrain.

Marowski est un informateur du BRS (le Bureau de Rétention des Synthétiques de l'Institut).

RUFUS RUBINS

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec juste un pistolet de fortune et 8



munitions de .38. comme arme. Une tenue de mécanicien verte. Richesse de la boutique : 246 caps.

Rufus est le bricoleur et mécanicien de la cité et réside au Rexford où il échange ses services contre le gîte et le couvert. Il vend également de la nourriture d'avant-guerre, du bric-à-brac et des objets utiles.

Selon l'heure de la journée et de son travail, Rufus peut être à l'extérieur de l'hôtel Rexford. Le soir, il est au bar du Troisième Rail.

Si les PJ lui demandent du travail, il les enverra au Shamrock Taphouse dans le port de Boston pour y récupérer un prototype de protectron brasseur nommé Buddy et le livrer en état de marche au Rexford. Il propose 200 capsules pour ce travail mais une négociation réussie peut faire monter la paie jusqu'à 400. Lorsque Buddy arrivera à l'hôtel Rexford, Rufus exprimera son admiration et paiera avec gratitude les PJ. Buddy sera désormais établi comme le nouveau barman de l'hôtel et vendra toutes sortes de boissons alcoolisées fraîches.

STAN SLAVIN

Statblock Mercenaire dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec juste un pistolet de fortune et une batte de baseball, vêtu d'un costume noir sale.

Stan est le fidèle garde du corps de Marowski et

l'un des rares qui lui soit resté fidèle après le braquage, c'est pourquoi il aura toujours une place à l'hôtel Rexford. Selon son patron, il a du tempérament et déteste les gens qui flânent. Pendant la journée, Stan se trouve dans le bureau de Marowski tandis que la nuit, il dort dans la chambre en face de celle de son patron.



TRISH

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec les capacités spéciales d'une goule (p 5), le perk Belle paroleuse et juste une mitraillette avec 20 munitions de .45.

Trish fait partie des Triggermen (voir l'Abri 114 au chapitre 5) mais travaille principalement pour Marowski dont elle est la représentante sur le terrain. Elle commande cinq Triggermen bien armés et connaît



l'emplacement du laboratoire de chimie secret de Marowski et les étapes exactes nécessaires pour déverrouiller l'entrée.

Trish n'est pas du genre à se mettre en danger et préférera laisser ses gros bras faire le sale boulot. En mauvaise posture comme dans n'importe laquelle d'ailleurs, elle usera de ses talents de négociatrice hors pair pour s'en sortir et fuira le cas échéant. Bien que sa mitrailleuse soit une vraie et chargée, elle ne s'en servira qu'en cas de dernier recours.

07. LE VIEUX PARLEMENT

Construit en 1713, l'Old State House est le plus ancien bâtiment public de Boston. Au cours des années précédant la guerre d'Indépendance, ce bâtiment était un foyer pour les idées et les idéaux qui entraîneraient la révolution. Selon le père fondateur John Adams, c'est ici que « l'enfant Independence est né ». En 1770, juste devant ses portes, le massacre de Boston a eu lieu, poussant les colons américains à l'action. Le vieux parlement était le siège du gouvernement du Massachusetts jusqu'à la construction de la New State House en 1798.

Ayant survécu à la Grande Guerre complètement intact, il sert maintenant de bâtiment gouvernemental et de mairie de Goodneighbor. Le maire John Hancock et la Neighborhood Watch y logent.

Le vieux parlement se trouve à gauche en entrant dans Goodneighbor, en face du magasin Kill or Be Killed. Le bâtiment comporte quatre niveaux accessibles : un sous-sol, un rez-de-chaussée, un étage et un grenier. Une partie du sous-sol accueille le Troisième Rail dans l'ancienne station de métro, accessible depuis l'extérieur du bâtiment.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Il s'articule autour d'un escalier central en colimaçon menant au premier étage et au sous-sol. Le premier étage comprend deux salles, dont un petit musée rempli de vitrines et une salle de pause pour la Neighborhood Watch.

ÉTAGE ET GRENIER

L'étage contient une autre salle de pause avec une porte donnant sur le balcon et les quartiers d'habitation de Hancock avec son terminal privé. Un escalier près de l'escalier en colimaçon mène au grenier où le maire accueille des vagabonds.

SOUS-SOL

Le sous-sol contient une cellule de prison pour les rares contrevenants de Goodneighbor qui ne meurent pas de leurs transgressions.

JOHN HANCOCK

Niveau 8, Goule

Personnage Majeur (156 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discours ■	4
A. de mêlée ■	3	Discrétion	2
A. légère ■	4	Science	3
Crochetage	3	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
29	16	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1	7

RD	RD	RD	RD
1	1	0	0

ATTAQUES	
■ COUTEAU DE COMBAT : FOR + A. de mêlée (11),	4 Physiques Perforant 1
■ FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + A légère (12),	5 Physiques Dégâts étendus Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ GOULE :	Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.
■ COMME MORT :	Le personnage au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de PER + Discrétion Diff 2 pour découvrir qu'il n'est pas mort. S'il n'est pas découvert, il peut alors réaliser une attaque surprise.
■ MÉTABOLISME LENT :	La lenteur du métabolisme nécrosé rend le personnage résistant aux poisons (RD 1), aux maladies (durée des maladies réduite de 1) et aux chems : il lui faut en prendre deux pour en ressentir les effets. Mais cela ne compte que pour une seule prise lors du test d'addiction dont le chiffre suivant le Yes est augmenté de +1.
De plus, il est immunisé aux radiations, très vieux et stérile, la peau en décomposition se décollant de-ci de-là, le personnage souffre de discrimination de la part des « peaux lisses » (les humains). La Diff ou le rang de complication des tests de CAR augmentent	

en fonction du niveau de racisme de l'interlocuteur humain.

■ **SURVOLTÉ** : Le personnage est entraîné, motivé et sait prendre les choses en main. Il commence la scène avec 4 PA personnels, indépendants de la réserve de la MJ.

■ **AUTORITÉ** : Le personnage peut dépenser une Action mineure pour ordonner à un PNJ de niveau inférieur jusqu'à portée Courte d'effectuer immédiatement une Action mineure, ou dépenser une Action majeure pour ordonner à un autre PNJ de réaliser une Action majeure immédiatement.

■ **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son 44 magnum. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +1 (pour un total de 9 🎯) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Costume de John Hancock (trench coat), chapeau tricorne, Jet x4, Mentat x2, 11 munitions de .12, 42 caps.

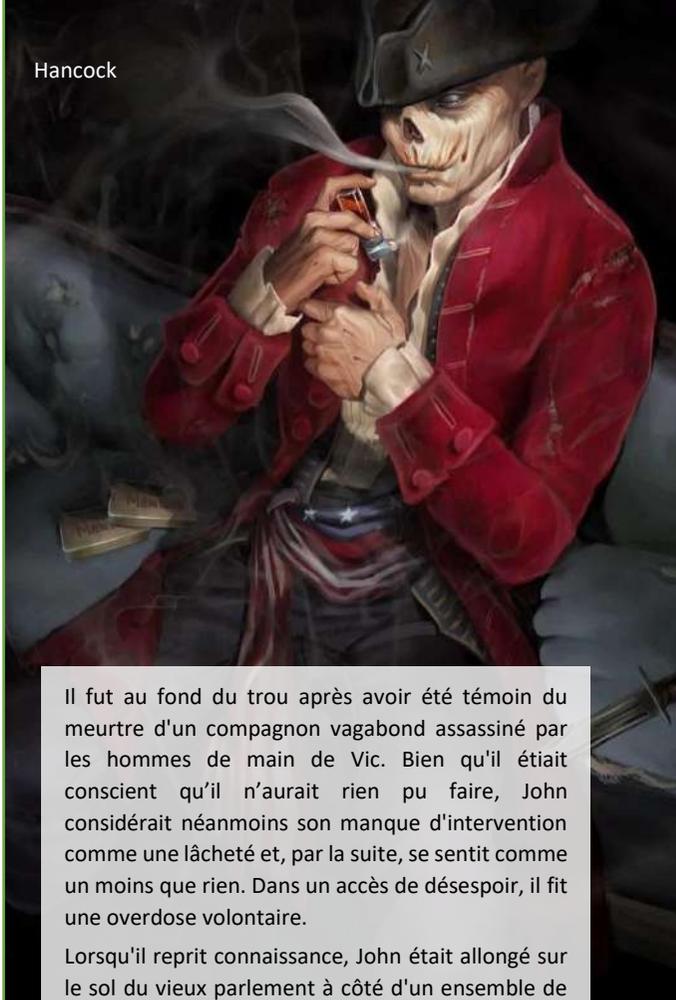
■ **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Né John McDonough, Hancock est le frère cadet du maire de Diamond City, James Michael McDonough. Les deux avaient une relation difficile depuis le début. John le considérait comme supérieur et prétend que son frère aîné lui jetait des tomates pourries dans le dos et le frappait.

Malgré cela, il avait de l'affection pour son frère. Mais tout changea en 2282, lorsque James Michael se présenta à la mairie avec une campagne anti-goule, incitant à la haine et à la peur des habitants goules de la ville. Lorsque John confronta son frère dans son bureau après son discours d'investiture et que ce dernier ne montra aucun signe de remords pour la violence que sa campagne avait incitée, se contentant de jubiler, la rupture fut consommée.

John essaya de sauver autant de goules que possible en les relocalisant dans la ville de Goodneighbor, à l'époque dirigée par un chef de la mafia impitoyable : Vic. Malheureusement, de nombreux réfugiés ne supportèrent pas la vie dans le bidonville et s'enfuirent dans les ruines de Boston et les terres désolées du Commonwealth, mourant finalement de faim ou de violence.

Au fil du temps, John tomba en dépression et dans la toxicomanie, prenant une drogue radioactive expérimentale dans le but de se transformer en goule. La tentative fut couronnée de succès, ce dont il est très heureux aujourd'hui.



Il fut au fond du trou après avoir été témoin du meurtre d'un compagnon vagabond assassiné par les hommes de main de Vic. Bien qu'il était conscient qu'il n'aurait rien pu faire, John considérait néanmoins son manque d'intervention comme une lâcheté et, par la suite, se sentit comme un moins que rien. Dans un accès de désespoir, il fit une overdose volontaire.

Lorsqu'il reprit connaissance, John était allongé sur le sol du vieux parlement à côté d'un ensemble de vêtements ayant appartenu au père fondateur John Hancock. Il prit l'identité du personnage historique et entreprit de lever une milice révolutionnaire pour renverser Vic. Devenant temporairement sobre, il rassembla une équipe de vagabonds et réussit à convaincre KL-E-0 de leur prêter des armes.

Ils se réunirent une nuit, attendant sur les toits et à l'intérieur des bâtiments que les hommes de main de Vic se rassemblent. Attendant que leurs adversaires soient défoncés et alcoolisés par une grosse nuit de fête, ils sortirent de leurs cachettes et massacrèrent les gangsters. Puis ils prirent d'assaut les appartements de Vic dans le vieux parlement, le traînant dehors pour enfin le pendre au balcon.

Regardant du balcon et voyant que la majeure partie de la ville s'était rassemblée pour assister à l'agitation, Hancock fit une simple proclamation : « *Du peuple, pour le peuple !* » Ainsi il ne fut plus John McDonough, le réfugié de Diamond City, mais John Hancock, le maire incontesté de Goodneighbor.

En 2287, Hancock continue d'exercer les fonctions de maire. La majorité des citoyens de Goodneighbor



sont satisfaits de lui à ce poste et il est une source de réconfort concernant la menace synthétique.

FAHRENHEIT

Niveau 6, Humain

Personnage Notable (90 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Explosifs	1
A. de mêlée ■	3	Athlétisme	3
A. légères ■	3	Discours	2
A. lourdes ■	2	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
3 (0 😊)	2 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (9),	
2 🧠 Physiques	

- **CRAN D'ARRÊT** : FOR + A. de mêlée (10),
2 🧠 Physiques Perforant 1
- **REVOLVER DE FORTUNE** : AGI + A. légère (10),
4 🧠 Physiques, Combat rapproché, Fragile,
Cadence de tir 1, Portée Courte
- **FUSIL D'ASSAUT** : AGI + A légère (10),
5 🧠 Physiques Burst, 2 mains, Cadence de tir 2,
Portée Moyenne
- **GRENADE FRAG** : AGI + Explosifs (8),
6 🧠 Physiques Blast, Jetable (M)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son fusil d'assaut. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 🧠) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Armure de métal robuste complète, Stimpak, 20 munitions de .45, 22 munitions de 5.56, 32 caps.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

« Vous avez déjà essayé les échecs ? Parfois, vous devez sacrifier une pièce pour que le jeu continue. Gardez cela à l'esprit. »

Pragmatique et efficace, Fahrenheit est une figure éminente de Goodneighbor. Elle est le garde du corps personnel d'Hancock. On peut généralement la trouver appuyée contre le mur de Kill or Be Killed, où elle peut faire un commentaire en passant, généralement concernant la vie sous la forme d'une partie d'échecs, jeu auquel elle apprécie jouer. Comme tout résident typique de la ville, elle fera tout son possible pour protéger Hancock et le mode de vie Goodneighbor.

LA NEIGHBORHOOD WATCH

Statblock Mercenaire dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec seulement une mitrailleuse et 16 munitions de .45.

Faction officielle de la ville, la Neighborhood Watch est responsable de son maintien de l'ordre. Les actes de vol ou de violence sont réponsus par la violence, mais les visiteurs qui évitent les ennuis n'ont rien à craindre de ces gardes locaux. Ils font office de police et sont sous le commandement du maire de Goodneighbor.

Tous les gardes portent des costumes trois pièces rapiécés, des fedoras usés et utilisent des mitrailleurs. La Neighborhood Watch se compose d'hommes et de femmes humains et goules.



Irma

08. ANTRE DE LA MÉMOIRE

Le Memory Den est un établissement récréatif offrant l'expérience de la réalité virtuelle grâce à l'utilisation de modules de stase mémorielle, des capsules de verre contenant un siège rouge confortable et un casque bourré d'électronique, offrant aux clients la possibilité de revivre leur propre vie ou celle des autres. Fonctionnant grâce à l'alliance des travaux scientifiques de la docteure Amari et du sens des affaires d'Irma, le Den s'adresse à une clientèle sélecte qui peut non seulement s'offrir ses services, mais également faire face au traumatisme qu'est de revivre le passé. Irma préfère éviter les problèmes potentiels avant de s'engager dans une relation d'affaires, en s'assurant d'abord que ses clients sont totalement dignes de confiance ou ont désespérément besoin d'aide.

La grande porte rouge de l'entrée amène à une vaste pièce centrale contenant trois modules mémoriels, avec parfois des clients dedans. La décoration de la salle ouverte aux clients est baroque, drapée de rideaux de velours rouge et de bougeoirs d'argent. Sur l'estrade au bout, Irma accueille les clients avec grâce et décontraction, vêtue d'une tenue de soirée sexy et allongée sur sa méridienne de cuir rouge. Derrière elle, le poste informatique, occupé par Amari quand cette dernière n'est pas dans son laboratoire.

Les pièces qui suivent ne sont pas ouvertes au public. À droite de la grande salle se trouve une porte de bois fermée cachant la chambre de Kent Connolly remplie de souvenirs de Silver Shroud

et de son module personnel. Les chambres d'Irma et d'Amari sont à l'étage tandis que la salle du sous-sol, contient le laboratoire de la scientifique avec deux modules mémoriels.

UNE SESSION DE MODULE MEMORIEL

Si les PJ arrivent à convaincre Irma qu'ils ont les moyens et qu'ils sont équilibrés ou que retrouver la mémoire est très important, elle les laissera utiliser ses chers modules.

La session coûte 150 caps, payables d'avance.

La porte vitrée est ouverte, le PJ s'installe sur le fauteuil et la docteure Amari s'occupe du démarrage de la séance. Le PJ doit penser très fort au moment qu'il souhaite revivre ou retrouver. Il se retrouve dans un sommeil paradoxal conscient et a des flashes de moments de vie, avec toutes les émotions et leur intensité qui y sont liées. Dans un espace nébuleux comme au milieu de l'espace, le PJ se déplace par l'esprit entre les scènes désirées reliées par un pont de lumière. Il ne peut que regarder les personnes revisualisées mais il les voit et les entend distinctement. Quand celles-ci s'adressent à lui, il leur répond automatiquement ce qu'il a dit à l'époque, ce qui lui permet de se remémorer ce qui a été dit.

Si la session est émotionnellement chargée voire difficile, le PJ doit réussir un test d'**INT + Survie** (Difficulté à déterminer en fonction de celle du souvenir à revivre) pour ne pas se laisser submerger et revenir brutalement à la réalité avec 1 point de Fatigue mentale, nécessitant du repos pour être perdu.

Quand ses clients sortent affligés ou abattus par ce qu'ils ont vécu dans le module, Irma s'excuse de leur avoir fait revivre cela et leur propose parfois de revenir pour une séance à moitié prix d'un souvenir plus agréable pour une meilleure expérience de ses services.

IRMA

Niveau 3, Humain

Personnage Notable (48 XP)

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

COMPÉTENCES			
A mains nues	1	Discours ■	4
A. légères ■	3	Troc ■	4
		Survie	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	4

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ A MAINS NUES : FOR + A mains nues (6), 2 🧠 Physiques	
■ REVOLVER DE FORTUNE SILENCIEUX À ÉJECTION RAPIDE : AGI + A. légère (9), 4 🧠 Physiques, Combat rapproché, Cadence de tir 1, Portée Courte	

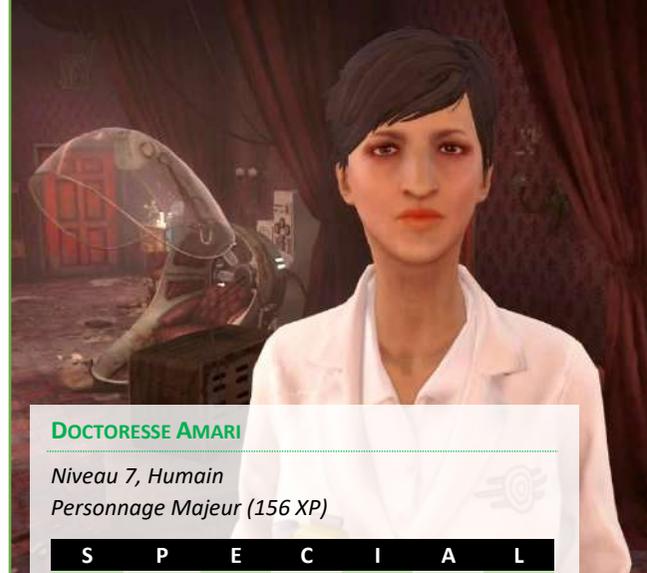
INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Robe rouge à plumes (tenue formelle), 12 Epingles à cheveux, 16 munitions de .45, 53 caps. Richesse de la boutique : 1546 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

« Es-tu prêt pour ton essai, chéri-e ? Un événement récent avec des êtres chers fonctionne mieux. »

Irma est une jeune femme d'affaires séduisante et agréable de compagnie, très appréciée de Nick Valentine avec qui elle flirt quand il passe par ici.

Polie, calme, charmeuse, mystérieuse, elle garde farouchement le secret sur l'origine de ses machines.

Son commerce étant source de convoitise, elle se protège avec son revolver dont elle sait très bien se servir. La Neighborhood Watch surveille jour et nuit l'entrée du bâtiment.



DOCTRESSE AMARI

Niveau 7, Humain

Personnage Majeur (156 XP)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	6	8	9	8	7

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	2	Réparation ■	4
A. à énergie	2	Science ■	6
Discours	3	Survie	2
Médecine ■	4	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	7

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (4), 2 🧠 Physiques	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ BLOUSE DE LABORATOIRE : Le personnage est vêtu d'une blouse de laboratoire qui, entre l'utilité de la conception et le fait de se sentir plus intelligent en la portant, lui permet de relancer un unique d20 sur un test d'INT durant chaque scène.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Blouse de laboratoire, Eau purifiée x2, 12 caps.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

Aussi douée en robotique et informatique qu'en biologie, la doctresse Amari est une scientifique spécialisée dans le cerveau humain. Elle travaille à l'Antre de la Mémoire dans le but d'aider les gens à revivre leurs souvenirs passés.

Contrairement aux autres médecins, elle ne fournit pas de services médicaux en dehors de sa spécialisation.

Elle aide également secrètement le Réseau du Rail en créant de nouveaux souvenirs pour les synthés en fuite, avant qu'ils ne soient déplacés loin du Commonwealth et de l'Institut qui les pourchasse.

La création de souvenirs n'est pas un service proposé par l'Antre de la Mémoire. Seuls les synthétiques en fuite amenés par un agent du Réseau du Rail aura accès à cette aide gracieuse d'Amari. Cela se déroule dans son laboratoire au sous-sol. Aide à double tranchant, le synthétique oublie jusqu'à en être un. Si c'est plus facile pour vivre caché loin des soupçons, ce dernier perd une part entière de sa vie et de son identité, sans compter qu'il peut avoir parfois un problème d'implantation des faux souvenirs pouvant causer de lourds dégâts cérébraux.

Amari est profondément humaniste et considère les créations biologiques de l'Institut comme de véritables humains qu'il faut sauver de l'esclavage industriel dans lequel ils ont vu le jour. L'implantation de nouveaux souvenirs est pour elle un mal nécessaire pour leur donner une chance d'avoir la vie sauve et la liberté de la vivre.

Si elle déteste l'Institut pour son manque cruel d'éthique, elle reste particulièrement impressionnée par le travail de création cérébrale du puissant laboratoire.

KENT CONNOLLY

Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec la compétence Réparation taggée et la compétence Science à 2 à la place de Mains nues, sans arme, avec du matériel de radio et 8 caps.



Kent Connolly est un technicien radio ghoulinisé, opérant depuis son studio dans sa chambre privative du Den. Il est responsable de l'entretien et de l'exploitation du signal de Silver Shroud Radio, la fierté et la joie de son enfance.

Avant la guerre, Connolly était un fan inconditionnel des séries Silver Shroud et la Maîtresse du Mystère, ayant écouté chacun de ses 420 épisodes (spécial vacances inclus) du Silver Shroud et ayant une connaissance encyclopédique du sujet.

Ses connaissances ont été exploitées par Frederick Rivers pour créer l'Ordre du Mystère et construire le repaire souterrain de la faction opérant dans les Appalaches.

Après la guerre, la vie de Connolly dans les Terres désolées a été une période traumatisante (enlèvement, séquestration, maltraitance). Il gère ce trauma en revivant ses souvenirs d'avant la Grande Guerre grâce au module mémoriel que lui a mis à disposition Irma dans sa chambre.

Connolly est un grand solitaire fragile, revivant encore et encore sa série radio bien-aimée dans son coin, privilège qu'il échange contre le fait de continuer à faire vivre la radio qu'apprécie également Irma. Il diffuse les enregistrements de divers épisodes du drame policier Silver Shroud qui ont survécu au feu atomique de la Grande Guerre.



Au plus profond de son cœur, Connolly désire apporter la justice et la paix à Goodneighbor (et par extension au Commonwealth) en provoquant le retour du célèbre justicier. Irma ne voulant pas qu'il se mette à nouveau en danger et craignant trop lui-même de sortir, il cherche quelqu'un pour réincarner son héros fétiche. Si les PJ arrivent jusqu'à lui grâce à leur écoute de la radio de Silver Shroud, il leur demandera de faire revivre la légende.

FAIRE REVIVRE LA LÉGENDE

LE COSTUME FAIT LE JUSTICIER

Connolly commence par demander de retrouver le costume de Silver Shroud. Une bonne persuasion permet d'obtenir 50 caps à l'avance sur les 200 qu'il compte offrir pour réinstaurer la peur du justicier à la mitrailleuse d'argent dans le cœur des vilains de ce monde.

Les PJ doivent fouiller le bâtiment d'Hubris Comics (dans Back Bay au chapitre 1) puis retourner voir Kent. Il donnera aux PJ la récompense convenue, plus un beau supplément si d'autres souvenirs de Silver Shroud lui sont apportés (100 caps par souvenir).

Il prêtera ensuite le costume et la mitrailleuse d'argent de Silver Shroud et donnera des cartes de visite à l'effigie du justicier et trois Stimpaks en échange de faire revivre la légende grâce à quelques missions qui doivent instiller la peur chez les méchants.

Kent les renvoie à leurs occupations en leur expliquant qu'ils doivent écouter la station Silver Shroud Radio quand ils sont à Goodneighbor et ses alentours. Si quelque chose se trame en ville, il le saura et communiquera l'info à travers son émission de radio.

« Quand vous m'entendez dire que Silver Shroud a repéré un vilain qui mérite une bonne correction pour ses crimes, revêtez le costume et prenez la grosse voix de Shroud, comme sur les enregistrements. Silver Shroud va revenir en chair et en os et la justice triomphera à nouveau ! N'oubliez pas de laisser sa carte de visite. C'est ainsi que tout le monde saura qu'il est de retour. »

Quelques heures après que chaque cible est éliminée, Kent raconte à la radio avec emphase que Silver Shroud est de retour et qu'il a rendu justice !

PREMIERE CIBLE

De passage à Goodneighbor, si les PJ écoutent la radio de Silver Shroud, ils obtiendront la première cible : Wayne Delancy.

« Appel à tous les fans de Silver Shroud. Une annonce unique dans une vie ! Silver Shroud est de retour et il va nettoyer les rues de notre cité. Tout le monde a entendu comment Wayne Delancy a assassiné la pauvre Miss Selmy et son enfant, pour quelques pauvres caps. La mort vient pour vous, Wayne. »

Si les PJ interrogent Wayne sur le meurtre qu'il a commis, il avouera sans le moindre remort se débarrasser de ceux qui le gênent, qu'on le paie ou non pour ça et demandera avec dédain aux clowns d'aller jouer ailleurs.



Wayne Delancy

Niveau 3, Humain

Personnage Normal (24 XP)

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

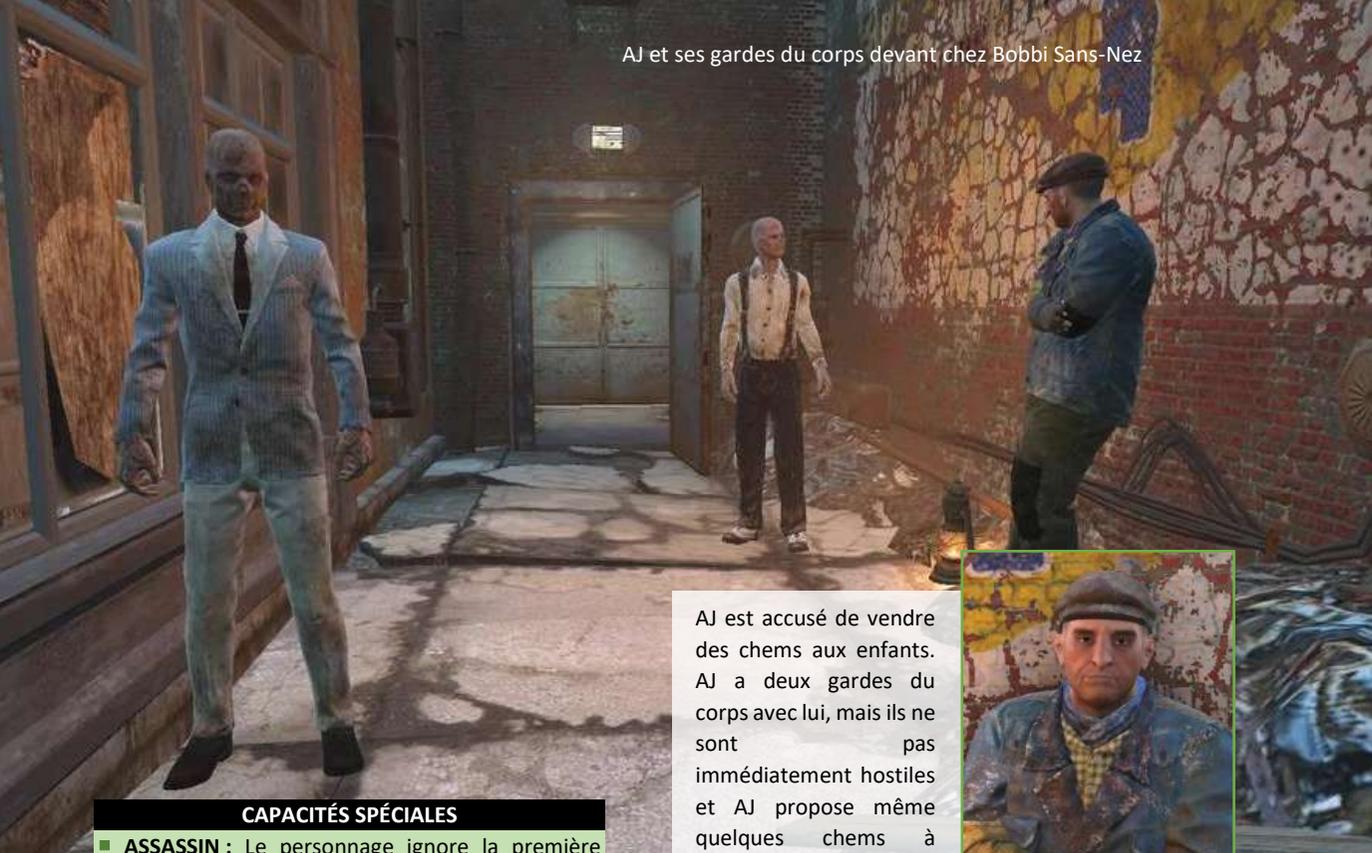
COMPÉTENCES			
Mains nues	2	A. lourdes	1
A. de mêlée ■	3	Athlétisme	1
A. légères ■	3	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
0	0		
2	2	0	0
1	1 (D)		
	2 (G)		

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8),	
2 Physiques	
■ CRAN D'ARRÊT : FOR + A. de mêlée (9),	
2 Physiques Perforant 1	
■ FUSIL DE CHASSE DE .50 : AGI + A légère (9),	
8 Physiques Brutal Perforant 1, 2 mains, Cad de tir 0, Portée Moyenne	



CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **ASSASSIN** : Le personnage ignore la première complication de la scène quand il utilise son cran d'arrêt.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Torse d'armure de combat, Jambe gauche en cuir, Jambe droite de raider, 12 munitions de .50, 2 Stimpaks, 1 bouteille de whisky et 84 caps.

■ **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Wayne Delancy est un tueur à gages de Goodneighbor qui travaille pour le raider Sinjin. Il a assassiné Mlle Selmy et son enfant sur les ordres de Sinjin pour ne pas l'avoir payé à temps, et la nouvelle s'est rapidement répandue dans Goodneighbor.

DEUXIEME CIBLE

La prochaine cible est AJ, dans la ruelle donnant chez Bobbi Sans-Nez.

« Si prendre des chems regarde chaque adulte que nous sommes, en vendre aux enfants est vraiment moche, même pour ce monde. Silver Shroud ne laissera jamais un homme comme AJ se faire de l'argent sur la santé de nos enfants et ira le chercher jusque devant chez Bobbi Sans-Nez s'il le faut, pour lui régler son compte et lui donner ce qu'il mérite ! »

AJ est accusé de vendre des chems aux enfants. AJ a deux gardes du corps avec lui, mais ils ne sont pas immédiatement hostiles et AJ propose même quelques chems à acheter à un bon tarif aux PJ qui l'abordent.

Si les PJ le menacent, AJ proposera un pot-de-vin pour le laisser tranquille (100 caps, qu'il peut monter à 200 avec une négociation réussie). Les PJ peuvent soit tuer AJ et laisser une carte de visite, soit accepter le pot-de-vin.

S'ils acceptent le pot-de-vin, Kent sera très déçu et dira à la radio que Silver Shroud devraient s'occuper d'AJ car les enfants comptent sur lui.



AJ « Cheap chems »

Statblock Caravanier / Marchand dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec un pistolet de fortune, 32 munitions de .38, 4 Jet et 3 Med-X. Richesse de la boutique : 130 caps.

Membre du gang de Sinjin, AJ est l'un des nombreux trafiquants de chems vivant dans la colonie de Goodneighbor et est connu pour en vendre à tout le monde à très bon prix. Récemment, il a lancé son nouveau slogan : « *Chems for Kids* ».

Les clients d'AJ comptent Bunker Hill (à Charleston, voir chapitre 1) et son maire Kessler, qui ont besoin de chems (Jet et Psycho) pour payer le gang de raider de Jared. Ils achètent chez AJ parce qu'il a les prix les plus bas pour les chems ordinaires, bien qu'ils trouvent déplorable qu'il en vende aux enfants.

AJ est également un informateur pour le BRS de l'Institut.

Gardes du corps goules d'AJ

Statblock Mercenaire dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec les capacités spéciales d'une goule (p 5), avec seulement un pistolet 10mm (et 12 munitions de 10mm) pour l'un est un 44 magnum (et 8 munitions de .44) pour l'autre, des costumes rapiécés et 20 caps chacun.

Les gardes du corps d'AJ sont des Triggermen (voir Abri 114 au chapitre 5) embauchés par Sinjin pour veiller sur son commerce de chems. Ces derniers se montreront insistants sur le fait qu'AJ est occupé si les PJ se montrent agressifs à son égard.

TROISIEME CIBLE

La prochaine cible est Kendra.

« Silver Shroud rend justice à Goodneighbor. Vous feriez mieux de faire attention, les méchants. Et maintenant une info spéciale. La terrible assassin Kendra a récemment été repérée au Third Rail. La même Kendra qui a bombardé la cabane de Little Joe et a tué quatre vagabonds innocents. Si vous voulez voir Silver Shroud en action, restez près de Whitechapel Charlie. Shroud va découvrir où se trouve la méchante tueuse. »

Au Troisième Rail, Whitechapel Charlie sait où se trouve Kendra mais l'info n'est pas gratuite (50 caps). Si le PJ vêtu comme Silver Shroud se met à prendre la voix de Shroud ou si un PJ réussit à le convaincre, il donnera finalement l'information gratuitement. Charlie indiquera qu'elle se trouve dans les appartements de Water Street, juste au sud de Goodneighbor (voir le Quartier des affaires dans le chapitre 1)

Rendez-vous dans les appartements et éliminer les raiders gênants. Kendra sur la défensive n'est pas de suite hostile. Elle parlera aux PJ pour les distraire avant d'attaquer.

CONVOCAION DU MAIRE

De retour à Goodneighbor, la station de radio diffusera que John Hancock veut rencontrer Silver Shroud.

Les PJ doivent se rendre au vieux parlement et demander de rencontrer le maire. Ce dernier, amusé du jeu auquel jouent les PJ pour faire renaître le justicier imaginaire d'avant-guerre, les chargera d'abattre Northy et Smiling Kate et offre en récompense 200 caps par tête. Ces deux raiders notoires travaillent pour Sinjin, un dangereux chef de gang dont il faut réduire les forces et prétentions.

Une négociation réussie permet d'obtenir 50 caps supplémentaires par PJ et payées à l'avance pour le travail.

Smiling Kate est la cheffe d'un petit groupe de raiders travaillant pour Sinjin et dont le squat se trouve à l'extérieur de Bunker Hill à Charleston (voir Chapitre 1).

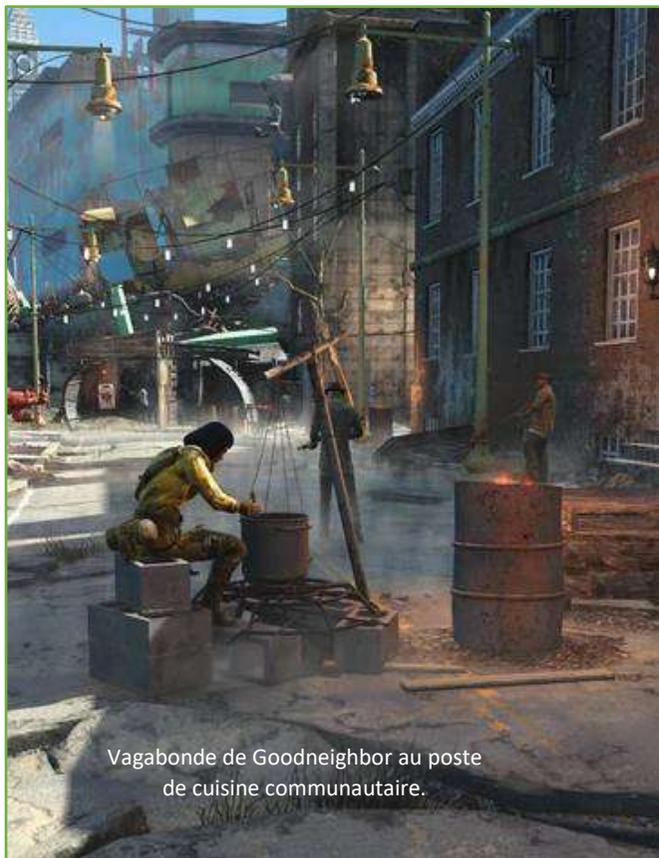
Northy est, tout comme Smiling Kate, un membres du gang de Sinjin. Lui, tente de se cacher du dingue qui se déguise en Silver Shroud à Wattz Customer Electronics à Cambridge (voir Chapitre 1).

Les deux cibles sont en possession d'une holobande de Sinjin donnant l'ordre d'éliminer Kent.

De retour à l'Antre de la mémoire, Irma étonnée racontera aux PJ que Kent a été enlevé avec son matériel de radio par un groupe de raiders armés.

Sur la radio de Silver Shroud, Sinjin s'exprime directement aux PJ et leur dit qu'il a emmené Kent à l'hôpital général de Milton, les invitant à venir le voir en personne s'ils en ont le courage, ce dont il ne doute pas de la part du célèbre Silver Shroud (voir le Chapitre 4 : le Sud du Commonwealth).

De retour à Goodneighbor, Hancock remettra la récompense promise pour l'élimination des deux cibles, avec un bonus de 1000 caps pour l'élimination de Sinjin. Un test de réputation pour Goodneighbor peut être fait. Avoir sauvé Kent et le ramener en un seul morceau augmente les chances de succès.



Vagabonde de Goodneighbor au poste de cuisine communautaire.

09. LES RUES DE GOODNEIGHBOR

VAGABOND DE GOODNEIGHBOR

Statblock Habitant du Wasteland dans le Bestiaire de fortune du Wasteland avec seulement un pistolet de fortune, 1d6 munitions de .38, 1d4 caps, 1 nourriture ou 1 boisson aléatoire et 1 chems aléatoire.

Malchanceux et fatigués d'errer dans les Terres désolées, les vagabonds constituent la majeure partie des habitants des rues de Goodneighbor, vivant dans des abris de fortune faits de morceaux de taule et autres déchets ou à même le sol des rues. Certains d'entre eux sont des gens moins fortunés qui n'ont pas leur place ailleurs, qu'ils aient été rejetés ou bannis d'autres colonies, ou affligés par les fléaux du Commonwealth.

Les vagabonds sont attirés par la philosophie du maire Hancock « *Du peuple, pour le peuple* » et accueillent favorablement la sécurité générale et les lois assouplies de la ville. Bien que ce soit aussi un refuge pour le crime, encourageant le vigilantisme et le droit de résoudre ses problèmes par tous les moyens possibles. Ils ne sont pas agressifs, mais se défendent violemment quand ils sont provoqués.

10. CHEZ BOBBI SANS-NEZ

Au fond d'un cul-de-sac derrière le Daisy's Discount et le Kill or be Killed, une grande porte grise de hangar avec un vasistas dévoilant le visage d'une goule pas commode quand on frappe.



BOBBI SANS-NEZ

Niveau 7, Goule
Personnage Majeur (156 XP)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	7	8	7	9	8

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discretion ■	3
A. de mêlée	1	Science	2
A. légères	3	Survie	2
Crochetage ■	4	Troc ■	3
Discours ■	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
30	18	2

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	0	8

RD	RD	RD	RD
0	0	immunisée	0

ATTAQUES	
■	POING AMÉRICAIN : FOR + Mains nues (8), 3 🎲 Physiques
■	MITRAILLETTE : AGI + A. légères (12), 3 🎲 Physique Burst, Imprécis, 2 mains, Cadence de tir 3, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **GOULE** : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.

■ **COMME MORT** : Le personnage au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discretion** Diff 2 pour découvrir qu'il n'est pas mort. S'il n'est pas découvert, il peut alors réaliser une attaque surprise.

■ **MÉTABOLISME LENT** : La lenteur du métabolisme nécrosé rend le personnage résistant aux poisons (RD 1), aux maladies (durée des maladies réduite de 1) et aux chems : il lui faut en prendre deux pour en ressentir les effets. Mais cela ne compte que pour une seule prise lors du test d'addiction dont le chiffre suivant le Yes est augmenté de +1.

De plus, il est immunisé aux radiations, très vieux et stérile, la peau en décomposition se décollant de-ci de-là, le personnage souffre de discrimination de la part des « peaux lisses » (les humains). La Diff ou le rang de complication des tests de **CAR** augmentent en fonction du niveau de racisme de l'interlocuteur humain.

■ **BARON DU CRIME** : Le personnage génère automatiquement +1 succès à ses tests de Charisme.

■ **SURVOLTÉ** : Le personnage est entraîné, motivé et sait prendre les choses en main. Il commence la scène avec 4 PA personnels, indépendants de la réserve de la MJ.

■ **AUTORITÉ** : Le personnage peut dépenser une Action mineure pour ordonner à un PNJ de niveau

inférieur jusqu'à portée Courte d'effectuer immédiatement une Action mineure, ou dépenser une Action majeure pour ordonner à un autre PNJ de réaliser une Action majeure immédiatement.

■ **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec sa mitraillette. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +3 (pour un total de 6 ) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Chemise blanche, blaser et pantalon noir (tenue formelle), Eau irradiée x2, 38 munitions de .45, 219 caps.

■ **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Femme d'affaires « *légitime* » autoproclamée, chaque endroit où Bobbi s'installe devient rapidement sa base d'opérations pour ses affaires quelles qu'elles soient. Bien que son influence soit encore faible, Bobbi est une femme très ambitieuse, qui ne compte pas rester une simple dealeuse de chems et humble voleuse à la tire. Elle a déjà profité de l'état de faiblesse de Marowski (voir Hôtel Rexford) et compte bien profiter de cette aubaine pour accroître son pouvoir.

Bien qu'elle soit une goule

Bien qu'elle soit une goule, elle possède encore des cheveux et en est très fière. Elle va souvent se faire coiffer par John au Super Salon de Diamond City.

LE BIG DIG

La quête du Big Dig peut être lancée quand les PJ frappent à la porte de Bobbi, ou alors ils sont approchés par quelqu'un de Goodneighbor qui leur parle d'une opportunité de se faire beaucoup de caps.

Bobbi prépare un grand braquage et la cible n'est autre que la chambre forte du maire Hancock dans le dépôt de fret NH&M au sud-ouest de Goodneighbor. Une longue histoire compliquée de différents avec le maire la pousse à se venger de lui en pénétrant par effraction dans sa propriété et en y volant tout ce qui a de la valeur. Sans compter que ceci la mettrait une bonne fois pour toute sur les rails du grand banditisme et lui permettrait de prendre la place de baronne du crime de la ville laissée vacante par un Marowski qui tarde à se relever.

Grâce à un espion qu'elle a planté au sein du gang de raiders de la Massachusetts State House, Bobbi a réussi à acquérir une carte précise du métro de

Boston. Pour recruter des creuseurs pour son projet, le Big Dig, et poursuivre sa vendetta contre Hancock, Bobbi le fait passer pour un plan visant à se venger du maire McDonough pour avoir banni les goules de Diamond City. La cible est censée être une chambre forte secrète située directement sous le bureau du maire, qui, selon Bobbi, abrite une énorme réserve de milliers de caps, une grande cache d'armes et d'autres butins précieux. Elle promet à son personnel de nombreuses caps et une part du butin une fois le travail terminé.

Depuis des mois, les travaux ralentissent et le projet peine à avancer. Si elle arrive à enrôler les PJ pour creuser et faire partie du casse, les mineurs déjà sur place sont attaqués par des fangeux quand les PJ les rejoignent. Une fois débarrassée des fangeux, pour aider à accélérer les fouilles, elle leur demande de faire venir son ancien expert en technologie, un certain Mel (voir son statblock plus bas). Ce dernier a été arrêté et est enfermé dans une cellule du Bureau de Sécurité de Diamond City. Il faut le libérer par n'importe quel moyen que les PJ jugeront utile.

Il y a plusieurs façons de libérer Mel : parler à Mel et apprendre qu'il est libéré le lendemain puis attendre simplement que la journée en cours soit passée, voler une clé sur un garde, voler une clé au bureau des gardes, pirater le protectron à proximité pour tuer les gardes (les PJ deviennent alors ennemis de la faction Diamond City), soudoyer un garde ou convaincre l'un d'eux de laisser partir Mel en réussissant un test de Discours Difficulté 2 pour le soudoiment, 3 pour la persuasion ou autre intimidation.

Quand les PJ libèrent Mel, ce dernier est exaspéré d'apprendre que c'est Bobbi qui le réclame. Il n'hésitera pas à prévenir les PJ qu'on ne sait jamais à quoi s'attendre avec elle et qu'elle est d'une impatience insupportable.

Une fois tous réunis sur le site de fouilles, Mel a ramené un eyebot modifié par ses soins nommé Sonya pour souffler les murs meubles du tunnel par onde sonore. Le groupe commence à voyager à travers d'anciennes stations de métro et des sous-sols remplis de goules sauvages et autres fangeux. Il est possible que le groupe s'égaré un peu sur le mauvais chemin menant à une impasse avec un roi des fangeux gardant un coin de tunnel cachant un châssis d'armure assistée avec quelques morceaux d'armure dessus (ou complète, au bon vouloir de la MJ).

Mel exprimera fréquemment ses doutes sur le tunnel menant réellement à Diamond City, sur le fait que l'équipe se dirige trop au sud. Après avoir

atteint une cavité sous la chambre forte et fait sauter le plafond, sacrifiant Sonya, tout le monde découvre que ce n'est pas la chambre forte de Diamond City mais une salle de stockage isolée du dépôt de fret NH&M appartenant à Hancock, le maire de Goodneighbor.

La salle est remplie d'hommes de main du maire. Les PJ ont alors le choix de persuader Bobbi de partir ou de se rendre, de tuer tous les gardes du maire et de rester avec Bobbi ou de trahir Bobbi et de la tuer pour rendre service au maire et bien faire comprendre à Fahrenheit, la garde du corps de Hancock qui dirige les hommes de main du maire (voir le vieux parlement pour son statblock), qu'ils se sont faits rouler et qu'ils ne voulaient en aucun cas de problème avec Hancock.

Si les PJ persuadent Bobbi de partir ou la trahissent, Fahrenheit les récompense avec un minigun légendaire à balles incendiaires : le Carbonisateur (arme qui se trouve sur son cadavre si c'est elle qui est tuée).

LE CARBONISATEUR



Arme unique : Minigun qui rend ses balles incendiaires :

+ Effet d'arme Persistant (dégâts d'Énergie).

Valeur 300 caps, poids 14 kg.



MEL

Niveau 7, Humain
Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	1	Réparation ■	4
A. de mêlée	3	Science ■	4
A. à énergie	1	Survie	3
Discours	1	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES

- **A MAINS NUES :** FOR + Mains nues (6),
2 🗡️ Physiques
- **COUTEAU DE COMBAT :** FOR + A. de mêlée (8),
3 🗡️ Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **EXPERT EN ROBOTIQUE :** Le personnage possède le perk Expert en Robotique au rang 3.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** 1 cellule de fusion avec 11 charges, 3 caps.
- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Mel est un ancien associé de Bobbi Sans-Nez, qui a déjà travaillé avec elle sur quelques emplois avant d'avoir des ennuis avec la justice. Depuis, il se méfie à l'idée d'être en relation de travail avec elle.

Dernièrement, il a été surpris en train de reprogrammer le serveur Mr Handy Wellingham, du Colonial Taphouse, pour se faire offrir de la bière gratuite. Cela l'a conduit à son arrestation par les gardes de la ville et à son incarcération dans la prison de Diamond City. Son geôlier avouera qu'il aurait fait la même chose s'il avait le savoir-faire.

Avant d'être arrêté, Mel travaillait sur une version améliorée d'un eyebot utilitaire avancé avec de meilleures capacités offensives : Sonya Mk II. Ce petit robot de forage est tout indiqué pour faire avancer le projet de Bobbi.

Mel est gay et drague aisément les hommes qui lui plaisent.



SONYA MK II

Statblock Eyebot dans le Bestiaire de fortune du Wasteland, avec l'attaque suivante :

ATTAQUES

- **ONDE SONORE :** CORPS + Distance (8),
5 🗡️ d'Énergie Burst Fracassant Stun, Portée Courte

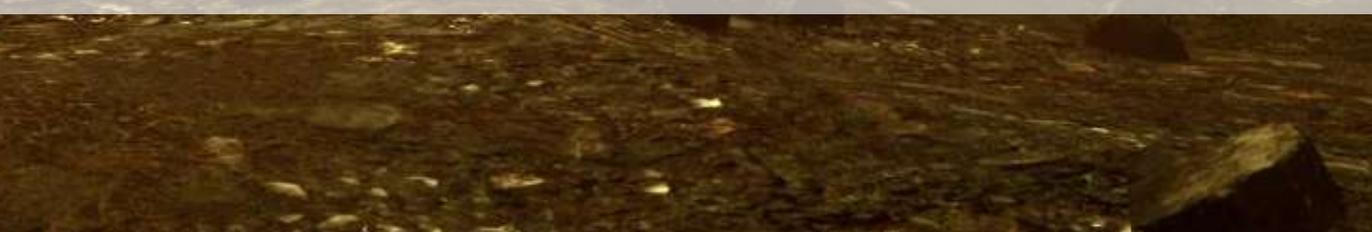
Sonya est un Eyebot fortement modifié, conçu pour faire exploser des sédiments meubles avec une puissante impulsion sonore.

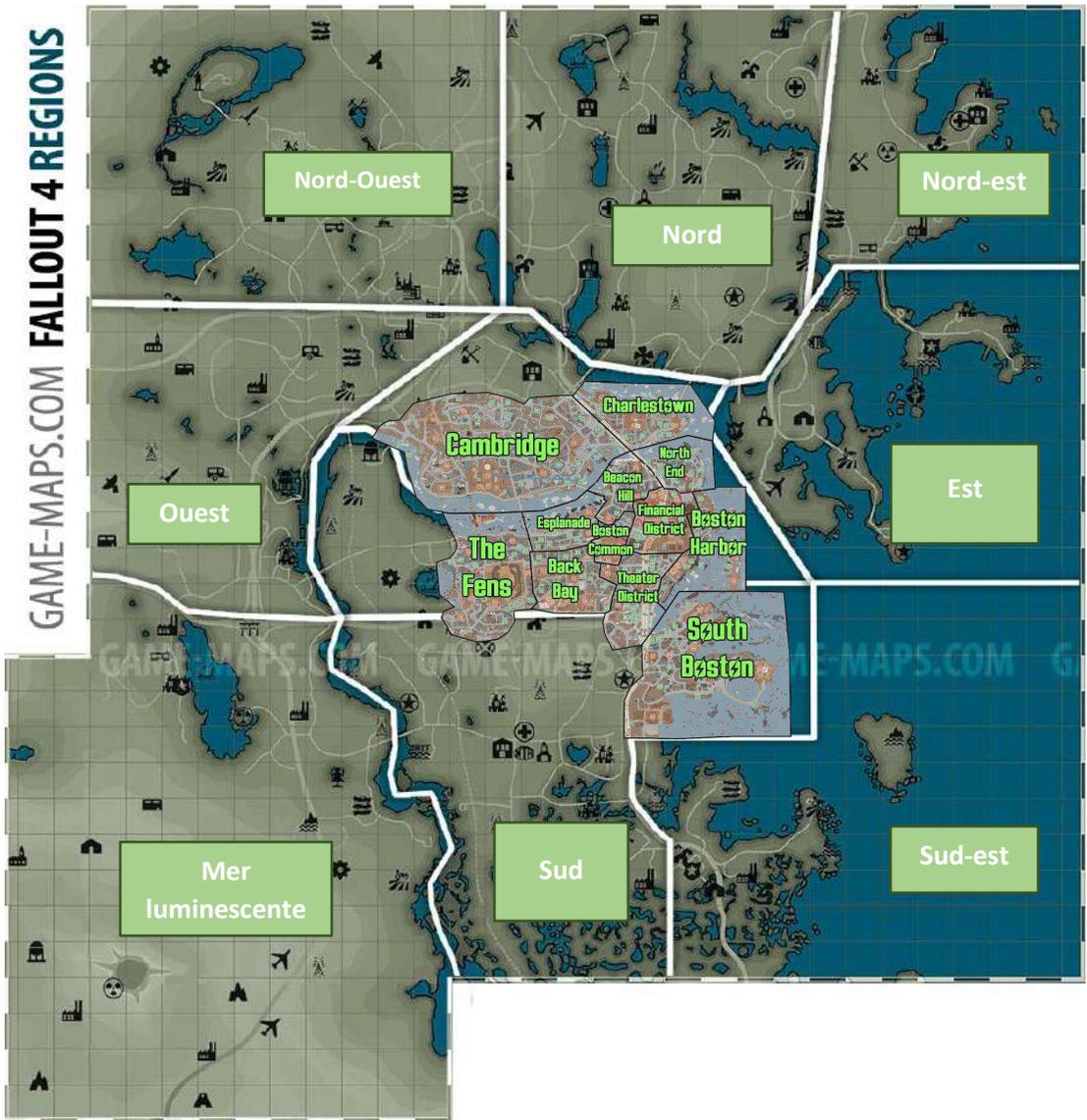
Notes





***Chapitre 4 : Les alentours
de Boston***







NORD-OUEST DU COMMONWEALTH

Au plus éloigné de la côte dans les Terres désolées du Commonwealth se trouve la région de Lexington (30), Concord (09) et leurs alentours.

C'est une région de banlieue américaine d'avant-guerre. En tant que tel, elle a de nombreux hauts lieux de culture américaine, comme un restaurant, une station-service et ce qui était autrefois des terres agricoles locales.

En raison de sa position éloignée du site névralgique des frappes nucléaires sur les infrastructures militaires de Boston en 2077, les bâtiments les plus anciens de cette région sont encore relativement intacts.

Cependant, en raison de cette sécurité perçue, les raiders ont élu domicile dans les meilleurs lieux, laissant la faune rôder autour, rendant les routes dangereuses pour les caravanes.

01. ABRIS 111

Un abri antiatomique spécifiquement destiné à étudier les effets de l'animation suspendue cryogénique à long terme sur ses sujets de test inconscients, la plupart des habitants provenaient de Sanctuary Hills.

Pour plus d'informations sur l'Abri 111, consultez le chapitre 5 : Les Abris du Commonwealth (ou le chapitre 7 du LdB : Vault-Tec, page 252 dans la VO).

02. HANGAR ISOLÉ

La porte bien verrouillée (Crochetage Difficulté 3) et l'isolement de ce hangar en font un endroit riche en objets d'avant-guerre avec peut-être même un véhicule en bon état à l'intérieur.

03. SANCTUARY HILLS



Cette petite banlieue insulaire, composée de seulement quatorze maisons préfabriquées dans la région nord-ouest de Concord, était en grande partie peuplée d'habitants qui avaient acquis une place dans l'abri 111. L'emplacement est accessible via un pont vers la ville de Concord. Au début de la Grande Guerre, la plupart des gens vivant là se sont retirés dans leur abri local pour leur sécurité, cependant, en raison d'un retard ou d'un manque d'accès, beaucoup sont restés dehors et ont été tués ou transformés en goules par les effets de l'explosion nucléaire.

Un groupe de goules sauvages de différents niveaux de mutation errent souvent dans cette zone. Les rumeurs disent qu'ils sont quelques-uns des premiers habitants de la banlieue, infortunés laissés-pour-compte aux portes de l'abri quand les bombes sont tombées.

De plus, un robot domestique solitaire Mister Handy erre dans la région. Longtemps abandonné par ses propriétaires, l'engin du nom de **Codsworth** tente de maintenir l'une des maisons ici malgré le délabrement général de la banlieue. Si vous engagez la conversation, il insiste sur le fait que ses propriétaires reviendront un jour et qu'il doit entretenir la maison avec distinction jusqu'à leur retour. L'un de ces propriétaires est le survivant de l'Abri 111, détenu en suspension cryogénique qui a perdu son enfant et le cherche désespérément.

12. FERME DES ALBERNATY

Cette ferme est une maison de fortune à deux étages, construite autour d'un grand pylône à haute tension d'avant-guerre. Autour du cadre robuste et imposant de la propriété sont installées des parcelles de cultures de légumes. Les résidents ont planté et cultivé un grand jardin de tomates et de

melons, qu'ils utilisent pour survivre et commercer avec les autres.

La famille vivant dans la ferme se compose de **Connie Abernathy** et son mari, **Blake**. Leur fille **Lucy** travaille avec ses deux parents pour survivre. La défunte fille de la famille, **Mary**, repose dans une tombe à proximité. Les parents ont un ressentiment particulier envers les pillards de la région pour avoir causé ce drame. Si une opportunité se présente, ils demanderont de l'aide pour les retrouver et régler leur compte à ces pillards.

26. STARLIGHR DRIVE-IN

Au sud-ouest de la ville de Concord se trouve un drive-in cinéma. Son grand écran atteint facilement les 12 mètres de hauteur et, bien qu'il n'ait pas montré de films depuis des siècles, ses structures ont abrité beaucoup de gens au fil des ans. Tout a changé quand une meute de rataupes a fait du drive-in son territoire. Les survivants de passage ont évité le lieu depuis. Les divers pièges et collets destinés à blesser les raiders imprudents abandonnés là depuis l'arrivée des rataupes représentent toujours une menace réelle pour toute personne voulant s'y réfugier.



NORD DU COMMONWEALTH

16. SAUGUS IRONWORKS

Saugus Ironworks est situé directement au sud de la colonie de la Bourbière (13) et au nord de la ferme des Finch (15). Le site sidérurgique composé de l'usine principale accompagné de quelques bâtiments plus petits sur le toit et au niveau du sol (préfabriqués et caravanes) abrite un gang de raiders connus sous le nom de la Forge.

Armés de lance-flammes et de cocktails Molotov, ils n'hésitent pas à les utiliser sur les visiteurs indésirables de leur QG. Parfois, ils peuvent brandir des pistolets laser ou des fusils généralement modifiés pour infliger des dégâts de feu. En mêlée, ils ont des masses, parfois des super-masses.

Contrairement à la plupart des gangs de raiders du Commonwealth, les membres de la Forge n'utilisent pas d'armures de raiders traditionnelles mais portent une armure cage ou à pointe intégrale.

LES ALENTOURS

Engager les membres de la Forge au combat à l'extérieur de l'usine peut attirer les Artilleurs sur

le viaduc à proximité. Leur capitaine nommé Bridget lance des mini nukes avec son Fat Man !

ZONE 1

L'intérieur de l'usine se compose de grandes plates-formes métalliques, de grosses machines-outils et contient plusieurs cuves géantes de métal en fusion, qui émettent de la lumière et infligent 1 🧨 dégâts d'énergie Persistant (brûlure) par minute à portée Courte.

Une rampe d'accès métallique permet d'aller à l'étage et d'arriver à une double porte hermétique verrouillée par un moniteur (Science Difficulté 2).

ZONE 2

La section suivante de l'usine ressemble à la première avec plus de pièces à l'étage passant au-dessus des cuves et machines-outils. Une pièce contient un établi d'armes et un d'armure. Un terminal à proximité peut être utilisé pour activer un protectron.

LE PALIER

Après un escalier en pierre montant, derrière une tourelle automatique, une station d'armure assistée, une porte permettant d'accéder au toit et une double porte permettant d'aller au haut fourneau. Cette porte est verrouillée (Crochetage Difficulté 3).

LE HAUT FOURNEAU

Le haut-fourneau est un large espace avec un fourneau géant en son centre, entouré d'un échafaudage constitué de plusieurs étages et escaliers, le trône de Slag étant au sommet, surplombant le métal en fusion et ayant un point de vue stratégique sur la porte d'entrée.

En plus des richesses du gang, la pièce renferme une bobine de refroidissement sur la base du pilier du fourneau. La retirer nécessite de réussir un test d'**INT + Science** Difficulté 1.

LE TOIT

Un raccourci vers le haut fourneau existe : en entrant par la porte sur le toit. Il est accessible de l'extérieur en remontant un tuyau raide au sud du bâtiment (**FOR + Athlétisme** Difficulté 3). On se retrouve alors sur le palier.

Le toit est truffé de mines à fragmentation et artisanales (-2 🧨 de dégâts) en plus de quelques membres de la Forge.

LE GANG DE LA FORGE

Établie au sein du Commonwealth il y a quelques mois, la Forge est un groupe de raiders obsédés par le feu et le métal, qui a revendiqué le Saugus Ironworks comme son QG. Incroyablement violents et redoutés en raison de leurs rituels d'initiation brutaux, ils considèrent les brûlures comme une distinction.

Les recrues ne se poussant pas au portillon, Slag a d'abord pensé qu'il devrait abandonner le Commonwealth. Il a changé d'avis en rencontrant ses voisins les Artilleurs du Hub City Auto Wreckers à proximité, plus forts et plus vifs que les raiders moyens du Commonwealth. Il en convainc quelques-uns de tenter les épreuves, qu'ils passèrent en provoquant la colère de leur chef Bridget. Les Artilleurs et les membres de la Forge sont alors entrés en guerre. La rumeur d'un gang de raider tenant tête aux Artilleurs s'est répandue comme une trainée de poudre et a fait affluer les nouvelles recrues.

Les membres de la Forge sont cruels et sadiques, ne montrant aucune pitié envers les étrangers, les recrues ou même leurs propres membres. Les candidats doivent passer plusieurs épreuves pour prouver leur valeur avant de devenir l'un des leurs. Slag appelle cela « *se perfectionner* ».

Les initiés doivent changer leur nom pour un surnom plus dur, plus impressionnant, généralement un qui invoque le feu ou les machines métallurgiques. La mutilation, le marquage et la mort sont utilisés comme punition. Par exemple, crier de douleur est puni par l'amputation et l'exil, tandis que laisser les ennemis fuir entraîne la stigmatisation et l'exil. Dormir pendant son tour de garde entraîne l'aveuglement et l'exil. La mort celles et ceux qui trichent pendant leur initiation ou pleurent pendant leur procès. Le châtement pour le refus de suivre les ordres comprend l'exécution de la famille du fautif ainsi que l'exil de ce dernier.

Les Forgés possèdent un site d'extraction de fer : Dunwich Borers au nord-est, tenu par Bedlam, un ancien Dark Lines. L'extraction se passe très mal et la production de métal est difficile compte tenu du manque de savoir du gang, ce qui a tendance à irriter fortement Slag.

En fonction des choix de l'Unique Survivant dans la gestion d'autres gangs de pillards du Commonwealth avant de rencontrer les Forgés, Slag commentera ces choix via son terminal. Si Libertalia est détruite, il remarquera que ce n'est pas un grand

exploit de détruire ceux qui sont faibles, et aimerait voir ces individus affronter les Forgés. [18] Si Bosco est tué, il commentera que quelqu'un a tué le fou et que les gens du Commonwealth sont plus forts qu'il ne le pensait. [19] Si l'usine d'assemblage de Corvega est nettoyée, Slag écrira qu'il doute que le chef de l'endroit, Jared, ait même été assez sobre pour apprécier le combat. [20]

Le chef forgé Slag utilise le Shishkebab. Slag est le seul membre des Forgés à posséder une armure assistée. [Non-canon 1]

Faire Slag !

Nord-est du
Commonwealth



NORD-EST DU COMMONWEALTH



OUEST DU COMMONWEALTH



EST DU COMMONWEALTH



Mer
luminescente

MER LUMINESCENTE



Sud du Commonwealth

SUD DU COMMONWEALTH

20. HÔPITAL GÉNÉRAL DE MILTON

A réécire

En arrivant, des supers mutants à l'extérieur gardent les lieux.

L'hôpital est plein de raiders et de pièges alors que l'on descend au sous-sol et suit le chemin sinueux. Prenez le dernier ascenseur pour affronter Sinjin. À partir de là, plusieurs options s'offrent à vous :

Direct - Attaquez Sinjin depuis l'ascenseur, avant toute conversation ou interaction, de préférence avec des tirs à la tête VATS. Une fois mort, les pillards attaqueront l'Unique Survivant au lieu de Kent. Cependant, cela peut (et très probablement) entraîner la mort de Kent immédiatement après la mort de Sinjin.

Furtif - Une approche furtive de cette rencontre est dangereuse. Si Sinjin détecte l'Unique Survivant à tout moment, alors la furtivité revient, il criera "Tu

ne t'éloigneras pas de ça !", tuera Kent, puis deviendra hostile. Si Sinjin est tué d'un tir furtif à la tête, les pillards sans nom se retourneront et tueront Kent, en commençant par celui à gauche de l'ascenseur. Avery est la seule personne à ne pas être scénarisée pour tuer Kent, mais mitraille généralement derrière lui pendant le tir, le tuant par inadvertance dans le processus.

Il est encore tout à fait possible de tuer Sinjin et les deux raiders avant qu'ils ne tuent Kent, bien que leur temps de réaction le rende effectivement impossible sans utiliser Jet et une arme puissante et rapide.

Intimidation - Parlez pendant que les gardes du corps du Linceul et de Sinjin vont courir. La même chose peut être accomplie avec une vérification de la parole difficile pour plus d'XP. Cependant, cette méthode amènera Sinjin à cibler immédiatement Kent. Si vous jouez en difficulté de survie, il pourrait être difficile pour certains personnages de vaincre Sinjin avant qu'il n'ait une chance de tuer Kent.

Pacifier - Pour ceux qui ont un charisme élevé et l'avantage approprié, il est possible de pacifier Sinjin et ses gardes du corps à la sortie de l'ascenseur, avant que les options de dialogue n'apparaissent. Après avoir choisi l'option 1 ou 2 ci-dessus, ils ne cibleront pas Kent, surtout s'ils retournent les gardes du corps les uns contre les autres. Cela laisse Sinjin comme cible.

Persuasion - Un test de persuasion difficile peut faire en sorte que Sinjin cible le joueur au lieu de Kent.

Beg - On peut demander à Sinjin d'épargner Kent, mais il tue Kent immédiatement.

Kill Kent - En sortant de l'ascenseur, on peut tuer Kent avant de parler à Sinjin. Cela déclenchera un dialogue unique où Sinjin et son gang paniqueront. Porter le costume de Shroud permettra en outre un autre dialogue unique où le joueur pourra tourner le gang de Sinjin de son côté.

Silver Shroud - Parlez à Sinjin trois fois de suite en tant que Silver Shroud, puis tuez-le avant qu'il ne termine son dialogue après qu'Avery ait commenté que le Silver Shroud est réel. Cela entraînera la fuite de tous les raiders (y compris Avery) et leur pacification. Si l'un tente de parler à Avery ou aux deux autres raiders après, ils diront qu'ils ne voulaient pas travailler pour Sinjin de toute façon.

Une fois que Sinjin et ses hommes de main sont vaincus, parlez à Kent, s'il est toujours vivant. Terrifié et décidé à tout arrêter, il peut être persuadé de continuer à travailler pour Silver Shroud si les PJ veulent continuer.

21. DÉPÔT DE FRET NH&M

Il s'agit d'un grand hangar de stockage détenu par NH&M avant la Grande Guerre et aujourd'hui la réserve secrète de John Hancock, le maire de Goodneighbor.

Le dépôt de fret est cambriolé pendant la quête The Big Dig . Un petit escalier mène de la fouille à la grande pièce unique, avec des passerelles supérieures donnant sur deux wagons, dont l'un est verrouillé par une clé. Le sol est imbibé d'huile, qui peut s'enflammer si un échange de tirs s'ensuit à la fin de la quête. Il y a aussi une station d'armure assistée au niveau inférieur.





SUD-EST DU COMMONWEALTH





***Chapitre 5 ; Les abris du
Commonwealth***

Il est impossible de cataloguer tous les abris construits dans les années précédant la Grande Guerre. De nombreux enregistrements ont été complètement détruits, et bien d'autres perdus au cours des années après. Même avec un accès à une comptabilité complète des abris connus, il est impossible de savoir combien d'autres ont été secrètement construits par le gouvernement, entreprises privées, ou Vault-Tec lui-même.

Bon nombre d'abri se trouvent sous les pieds des PJ, en attente de découverte et d'exploration.

Cela dit, quelques abris bien connues jouent un rôle dans la vie, ou du moins quelques histoires de vie, dans le Wasteland. Voici leurs histoires.

ABRI 75

Emplacement : Sous Malden Middle School, Commonwealth

HISTOIRE

Un endroit étrange avec une histoire encore plus terrifiante, cet abri a été construit sous une école secondaire et présenté à la communauté comme un abri sûr pour que les enfants en cas de chute des bombes.

Le 23 octobre, tous les élèves, enseignants et familles sont arrivés en toute sécurité à l'abri, et les portes se sont fermées sur les familles soulagées qui se serraient les coudes dans la peur.

Le soulagement a été de courte durée. Le but expérimental de l'Abri 75 était de former et d'élever une espèce humaine supérieure physiquement et mentalement. La première étape dans ce processus a été l'exécution immédiate des adultes ne faisant pas partie de l'équipe de sécurité de l'abri.

Les enfants ont ensuite été soumis à un régime d'épreuves physiques et mentales proches de la torture pour les entraîner à devenir plus forts et adaptés à une vie plus rude. Les pertes n'étaient pas seulement inévitables, elles ont été prises en compte dans la conception. Ceux qui étaient trop faibles pour survivre aux essais ont été jugés génétiquement inaptes aux prochaines étapes de l'expérience.

À l'âge de dix-huit ans, tout résidant qui a survécu jusqu'à cet âge a été célébré avec une "cérémonie de remise des diplômes" et jamais revu. On a dit aux autres enfants qu'ils étaient allés à la surface pour aider les plus faibles, les survivants moins intelligents à la surface. Cependant, des enregistrements indiquent que la plupart ont été tués et leur gènes récoltés pour la recherche

génétique en cours. Quelques chanceux, choisis pour leur intelligence et leur obéissance, ont rejoint le cadre de l'équipe scientifique.

OUVERTURE

On ne sait pas ce qui est arrivé à l'abri 75. Quelques vidéos et des dossiers écrits sur place suggèrent une rébellion des équipes scientifiques, conduisant à une évasion massive. Cependant, l'année n'est pas précisée. Ils ont peut-être tous fui vers une surface trop irradiés ou stériles pour survivre. Ils pourraient vivre parmi nous maintenant, des humains supérieurs travaillant avec nous, peut-être même nous étudiant, et continuant leur observations alors que l'expérience entre dans une nouvelle phase.

DANS LE JEU

L'Abri 75 représente à la fois un mystère existant et un potentiel. Le mystère existant est ce qui est arrivé à sa population après l'évasion. N'importe quel PNJ rencontré pourrait très bien être un humain "évolué" élevé dans l'Abri 75 ou cultivé ailleurs à partir des données génétiques qui y sont recueillies.

Le potentiel mystérieux réside dans la question de savoir si l'Abri 75 a été la seule installation de ce type. Est-ce que d'autres abris, sous d'autres écoles, exécutent le même programme brutal ? Ou étaient-ce des expériences menées avec l'intention de créer différents types d'humains ?

ABRI 81

Emplacement : Le Commonwealth, au sud-est de la Tour Relais 1DL-109 et au nord-est de Westing Estate



HISTOIRE

L'abri 81 offre une mince lueur d'espoir dans la bonté de l'humanité, non pas à cause de ce qu'elle est aujourd'hui, mais à cause de ce qu'elle était censée devenir. L'abri a été conçu en tant que laboratoire test pour développer un remède universel contre toutes les maladies. Cette intention était assez belle, jusqu'à ce que vous réalisiez que les survivants enfermés à l'intérieur étaient utilisés

en tant que sujets de test non volontaires. Les pertes humaines devaient atteindre 100% à la fin de la recherche, mais cela était considéré comme un prix infime à payer pour une telle aubaine pour le reste de l'humanité.

Heureusement pour la population de l'Abri 81, leur superviseur avait des scrupules éthiques. Dr. Olivette a saboté l'appel du 23 octobre pour que le personnel scientifique ne reçoive pas le message. Seuls trois membres du personnel sont entrés à l'intérieur et Olivette a continué à saboter leur travail pour qu'il n'atteigne jamais le stade des tests humains. Elle a condamné l'équipe scientifique du reste de la population dans un complexe de laboratoire secret conçu à l'origine pour dissimuler le véritable objectif de l'abri à ses résidents.

Les décennies passant, le Dr Olivette et le personnel scientifique sont morts de vieillesse, aucun d'eux n'ayant révélé le secret de l'objectif de l'abri ou de l'existence du tentaculaire complexe caché derrière les murs. Les résidents ont continué leur vie dans une sécurité et un confort relatifs.

CURIE

Face à trop peu de personnel scientifique pour mener des recherches sur le remède, l'assistant du Dr Olivette, Kenneth Collins, a modifié un bot Miss Nanny, qui a travaillé avec et finalement au-delà de la durée de vie du personnel scientifique de l'Abri 81. Finalement, elle est devenue consciente d'elle-même et a mis au point un remède universel pour toute maladie humaine. Elle a signalé son succès au centre de communication et attend encore aujourd'hui dans l'obscurité du laboratoire, passant les années comme seules les IA peuvent le faire.

OUVERTURE

En 2277, sous la direction du superviseur Baht, l'Abri 81 a ouvert sa porte principale et a rejoint le monde de la surface.

Bien que la décision ait été motivée par la détérioration de l'équipement, la population est restée majoritairement sur place. Elle continue en tant que communauté unie et sécurisée.

Au-delà, accessible par un seul point connu, se trouve le laboratoire secret tentaculaire. Cet espace ressemble à un hôpital de la guerre froide, rempli de couchettes et de laboratoires austères, avec des zones de haute technologie pour l'analyse et la fabrication de traitements potentiels.

DANS LE JEU

Si les personnages peuvent forger un lien avec le superviseur Baht ou un autre membre respecté de l'Abri 81, l'espace pourrait devenir une sorte de port d'attache pour le repos des survivants. Bien qu'il ne leur soit probablement jamais accordé ce qui équivaut à la citoyenneté, il pourrait s'agir d'un endroit qui offre un abri sûr... et des opportunités pour des aventures là où sa population n'est pas prête à aller.

ABRI 95

Emplacement : Le Commonwealth, à la frontière de la Mer Luminescente.

HISTOIRE

Une expérience sociale qui a terriblement mal tourné (ou bien ?), l'Abri 95 abritait presque exclusivement des individus avec des dépendances sévères aux chems et à l'alcool. Le programme visait à observer les impacts sociaux et psychologiques de la dépendance soumise à divers facteurs de stress massif.

Le premier facteur de stress était facile à prévoir : que se passe-t-il lorsqu'une communauté de toxicomanes est piégée dans un caveau sans substance à consommer ? Le résultat compte parmi les rares bonnes nouvelles qu'il y ait pu avoir dans années qui ont suivi la Grande Guerre. Presque tous les résidents ont accepté leur destin, et ont formé une communauté soudée et fonctionnelle, après quelques épisodes de sevrage particulièrement répugnants.

Il est possible que l'abri 95 ait été l'un des rares à tenir la distance, au moins jusqu'à la deuxième étape de son programme expérimental. Cinq ans après la fermeture des portes, un agent dormant a accédé à une cache de chems et alcool prévue à cet effet, les libérant dans l'abri pour voir combien allaient retomber dans la dépendance.

Il n'y a pas eu de survivants. La population de l'Abri 95 est morte soit d'overdose soit des suites des violences liées aux disputes pour obtenir une dose. Y avait-il d'autres étapes de prévues pour l'abri et ses malheureux résidents ? Impossible à dire, même l'agent a tué, déchiqueté près de son terminal de travail.

OUVERTURE

L'abri 95 n'a jamais été ouvert de l'intérieur mais il a été découvert au cours du siècle. Il sert maintenant

de base pour les Artilleurs qui recherchent les caches de chems encore intactes pour leur affaires.

DANS LE JEU

Aider les Artilleurs à retrouver les caches de chems pour le profit de la faction ou les en déloger pour les récupérer pour soi, ou encore nettoyer les lieux pour en faire une nouvelle colonie, les possibilités sont multiples. Les secrets de cet abri restent tout de même bien sombres et mystérieux. Qu'avait prévu la suite de l'expérience Vault-Tec ? Les dangers rodent dans les profondeurs des couloirs de l'Abri 95.

ABRI 111

Emplacement : Le Commonwealth, au nord-ouest de Sanctuary Hills.

HISTOIRE

Construit à des fins d'expérimentation cryogénique, l'abri 111 est plus un petit complexe scientifique qu'un lieu de vie à long terme.

Lorsque les bombes sont tombées, la population locale affectée à cet abri a été invitée à entrer dans les modules de décontamination. Une fois piégés à l'intérieur, ils ont été cryogénisés.

Initialement, l'expérience devait se poursuivre jusqu'à ce que la surface soit redevenue sûre. Des sondes implantées dans chaque module cryogénique enregistrant en attendant les données vitales de chacun des sujets de l'expérience.

Une petite équipe de scientifiques, de sécurité et de personnel technique avait pour but d'entretenir le matériel et d'observer les résultats.

Mais la nourriture et autres réserves nécessaires à la vie de la petite équipe dans l'abri se sont avérées très rapidement insuffisantes. Lorsque l'alarme de sécurité attendue n'a pas sonné après les 180 jours minimum de fermeture obligatoire, la famine s'est abattue sur l'équipe.

OUVERTURE

Peu de temps après les 180 jours de fermeture obligatoires, plusieurs membres du personnel de sécurité et du personnel de l'abri ont demandé au superviseur d'ouvrir l'abri. Ce dernier a refusé, craignant que la surface ne soit encore trop irradiée.

Les troubles se sont transformés en mutinerie. La violence qui a suivi semble avoir détruit les instruments d'enregistrement. Il ne reste aucune trace sur la fin de son histoire.

Découvert par des agents de l'Institut en 2227, il était alors vide et abandonné, bien que la majeure partie de sa population cryogénisée soit restée viable.

DANS LE JEU

L'Institut n'a récupéré qu'une partie des personnes cryogénisées de l'Abri 111. Qui d'autre reste à l'intérieur ? Que savent-ils, ou que peuvent-ils faire, comment pourraient-ils changer la vie à la surface pour toujours ? Quelles parties de la technologie cryogénique pourrait aider à traiter les malades et blessés ? L'Abri 111 renferme de nombreuses richesses technologiques, une véritable mine d'or pour la Confrérie de l'Acier comme pour toute personne capable de l'exploiter.

ABRI 114

Emplacement : Le Commonwealth, sous la station de métro Park Street.

HISTOIRE

Compte tenu de la richesse et de l'influence des familles qui ont eu accès à l'Abri 114, il est surprenant qu'il ait été parmi ceux prévu pour l'expérimentation, mais ce fut bien le cas.

Les familles autorisées à accéder à l'abri 114 ont eu accès à un style de vie souterrain de luxe comme convenant à leur situation dans le monde d'avant-guerre. Les zones d'hébergement étaient des appartements d'une pièce, avec salle à manger, toilettes et douches.

Un terminal Vault-Tec indique que bien que les résidents initiaux soient tous issus d'une classe sociale supérieure, l'aspect "luxueux" de l'Abri leur fut largement exagéré. Les familles, choisies au hasard, pouvaient vivre et dormir dans des appartements séparés, mais la salle à manger et les toilettes étaient des parties communes, avec des aménagements réduits aux strict minimum.

Pour aggraver les choses, le personnel de Vault-Tec a sélectionné un sans-abri paranoïaque surnommé Harry la Soupe comme superviseur. Ce dernier ayant refusé de fournir son vrai nom (croyant que c'était celui que voulait lui donner le gouvernement) et pensant que ce dernier utilisait les impôts pour financer ses "partouzes d'Illuminati et de francs-maçons". Harry dormait dans des bennes à ordures et semblait également avoir déjà mangé du Nettoyant Abraxo : "*J'ai vu ce qu'ils mettent au dos des boîtes d'Abraxo ! "Ne pas avaler"?*". Harry était le candidat parfait pour l'expérimentation Vault-Tec de l'Abri 114, son recruteur lui offrit immédiatement

le poste, ce à quoi Harry répondit qu'il acceptait volontiers ce dernier, mais qu'en revanche, il était hors de question pour lui de porter une cravate, ou même un pantalon.

L'expérience a été conçue pour tester les réponses des individus de la classe supérieure à un tel changement de mode de vie sous une gouvernance incompetente et insensée. La direction de Vault-Tec avait donc informé le personnel de l'Abri 114 de ne pas porter atteinte à l'autorité du nouveau superviseur durant l'expérience, même (et surtout) si cela devait causer une gêne ou des dommages aux résidents. En retirant le luxe et l'autorité que ces groupes avaient eu dans leur vie de tous les jours à la surface, tout en les soumettant aux caprices d'un superviseur dangereusement incompetente, Vault-Tec cherchait à étudier les réactions des résidents face à un bouleversement majeur et un changement brutal de paradigme de mode de vie.

Ce qui s'est passé n'est pas enregistré. Par un caprice du destin (de Harry ou d'un successeur), les enregistrements ont été altérés et sont devenus inexploitable.

OUVERTURE

Aucune trace de l'ouverture de l'Abri 114 n'a été gardée ou retrouvée. Il n'est même plus possible de dire s'il a été ouvert de l'intérieur ou de l'extérieur.

A partir de 2287, il sert de repaire à la bande locale de gangsters de Malone-le-chétif : les Triggermen.

DANS LE JEU

Repaire des Triggermen, la bande de tueurs à gages en costars élimés et mitrailleuse au poing, le lieu introduit une nouvelle zone d'interactions possibles.



MALONE-LE-CHÉTIF

Bien qu'il soit très colérique et qu'il se serve des femmes comme faire-valoir, Malone est quelqu'un d'hésitant, surtout si une femme se met à douter de lui et de sa légitimité en tant que chef de gang.

Comme les autres tueurs à gages, Malone s'inspire des bandes de criminels d'avant-guerre pour sa personnalité et son apparence. Il est également connu pour porter un petit carnet noir, dans lequel il inscrit les noms de personnes avec lesquelles il est en conflit, trois rayures signifiant que la personne doit être tuée. Selon le détective Nick Valentine, Malone était une petite frappe qui est sorti de sa misère en rejoignant des gangs plus influents.

Malone a une vieille rivalité avec Valentine, mais malgré cela ils possèdent chacun un respect mesuré l'un pour l'autre. En guise de respect pour son ancien rival, Malone ordonnera que Valentine soit retenu captif plutôt que d'être exécuté s'il devait recroiser son chemin.