

# FRÉQUENCE DES MACHINES

## INTRODUCTION

### SYNOPSIS

L'aventure commence lorsque les joueurs rencontrent le **Scribe Galen Portno**, un aîné de la Confrérie de l'Acier. Galen est responsable du poste d'écoute Echo et a récemment reçu un signal de détresse d'une escouade de Confrérie de l'Acier. Le Vertiptère des chevaliers s'est écrasé en pleine nature hostile suite à une attaque IEM lancée par les robots patrouilleurs de Trestridge. Galen n'est pas en assez bonne santé pour se lancer seul dans la récupération, il se tourne donc vers les personnages pour localiser - et, espérons-le, récupérer - les survivants de l'accident. Au cours de la première partie, les joueurs auront l'occasion de :

- Participez à une mission de sauvetage et récupérez les survivants.
- Affronter des robots militaires armés.
- En savoir plus sur le scribe Galen et son histoire.
- Découvrir l'étrange série de raids et de disparitions dans la région.

### COMMENT PRENDRE PART

Le scénario suppose que les joueurs parcourent les Terres désolées, se déplaçant peut-être entre deux colonies, mais il existe d'autres moyens de les impliquer dans l'histoire.

- Les joueurs qui sont déjà affiliés à la Confrérie de l'Acier et qui pourraient se rendre au poste d'écoute Echo pour prendre des nouvelles du scribe solitaire qui s'y trouve dans le cadre d'une patrouille régulière.
- Les joueurs qui ne sont pas membres de CDA auraient pu capter l'un des messages de Galen demandant le soutien de la Confrérie de l'Acier et décider de mener l'enquête.
- Des groupes errant dans les Terres désolées ont pu voir le Vertiptère lors de son attaque et de sa chute, et se dirigent vers lui pour examiner l'épave et récupérer des vivres.

## ACTE UN : UN ÉCHO DANS LE RAVIN

### SCÈNE UN

Ouvrez cette aventure en lisant ou en paraphrasant le texte suivant :

Le soleil martèle la route poussiéreuse et un vent faible remue des tas de débris séculaires dans les ruines de bâtiments oubliés, à moitié dissimulés par le chatolement de la chaleur.

Émergeant de cette brume poussiéreuse, un homme corpulent vêtu d'une armure assistée cabossée avance en titubant sous un fardeau ridicule de matériel, de rations et de bidons. Lorsqu'il se rend compte que d'autres personnes sont sur sa route - et qu'il est toujours en vie, pour l'instant - il lève le bras en guise de salut.

Cet homme est le **scribe Galen Portno**. Il a plus de soixante-dix ans et l'époque où il partait à l'aventure est bien révolue. Même lorsqu'il était jeune, il préférait bricoler avec la technologie d'avant-guerre plutôt que de s'adonner à des exploits physiques. Son armure T-60 en est un exemple. L'armure a été bricolée et modifiée de nombreuses fois au fil des ans selon les préférences personnelles de Galen, y compris une serrure biométrique verrouillée par le scribe lui-même, que lui seul peut faire fonctionner.

#### Le scribe Galen se présente aux PJ :

La personne en armure retire son casque, révélant le visage profondément bronzé et ridé d'un homme au crépuscule de sa vie. "Je suis le scribe Galen Portno. Je suis armé, mais je ne sais pas comment m'en servir", dit le vieil homme, un sourire plein d'espoir plaqué sur son visage et la main loin de son pistolet laser. "J'étais sur le point de me battre, mais à vrai dire, je ne suis pas sûr d'aller bien loin. Vous avez l'air... quel est le mot... apte ? Voulez-vous gagner quelques Caps ?"

Le scribe donne aux PJ un bref aperçu de la situation. Lorsque Galen a reçu la balise de détresse du Vertiptère abattu, il a envoyé des renforts, mais ils n'arrivent pas avant plusieurs jours. Ne voyant pas d'autre solution, le vieux scribe s'est équipé (beaucoup trop) et s'est mis en route. Lorsqu'il rencontre les joueurs, il saisit l'occasion pour leur demander de l'aide. Les PJ peuvent examiner le Scribe Galen sur un test d'**INT + Médecine** avec une difficulté de 1 pour évaluer son état.

Une **réussite** révèle que ses yeux sont voilés par la cataracte et que ses mains tremblent légèrement en raison de son âge avancé. Même s'il avait sorti son pistolet laser, il aurait probablement raté son coup de deux kilomètres. Il n'est manifestement pas en état de se promener dans les Terres désolées.

Un **échec** signifie que les PJ ne remarquent rien de notable au-delà de l'âge avancé de l'homme et de sa frêle carrure.

Un PJ qui consacre un moment à l'étude du scribe Galen peut faire un test de **PER + Survie avec une difficulté de 1** pour évaluer son paquetage ridiculement grand. Une **réussite** permet au PJ de se rendre compte que le scribe Galen a mis dans son sac tout ce dont il a besoin, à l'exception de l'évier de cuisine ; une décision de débutant qui le rend surchargé et victime d'épuisement en une journée.

Il n'a manifestement pas l'expérience nécessaire pour survivre dans les Terres Désolées.

Le scribe Galen est un homme jovial et bavard. Il partage les détails suivants avec les PJ, s'arrêtant souvent pour boire une gorgée d'eau et "reposer ses os".

- Le poste d'écoute Echo est normalement un poste tranquille. Outre la transmission des messages des patrouilles de chevaliers, le scribe Galen passe la plupart de ses nuits à écouter les émissions radio des colonies voisines ou à empêcher les radcafards du ravin de Beriday de pénétrer dans son champ de patates.
- Quelques colonies éloignées ont cessé d'émettre ces derniers jours. Elles sont à des kilomètres, et les interférences sont fréquentes ici, mais les colonies de Brahmin's Crossing, Kinnikon et Slatville sont restées silencieuses - le scribe Galen soupçonne un acte criminel.
- Le scribe Galen écoutait les échanges radio à bord du Vertiptère lorsqu'il s'est écrasé. L'un des chevaliers à bord a mentionné "quelque chose qui bouge en dessous", puis il y a eu un grand signal d'alarme avant que tout ne devienne parasites. Un joueur peut tenter un test d'**INT + Science avec une difficulté de 2** pour identifier correctement l'attaque comme étant une sorte d'attaque à base d'IEM.
- Le Vertiptère se trouvait au-dessus du ravin de Beriday lorsqu'il s'est écrasé. Un test d'**INT + Survie avec une difficulté de 1** permet aux joueurs de reconnaître la région. C'est une étendue inhabitée de terres en friche dont la particularité est d'abriter un grand nombre d'animaux mutants agressifs, en particulier des radcafards.

En parlant avec le scribe Galen, il est clair qu'il cache quelque chose, mais le vieux scribe est un dur à cuire et ne laisse pas facilement échapper ses secrets. Un PJ peut tenter de lui demander plus d'informations en effectuant un test de **CHR + Discours avec une difficulté de 1**.

Une **réussite** permet au scribe Galen de faire part d'un soupçon.

"J'écoutais l'émission de Brahmin's Crossing il y a quelques jours quand j'ai entendu... quelque chose. Je ne peux pas en être certain, mais cela ressemblait remarquablement au son que j'ai entendu juste avant de perdre la communication avec la Vertiptère."

Le ravin de Beriday est à environ une demi-journée de marche de l'endroit où les PJ rencontrent le scribe Galen. Les PJ peuvent y arriver plus rapidement s'ils se dépêchent, mais ils devront faire un test d'**END + Survie avec une difficulté de 1** pour garder le rythme. En cas d'**échec**, les PJ arrivent au ravin de Beriday épuisés et en sueur à cause de leur voyage et perdent l'opportunité d'engager le combat contre les robots qui attaquent la Vertiptère abattue.

Le scribe Galen offre une récompense pour toute aide apportée. Il donnera **25 Caps par personne** ou **35 Caps** si le test **CHR + Discour** est réussi avec une difficulté de 1. De plus, Galen a une cache importante d'eau fraîche grâce au Projet Pureté de la capitale des Terres Désolées qu'il peut offrir à l'achèvement de la mission : **5 bouteilles d'eau purifiée**. Il marque l'emplacement du poste d'écoute Echo sur une carte ou un Pip-Boy pour les PJ. (Ou à défaut, Galen pointe du doigt vers l'est et dit : "C'est une grande antenne. Très grande. Difficile de la rater, vraiment").

Si les PJ refusent, le scribe Galen poursuit sa route et s'enfonce, péniblement et lentement, dans les Terres désolées. Un jour ou deux plus tard, les PJ découvrent le corps de Galen en train d'être dévoré par un essaim de radcafards, tandis que le signal de détresse automatisé de la Vertiptère retentit sur une radio placée dans son sac.

---

## SCÈNE DEUX

---

Pour refléter la longue marche vers l'endroit où le Vertiptère s'est écrasé, le Superviseur peut inclure le défi suivant : La plupart des routes construites avant la guerre se délabrent. Le manque d'entretien fait que de grandes sections tombent en ruine, et les impressionnants viaducs autoroutiers qui sillonnaient autrefois le pays sont désormais périlleux à traverser. Après avoir parcouru environ la moitié de la distance jusqu'au ravin de Beriday, l'un de ces viaducs traverse la majeure partie de la brèche de Kullen, une gorge étroite mais profonde. Lorsque les PJ s'approchent, lisez ou paraphrasez :

*La route s'engage sur un large pont délabré qui enjambe un profond ravin rocheux. Les routes nord sont bordées de voitures rouillées, laissées à l'abandon depuis des siècles. Une partie du pont s'est effondrée, rafistolée par des planches à l'aspect suspectes. De l'autre côté de la brèche, quelqu'un a construit une petite cabane.*

De l'autre côté du pont Kullen, un charognard nommé **Sam Breckinridge** a construit une petite cabane. Les planches qu'il a posées pour enjambrer la section brisée du pont étaient suffisantes pour supporter son poids, mais pas grand-chose d'autre.

Breckinridge a été victime d'un essaim de radcafards il y a un mois. Il n'a pas respecté la sagesse survivaliste qui consiste à ne jamais laisser de nourriture ouverte dans les Terres désolées, ce qui a eu raison de lui. Les radcafards ont fait leur nid dans sa vieille bicoque et scrutent tous les bruits suspects dans la zone.


Les PJ peuvent choisir de contourner la brèche de Kullen, mais le pont est l'itinéraire le plus rapide vers le ravin de Beriday.

## PONT KULLEN

Le pont de Kullen est une route à deux voies qui traverse le ravin de Kullen. Des véhicules rouillés jonchent la chaussée, certains contenant encore les restes squelettiques de leurs passagers. Une section du pont, juste avant son point culminant, s'est effondrée dans le ravin en contrebas, mais elle est enjambée par une passerelle de fortune très précaire.

Le passage sur le pont ne peut se faire que pour une seule personne à la fois. Si deux PJ ou plus, ou un seul PJ plus grand comme un super mutant ou un PJ en armure assistée, essaient de traverser, ils doivent faire un test difficile de **1 AGL + Athlétisme**.

**Une réussite** fait grincer le pont sous le poids et le fait s'affaisser de façon inquiétante. Les personnages qui s'y trouvent ont le temps de passer d'un côté ou de l'autre, mais ne doivent pas s'attarder. Un échec signifie que le personnage ne parvient pas à quitter le passage pour se mettre à l'abri. Un échec normal signifie que le personnage s'arrête sur place, se balançant pour garder l'équilibre. Le personnage peut retenter le jet lors de son prochain tour.

Obtenir une complication signifie l'une des choses suivantes : soit les planches affaissées font perdre complètement l'équilibre au personnage, soit l'une des planches fragiles cède sous son poids. Le résultat est le même : une chute d'une zone sur les rochers en contrebas pour **3**  dégâts balistiques étourdissants.

## VOITURES ABANDONNÉES

Les voitures abandonnées sur le pont Kullen est ce qui a attiré Sam en premier lieu. Il a pillé la plupart d'entre elles, laissant leurs portes ouvertes et jetant les restes squelettiques de leurs occupants. Les PJ peuvent fouiller les voitures à la recherche de choses que Sam aurait pu manquer. Les voitures sont un emplacement moyen, et la plupart du temps fouillé.

La liste des articles des voitures abandonnées est la suivante :

2-4 Vêtements, 1-2 Nourriture, 0-1 Boissons,  
3-6 Bric-à-brac, 0-1 Arme (à distance), 0-1 Munitions,

Il y a quatre autres véhicules qui semblent intacts. Elles sont décrites ci-dessous :

- **Camion de marchandises.** Un gros camion de marchandises dont la porte arrière est verrouillée a un crochet cassé coincé dans la serrure. Sam a essayé - en vain - de récupérer le contenu du camion. Un personnage peut tenter un test de **PER + Crochetage avec une difficulté de 1** pour ouvrir la serrure. Le camion contient des marchandises diverses provenant d'un grand magasin, y compris plusieurs appareils (grille-pain, réveils, etc.), qui représentent collectivement 2d20 objets de bric-à-brac.
- **Transport militaire.** Un véhicule militaire endommagé, en route pour la base militaire de Lewiston, contient les dépouilles de plusieurs soldats. Leurs uniformes sont en lambeaux, mais un PJ persévérant peut fouiller et reconstituer un seul ensemble de **treillis militaires**.
- **Berline piégée.** Près de la cabane de Sam, il a piégé une berline pour décourager les pillards. Sam a dispersé 10 Caps près du coffre de la voiture, qu'il a laissé légèrement entrouvert. Un PJ qui s'approche de la voiture doit faire un test de **PER + (Explosifs ou Survie)** avec une **difficulté de 1**. Une **réussite** signifie que le PJ remarque un fil de fer qui court entre le coffre et le capot. Un **échec** signifie que si le PJ lève le capot, il déclenche le piège (une grenade avec un fil de fer attaché à sa tige) et en subit les effets.

Un PJ peut tenter un test d'**AGL + Explosifs** avec une **difficulté de 2** pour désarmer le piège.

Une **réussite** signifie que le PJ réussit à désactiver la **grenade ronde** et qu'il peut la retirer s'il le souhaite. Un **échec** signifie que le PJ déclenche le piège, faisant exploser la grenade ronde.

## LA CABANE DE SAM

Cette petite cabane est construite à base de morceaux de tôle rouillée et de pièces provenant de véhicules abandonnés. Le corps de Sam, nettoyé par les radcafards, repose sur le lit à l'intérieur, entouré de plusieurs bouteilles de whisky vides et de boîtes de haricots au porc ouvertes. Divers petits récipients contiennent les dernières trouvailles de Sam : **2 doses de RadAway** et **10 Caps** de bric-à-brac (ustensiles, tasses, une vieille machine à écrire à moitié fonctionnelle, etc.) Sur une caisse de lait, à côté de sa couchette, se trouve le journal de Sam, qui contient des notes sur ses dernières trouvailles. Il a écrit une note en gros caractères d'imprimerie :

**UN GROS COUP. JE NE PEUX PAS M'EN OCCUPER. ENGAGER DES MERCENAIRES À BOLTON.**

La note fait référence à l'avant-poste militaire de Trestridge, que Sam a affronté il y a quelque temps. Il a griffonné dans la marge de la page une image grossière du cercle et de l'étoile de l'armée américaine. Les PJ peuvent tenter un test de **PER + Survie** avec une **difficulté de 1**. Une **réussite** leur permet de récupérer **deux bouteilles de whisky** cachées sous le sac de couchage de Sam. Un essaim de **5 radcafards qui se battent en groupe** est tapi dans la cabane de Sam. Les radcafards sortent après que le premier PJ ait traversé la passerelle improvisée.

---

## SCÈNE TROIS

---

Peu après avoir traversé ou contourné le pont Kullen, les PJ atteignent le ravin de Beriday. La longue vallée peu profonde s'étend d'est en ouest sur des kilomètres, et à l'exception du parc de caravanes Ten Hat au sud et de la cabane en rondins Motor Hotel au nord-est, elle est dépourvue de structures. Des arbres rabougris, des plantes sauvages et des rochers parsèment l'étendue.

Dans cette scène, les joueurs découvrent le Vertiptère abattu. Il s'est écrasé dans un défilé rocheux du ravin de Beriday, où les robots de Trestridge l'ont pris d'assaut. Les survivants du crash sont engagés dans une bataille désespérée avec les robots et plusieurs chevaliers sont déjà morts, bien qu'ils aient réussi à mettre hors d'état de nuire certains des plus redoutables robots de Trestridge.

Avant même que les PJ ne puissent voir le site du crash, ils entendent le claquement des armes laser et le bourdonnement mécanique des voix des robots.

## RENCONTRE 1 : SITE DU CRASH

Après avoir affronté ou évité les éclaireurs Eyebot, les PJ atteignent une crête qui donne sur le ravin de Beriday et sur le site du crash. Lisez ou paraphrasez :

Le Vertiptère est une véritable épave. Le véhicule gît sur le côté à l'extrémité d'une tranchée calcinée, l'aile gauche complètement arrachée. Les corps de trois chevaliers de la Fraternité gisent dans le périmètre où ils se sont écrasés, les rochers et le fuselage brisé qu'ils ont utilisés pour se couvrir ayant été touchés par des douzaines d'impacts laser. Une armée de machines cliquetantes avance sur l'épave, tirant sur le Vertiptère en laissant des traînées incandescentes dans l'air et des trous en fusion dans le métal.

Quelqu'un dans les débris de l'épave riposte avec un pistolet laser, en poussant un cri de défi.

"Venez me chercher, tas de ferraille rouillée !"

Les robots attaquants se composent de : **trois unités Protectron**. Les robots se trouvent à distance du Vertiptère. Il y a deux robots sentinelles détruits dans le ravin que les autres chevaliers de la Confrérie ont réussi à neutraliser avant de succomber à leurs blessures.

Si les PJ interviennent, les robots se répartissent entre le Vertiptère et les PJ. Durant la bataille, le Dr Trestridge met constamment à jour les robots avec de nouvelles commandes, ce qui les amène à se battre d'une manière intelligente et adaptée. Les personnages connaissant bien les robots (comme les PJ M. Handy) ou ayant la compétence Expert en robotique reconnaissent ce comportement inhabituel sans test, et ceux qui se trouvent à proximité d'un robot entendent la voix du Dr Trestridge qui hurle des ordres d'une voix étouffée et brouillée à travers les haut-parleurs de la machine.

Pendant la bataille, au moins 1 Protectron et 1 Eyebot avancent d'une zone sur le Vertiptère à chaque activation, attaquant le Chevalier Layton avec une **difficulté de +2** grâce à sa couverture.


**Les robots sentinelles** : Les robots sentinelles endommagés ne participent pas à la bataille, mais peuvent s'avérer utiles. Ils peuvent être utilisés comme couverture, et un PJ à proximité de l'un d'entre eux peut tenter un test d'INT + (**Science ou Réparation**) avec une **difficulté de 3** pour utiliser leurs armes en état de marche.

Une **réussite** permet au PJ d'effectuer une seule attaque avec l'une des armes du robot. Les robots sentinelles ont subi pas mal de dégâts dans le combat, donc chaque arme ne peut être utilisée qu'une seule fois de cette manière.

**Vertiptère & Chevalier Helen Layton** : Seule survivante du crash et de la fusillade qui s'en est suivie, le Chevalier Layton est acculée dans l'épave du Vertiptère. Elle est touchée et souffre d'une grave blessure à la jambe.

Une fois que tous les autres personnages ont été activés, le Chevalier Layton tire avec son fusil laser sur le robot le plus proche qu'elle peut voir.

Les PJ peuvent essayer d'aider le chevalier blessé. Un PJ peut tenter un test d'INT + **Médecine** pour prodiguer les premiers soins. Une **réussite** lui enlève sa blessure à la jambe, ou, en cas d'**échec**, peut lui administrer une dose de stimpak.

Le Vertiptère est une véritable épave. Il faudrait des mois de réparation pour le remettre en état de marche, mais il est possible de récupérer quelques objets utiles. Il y a une trousse médicale sur la paroi contenant **1 stimpak**, une **paire de jumelles** accrochée dans la cabine, et des **cellules de fusion** contenant **14+7**  **tirs**. Les PJ peuvent tenter de fouiller davantage le Vertiptère. Il s'agit d'un petit emplacement qui a été partiellement fouillé.

La liste de ses objets est la suivante : 0-1 Armure, 1-2 Vêtements, 4-6 Bric-à-brac.

---

## SCÈNE QUATRE

---

Après avoir repoussé les robots, le scribe Galen diffuse un message. Les PJ dotés d'un Pip-Boys peuvent entendre le message ou, à défaut, le groupe peut l'entendre à travers la radio de bord du Vertiptère.

"Allô ? Est-ce que quelqu'un m'entend ? Un-deux, un-deux... Il y a quelqu'un ?"

Les PJ peuvent utiliser la radio du Vertiptère pour répondre, mais ceux qui ont des Pip-Boys n'ont aucun moyen de confirmer le message. Quoi qu'il en soit, Galen continue de parler.

## Protectron

Niveau 3, Robot,  
Créature Normale (24 PE)

CORPS ESPRIT		CÀC	DISTANCE AUTRE	
5	5	2	2	2




  

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POISON
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunié	Immunié



### ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + CÀC (SR 7),**  
3  de dégâts balistiques
- **LASER DE BRAS : CORPS + Distance (SR 7),**  
3  de dégâts énergétiques, En rafale, Perforant 1, Portée C, Cadence de tir 4
- **AUTODESTRUCTION : CORPS + Distance (SR 7),**  
6  de dégâts balistiques, Zone d'impact

### CAPACITÉS SPÉCIALES

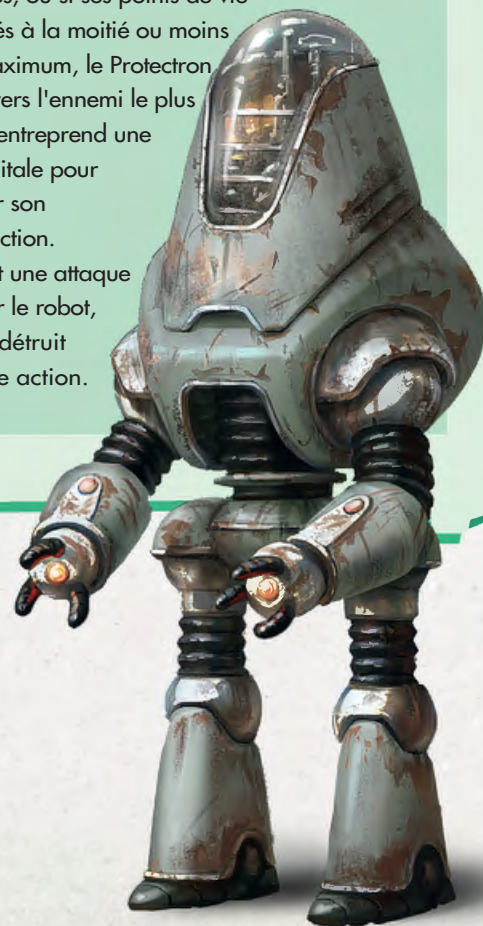
- **ROBOT :** Le Protectron est un robot. Il est immunié contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunié contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON :** Le Protectron réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS :** Le Protectron réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES :** Le Protectron est immunié contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **LASERS DE BRAS :** Si les bras du Protectron subissent une blessure, la cadence de tir de ses lasers de bras décroît de 2. Si les deux bras sont blessés, le robot ne peut plus attaquer avec ses lasers.
- **SE LÂCHER :** Une fois par combat, le Protectron peut « se lâcher » et tirer une rafale de ses lasers de bras. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions. Si l'un des lasers de bras du Protectron a subi une blessure, cette attaque spéciale n'inflige plus que 5 .
- **AUTODESTRUCTION :** Si les deux bras du Protectron sont blessés, ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Protectron s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.

“Mon panneau s'est illuminé comme Diamond City en décembre à l'instant. Quelqu'un émet sur un large spectre, quelque chose qui crève le plafond. Je pense qu'il contrôle un appareil à distance, un robot, ou quelque chose comme ça. Je n'en suis pas sûr, mais je crois que le signal provient... ou est passé par... Bleakford.”

Si les PJ parviennent à communiquer avec Galen, il leur offrira plus d'informations. Bleakford est une petite ville située au nord-est du ravin de Beriday, le long de la route.



Les patrouilles de la Confrérie l'ont classée comme une zone interdite, sans valeur stratégique évidente, avec une présence anormalement élevée de goules sauvages et d'animaux irradiés. Les objets récupérables qui s'y trouvaient étaient considérés comme trop peu importants pour lancer une opération à haut risque dans la ville.

Quoi qu'il en soit, Galen transmet les coordonnées de Bleakford. Il suggère aux PJ d'enquêter dans la région pour découvrir ce qui est à l'origine de la diffusion qu'il a remarquée, comme une radio ou un réseau de satellites. Il les met également en garde contre la présence de radiations et de goules.

Si les PJ ont réussi à sauver le chevalier Layton, ils pourraient envisager de la ramener au poste d'écoute Echo. Si c'est le cas, Galen transmet des informations sur Bleakford à ce moment-là.

## Le problème du Scribe mort

Si les PJ n'ont pas choisi d'aider Galen et qu'ils l'ont retrouvé mort sur la route, le Superviseur devra faire quelques ajustements. Le chevalier Layton peut devenir leur point de contact à la place, mais le Superviseur doit s'assurer qu'elle a survécu à la bataille. Demandez au chevalier Layton que les PJ l'amènent au centre de surveillance de la Confrérie le plus proche : Poste d'écoute Echo. Elle remplace Galen pour le reste de l'aventure, mais n'a pas son savoir-faire technique. Jouez sa frustration avec l'équipement et interrompez ses émissions avec des réflexions et des réactions ponctuelles pendant qu'elle essaie d'arranger les choses !

## ACTE DEUX : LA VILLE DE BLEAKFORD

### SYNOPSIS

La ville de Bleakford est un petit bled paumé située le long de l'une des plus anciennes routes d'Amérique. Même avant la Grande Guerre, Bleakford se trouvait au milieu de nulle part et avait une faible population, essentiellement constituée de familles de militaires liées à la base militaire de Lewiston, à l'est.

En arrivant à Bleakford, les PJ découvriront un cimetière de l'ancien monde, peuplé de goules et de la faune sauvage des Terres Désolées. Ils devront trouver la source d'une émission contrôlant les robots qui attaquent : un amplificateur de signal conçu et fabriqué sur mesure par Akiva Trestridge pour augmenter la portée de ses soldats mécaniques.

Au cours du deuxième acte, les joueurs auront l'occasion de :

- Explorez les ruines d'une ville de goules irradiée.
- Localisez et désactivez un mystérieux émetteur chargé de coordonner les attaques des robots.
- Découvrez l'histoire de la ville et ce qui est arrivé à ses malheureux citoyens.

### BLEAKFORD

Bleakford se trouve à plusieurs kilomètres au nord-est du ravin de Beriday, sur un terrain accidenté et difficile. Voyager à pied jusqu'à Bleakford prend une bonne partie de la journée pour les PJ, s'ils gardent un rythme modéré. Selon le temps qu'il leur faudra pour atteindre le site du crash et s'occuper des robots qui s'y trouvent, les PJ devront peut-être camper pour la nuit dans la nature.

Pour augmenter le sentiment de danger à mesure qu'ils approchent, le Superviseur peut ajouter une meute errante de 4 chiens ou 2 cabots comme rencontre aléatoire dans la nature.

Si les PJ sont à court de ressources ou souhaitent se procurer des provisions, ils peuvent rencontrer une caravane de marchands errants.

Après avoir parcouru les terres désolées, les PJ finissent par atteindre leur destination. Lisez ou paraphrasez :

Une lueur douce et malade éclaire les ruines de la petite ville. Les maisons éparpillées au centre et à l'ouest sont délabrées et blanchies par les éléments. Parmi elles, quelques structures plus importantes se distinguent : le clocher tordu d'une chapelle, le mât rouillé d'une station de radio, un château d'eau criblé de trous. En contrebas, quelques formes humanoïdes se déplacent parmi les décombres de Bleakford, leurs gémissements dénués de sens étant audibles malgré le vent.

## BLEAKFORD RENCONTRES ALÉATOIRES ET BUTIN

En explorant la ville, les PJ peuvent rencontrer certains de ses habitants irradiés.

Lorsque les joueurs entrent dans une nouvelle zone, comme Brisbee Mobile Homes ou la chapelle Henley, lancez un d20 et consultez la **table des rencontres aléatoires de Bleakford**. Toute créature indiquée à un endroit, comme les vieilles goules des appartements de Bleakford, s'ajoute aux résultats obtenus sur la table ci-dessous.

Si les PJ prennent le temps de se déplacer prudemment et de repérer les lieux, vous pouvez les laisser faire un test de **PER + Survie avec une difficulté de 1**.

Une **réussite** permet au PJ de repérer les menaces dans la zone avant d'y entrer et d'avoir la possibilité d'initier le combat.

Un **échec** signifie que le PJ n'a pas repéré de menace à l'avance. Ce sont les PNJ qui engagent le combat.

### Table de rencontre aléatoire de Bleakford

D20	RENCONTRE
1-5	Pas de rencontre
6-10	Goules sauvages affaiblies
11-15	Goules sauvages
16-18	Luminescent putride
19-20	Luminescent robuste



## PAS DE RENCONTRE

Les goules errantes de Bleakford ne se trouvent pas dans la zone où les PJ s'apprêtent à entrer.

## GOULES SAUVAGES AFFAIBLIES

La zone où se rendent les PJ est occupée par un groupe de 4 goules sauvages affaiblies. Les goules sont décharnées et blessées suite à une récente rencontre avec une meute de chiens affamés qui les a laissées meurtries, plus que d'habitude. Chacune des goules a la moitié de ses PV normaux.

## GOULES SAUVAGES

La zone dans laquelle les PJ entrent est actuellement occupée par trois goules sauvages.

## LUMINESCENT PUTRIDE

Un **luminescent putride** se trouve dans la zone où les PJ sont sur le point d'entrer. Il fait actuellement le mort et est nappé d'une lueur incandescente, et de vers sanguins irradiés. Si un PJ est blessé par l'attaque à mains nues du luminescent putride, il doit faire un test d'**END + Survie** avec une **difficulté de 1**. En cas d'**échec**, le PJ contracte la maladie Radvers.

## LUMINESCENT ROBUSTE

Un **luminescent corpulent** se trouve dans la zone où les PJ s'apprêtent à pénétrer. Cette goule bouffie a des couches de peau et de graisse durcies par les radiations qui protègent ses organes et gagne l'aptitude robuste.




## Goules sauvages affaiblies

Niveau 1, Humain mutant,  
Créature Normale (10 PE)


CORPS ESPRIT		CÀC DISTANCE AUTRE		
4	5	2	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POISON
0	0	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES
■ <b>MAINS NUES : CORPS + CÀC (SR 8), 2</b>  , Dégâts balistiques radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ <b>IMMUNÉ CONTRE LES RADIATIONS</b> : La goule sauvage réduit à 0 tous les dégâts de radiations subis et ne peut plus subir de dégâts ou d'effets dus aux radiations.
■ <b>IMMUNÉ CONTRE LE POISON</b> : La goule sauvage réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
■ <b>SAUVAGE</b> : La goule sauvage manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. Elle ne peut pas être persuadée ou influencée par des tests de Discours. Elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort le plus proche. Si elle ne perçoit rien de cela, elle se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongée.
■ <b>GOULE</b> : Les radiations soignent la goule. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
■ <b>CADAVRE INANIMÉ</b> : Une goule sauvage à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de <b>PER + Survie de difficulté 2</b> permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.

INVENTAIRE
■ 2  de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'une goule morte, qui peuvent être récupérés normalement.

## LES VESTIGES DU JOUR

En plus du butin noté dans des endroits spécifiques, toute la région de Bleakford peut être fouillée pour trouver des provisions. Il s'agit d'une vaste zone qui a été en grande partie fouillée. En raison de la forte concentration de radiations à Bleakford, il y a un risque de radiations permanent avec un intervalle de 10 minutes.

La liste des objets est la suivante : 2-4 Munitions, 0-1 Armures, 0-1 Boissons, 2-4 Vêtements, 1-2 Drogues, 3-4 Nourriture, 4-6 Bric-à-brac, 0-1 Curiosités/Objets de valeurs.

## LOCALISATION DU BOOSTER DE SIGNAL

Le Dr Trestridge aura placé le booster de signal sur la statue de Slocum's Joe, estimant que la tour radio WKAK serait trop évidente, mais vous êtes libre de le placer où bon vous semble. Si les PJ cherchent Slocum's Joe trop rapidement, envisagez de le placer ailleurs dans la ville.

La plupart des emplacements potentiels nécessitent de l'escalade, comme le château d'eau ou l'antenne de WKAK. Grimper à ces endroits pour atteindre le booster de signal nécessite un test (**AGL ou STR**) + **Athlétisme avec une difficulté de 3** et peut être réalisé en plusieurs tentatives.

Après avoir localisé le booster, le désactiver et l'enlever est une tâche simple. Une fois cette opération terminée, les PJ obtiennent de nouvelles informations de Galen (voir "Quitter Bleakford", p.46).

## EXPLORER BLEAKFORD

Les joueurs peuvent explorer la ville à leur propre rythme, en choisissant les endroits qu'ils veulent dans l'ordre qu'ils souhaitent. Le but ultime à Bleakford est de localiser et de désactiver le booster de signal quelque part dans la ville, mais l'approche est entièrement laissée à leur discrétion.

## LA RÉSIDENCE DE BLEAKFORD

La résidence de Bleakford est un bâtiment en béton de trois étages situé à l'est de la ville, près de la route. Chaque logement dispose d'une petite cuisine,

## Luminescent putride


Niveau 4, Humain mutant,  
Créature puissante (62 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
7	5	4	—	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	12	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POISON
2	1	Immunisé	Immunisé

### ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + CÀC (SR 11), 4** ,  
Dégâts balistiques radioactifs, voir aussi **Putride**,  
ci-dessous.


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMPULSION RADIOACTIVE** : Une fois par combat, le luminescent peut émettre une impulsion radioactive qui inflige 5  de dégâts de radiation à toute créature située à portée C ou inférieure. Si l'impulsion inflige au moins 3 points de dégâts, alors toute goule vaincue située à portée récupère 1 PV et reprend le combat.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : Le luminescent réduit à 0 tous les dégâts de radiations subis et ne peut plus subir de dégâts ou d'effets dus aux radiations.
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : Le luminescent réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : Le luminescent manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. S'il ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort le plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongé.
- **GOULE** : Les radiations soignent le luminescent. Il récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
- **CADAVRE INANIMÉ** : Un luminescent à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie de difficulté 2** permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.
- **PUTRIDE** : Le luminescent est nappé d'une lueur incandescente, et de vers sanguins irradiés. Si un PJ est blessé par l'attaque à mains nues du luminescent putride, il doit faire un test d'**END + Survie avec une difficulté de 1**. En cas d'échec, le PJ contracte la maladie **Radvers**.

### INVENTAIRE

- 2  de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps, qui peuvent être récupérés normalement.



## Luminescent robuste

Niveau 4, Humain mutant,  
Mighty Creature (62 XP)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
7	5	4	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	12	1


RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POISON
3	2	Immunisé	Immunisé

### ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + CÂC (SR 11), 4** 

Dégâts balistiques radioactifs, voir aussi **Putride**, ci-dessus.


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMPULSION RADIOACTIVE** : Une fois par combat, le luminescent peut émettre une impulsion radioactive qui inflige 5  de dégâts de radiation à toute créature située à portée C ou inférieure. Si l'impulsion inflige au moins 3 points de dégâts, alors toute goule vaincue située à portée récupère 1 PV et reprend le combat.
- **IMMUNE TO RADIATION**: Le luminescent réduit à 0 tous les dégâts de radiations subis et ne peut plus subir de dégâts ou d'effets dus aux radiations.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : Le luminescent réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **SAUVAGE** : Le luminescent manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. S'il ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort le plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongé.
- **GOULE** : Les radiations soignent le luminescent. Il récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
- **CADAVRE INANIMÉ** : Un luminescent à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie de difficulté 2** permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.
- **ROBUSTE** : Le luminescent est plus résistante que la normale et sa résistance aux dégâts est accrue (inclus dans la description ci-dessus).

### INVENTAIRE

- 2  de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps, qui peuvent être récupérés normalement.

d'une salle de bain, d'un salon et d'une chambre individuelle. Un distributeur de Nuka-Cola avec une bouteille de Nuka-Cola se trouve à l'extérieur du bureau du gérant. Les logements remarquables de l'immeuble sont les suivants :

**Rez-de-chaussée, unité 4** : L'unité 4 contient un squelette portant un costume d'avant-guerre. Sur la table du salon se trouvent un appareil photo en état de marche et un bloc-notes. Les notes qu'il contient indiquent que l'occupant croyait que son voisin était un espion communiste envoyé à Bleakford pour recueillir des informations sur les "vrais Américains".

**Rez-de-chaussée, unité 5** : Le squelette de l'occupant de l'unité 5, voisin malheureux de celui qui déteste les communistes, est pendu au-dessus de l'évier de la salle de bains. Un revolver de fortune hors d'usage gît sur le sol de la salle de bains.

**Deuxième étage, unité 2** : La porte de l'unité 2 est verrouillée mais peut être ouverte avec un test de **PER + Crochetage** avec une **difficulté de 1** ou enfoncée avec un test de **FOR + Athlétisme** avec une **difficulté de 1**. Si la porte est enfoncée, faites un jet sur la table de rencontre aléatoire de Bleakford pour déterminer quelles goules, s'il y en a, sont attirées par le bruit. Résidence de l'assistante du maire de Bleakford, la table de chevet de sa chambre contient plusieurs boîtes de **mentats** ouvertes.

**Troisième étage, unité 3** : Cette unité abrite M. et Mme Pickwell, un vieux couple de goules sauvages. Mme Pickwell n'est devenue sauvage que récemment et porte encore une robe et un tablier rapiécés et peut grogner les mots "restez pour le thé". Le dernier repas qu'elle a préparé, un **radcafard grillé**, est servi dans la kitchenette. Les Pickwell restent à l'intérieur de leur logement et ne le quittent pas pour aller voir ce qui se passe ailleurs dans la résidence.

## MOBILE HOMES DE BRISBEE

Le parc de mobil-homes situé au nord-est de la ville abrite trois goules sauvages. Les cinq mobil-homes sont en mauvais état, rouillés, et certains contiennent des **radcafards errants**. Lancez un d20 lorsque les PJ entrent dans un mobil-home : sur un 11 ou plus, le mobil-home contient un **radcafard**.

Le premier mobil-home dans lequel un PJ entre contient un établi de chimie et une **dose de jet**.

## CHAPELLE ET CIMETIÈRE DE HENLEY

La chapelle et le cimetière situés à l'ouest de la ville ne contiennent pas d'objets notables, mais le clocher contient très probablement l'amplificateur de signal.

Au rez-de-chaussée de la chapelle on trouve quelques squelettes éparpillés sur les bancs, dont certains ont des montres à gousset et des bijoux d'une valeur totale de **10 Caps**.

Si le booster de signal se trouve ici, un PJ peut tenter un test de **PER + Discrétion** avec une **difficulté de 1** pour repérer l'appareil à l'intérieur de la cloche de l'église, dont le métal est utilisé comme antenne improvisée.

## LES MAISONS

Une douzaine de maisons sont regroupées au cœur de Bleakford et à l'ouest de la ville. Cinq d'entre elles se sont effondrées à cause de leur délabrement.

**Maison du maire** : La plus grande maison, qui appartenait au maire de Bleakford, possède un coffre-fort dans la chambre à l'étage qui peut être ouvert avec un test de **PER + Crochetage** avec une **difficulté de 3**. À l'intérieur du coffre-fort se trouvent plusieurs piles d'argent d'avant-guerre (gagné après que le maire ait conclu un accord pour entreposer du matériel radioactif dans les limites de la ville), un **pistolet 44** et **3 cartouches de magnum 44**. Il y a également un contrat de Triton Material Disposal, filiale de Poseidon Energy, qui décrit les termes de l'accord avec le maire.

## DÉCHARGE IRRADIÉE

La décharge irradiée située à l'est de la ville est responsable du taux élevé de radiations et des nombreuses goules de Bleakford. Un tas d'ordures en décomposition qui dissimule à peine les pires déchets toxiques de la ville. Les PJ entreprenants peuvent cependant fouiller les déchets pour les récupérer : il s'agit d'une grande zone qui n'a pas été touchée.

Cependant, les zones de déchets radioactifs représentent le plus grand danger pour ceux qui l'explorent.

La liste des objets est la suivante : 2-3 vêtements, 1-2 nourritures, 1-2 boissons, 5-8 bric-à-brac, 0-1 arme (Càc), 0-1 Drogues.

**Déchets radioactifs** : Les déchets sont un danger ponctuel qui se déclenche en cas d'échec d'un test de **PER + Survie** effectué pour fouiller la décharge, causant **4** de dégâts de radiation.

**Chiens de la décharge** : Un groupe de chiens, descendant des premiers animaux de la ville, vit dans la décharge irradiée.

Ne faites pas de jet pour une rencontre aléatoire dans la décharge. Si les PJ y pénètrent, ils rencontrent 3 chiens menés par un cabot.

## STATION RED ROCKET

Sur l'autoroute qui mène au sud-est de la ville, la station Red Rocket est en ruine. Un véhicule de livraison a enfoncé les portes avant de se briser, laissant une carcasse brûlée. A noter qu'un panneau d'affichage à l'extérieur de la station affiche un message estompé : "Brûle en enfer, Slow-Joe"

## SLOCUM'S JOE

Au sud de la ville, en face de la station Red Rocket, Slocum's Joe est un café qui vend des beignets. Sur son toit, une structure en fibre de verre représentant la mascotte souriante a été endommagée par le vent et est presque entièrement réduite à sa structure métallique.

À l'intérieur, un tableau annonce : "Slocum's Joe. Nous avons un meilleur café que les AUTRES". Si le booster de signal est là, un PJ qui examine la mascotte peut faire un test de **PER + Furtivité** avec une **difficulté de 1** pour le repérer attaché à l'armature métallique, qui agit comme une antenne omnidirectionnelle.

## CHÂTEAU D'EAU

Le château d'eau se trouve sur une petite colline au sud-ouest de la ville. Il est entouré d'une clôture de grillages rapiécés et les mauvaises herbes ont envahi la zone.

Une petite station de maintenance située à la base du château d'eau contient une boîte à outils et un terminal RobCo qui surveille l'état du château d'eau. Bien qu'il

soit protégé par un mot de passe, le technicien négligent a gentiment scotché le mot de passe au-dessus du moniteur : HYDROHOMES.

ROBCO INDUSTRIES UNIFIED  
SYSTÈME D'EXPLOITATION  
COPYRIGHT 2075-2077 ROBCO INDUSTRIES  
Bienvenu sur le terminal de RobCo Industries (TM)  
Bleakford Travaux publics Service des eaux

État du système

!!! ALERTE !!!

Blocage détecté dans le conduit de sortie principal.  
Un entretien immédiat est requis.

!!! ALERTE !!!

Augmentation du taux d'acide carbonique//  
sulfure d'hydrogène//contamination au méthane  
détectée. Rincer et décontaminer immédiatement le  
réservoir de stockage.

Un test d'INT + (**Médecine ou Science**) réussi avec une **difficulté de 1** permet à un PJ d'identifier les contaminants chimiques comme des sous-produits de la décomposition des chairs, suggérant qu'il y a un corps à l'intérieur du réservoir... et il y en a un. Si les PJ montent dans le château d'eau, un **luminescent** est tombé par un trou au sommet du réservoir et flotte dans l'eau qui s'y trouve, la transformant en une soupe acide et irradiée.

Si le booster de signal est là, un PJ peut faire un test de **PER + Furtivité** avec une **difficulté de 1** pour repérer l'appareil fixé aux parois métalliques du château d'eau, l'utilisant comme une antenne improvisée.

## RADIO WKAK

Dans la partie nord-est de la ville, la radio WKAK (qui dessert la zone des trois comtés !) est un petit bâtiment avec un bureau et un studio de production.

Le studio de production est barricadé de l'intérieur. Un PJ peut faire un test de **FOR + Athlétisme** avec une **difficulté de 1** pour déplacer la barricade sur le côté et entrer. A l'intérieur, le squelette du DJ est étendu sur son bureau. A côté de lui se trouve la note suivante :

Mesdames et Messieurs, j'ai une information urgente à vous communiquer.

Des sources anonymes à Bleakford m'ont informé que notre maire a conclu un accord pour faire de notre ville un dépotoir de déchets toxiques pour une période de 26 mois au moins.

[Note à moi-même : mettre les auditeurs en colère. Plus ils sont en colère, plus ils écoutent. Plus ils écoutent, plus les recettes publicitaires augmentent !]

Si le booster de signal est là, un PJ peut faire un test de **PER + Furtivité** avec une **difficulté de 1** pour repérer l'appareil fixé à l'antenne radio.

---

## QUITTER BLEAKFORD

---

Lorsque les PJ désactivent le booster, Galen les informe de l'évolution de la situation.

"Hoo, vous avez vraiment énervé quelqu'un. Le contrôleur de nos robots a dû remarquer la perte de transmission. Je parie que vous avez mis tout un tas d'unités hors service.

Juste à temps, d'ailleurs. J'ai reçu des messages d'urgence d'un tas d'autres colonies concernant des robots en approche. Attendez..."

La transmission de Galen devient silencieuse pendant un moment, et lorsqu'elle reprend, elle est déformée par d'importantes interférences.

"J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne nouvelle, c'est que le fait de supprimer ce booster a obligé nos amis à augmenter la puissance de leur signal local. Ils auraient pu se contenter de nous envoyer une invitation. Leur signal a plus de barres que celui de Goodneighbor. Mauvaise nouvelle : deux têtes brûlées du Bunker 441 sont déjà en route. Je ne peux pas passer à travers ces interférences pour les avertir de la présence des robots. Ils vont y aller à l'aveuglette."

Galen indique aux PJ le lieu de l'émission, situé à une faible distance à l'est de leur position actuelle.

# ACTE TROIS : SAUT DE PUCE

## SYNOPSIS

La base interarmées de Lewiston était autrefois une installation militaire dédiée à la recherche et au développement de robots destinés à être utilisés dans les conflits américains. Aujourd'hui, c'est le repaire et le laboratoire du Dr Trestridge, où elle accumule les provisions pillées dans les colonies vulnérables de la région tout en travaillant à la réalisation de son objectif personnel : un corps insensible aux ravages des privations, des radiations et de la vieillesse, tout en conservant la vitesse et l'agilité qui font défaut à un simple cerveau robotisé.

Voir ses compagnons devenir des victimes des dures conditions de vie au-delà de l'Enclave a traumatisé le docteur et lui a donné un but. La base interarmées de Lewiston lui a donné les moyens de l'atteindre.

Au sein de la base militaire, Trestridge a découvert le projet Maria : un prototype d'assultron qui a été envoyé pour être testé et évalué sur le terrain. Contrairement aux modèles standard, le prototype Maria comprend des systèmes d'autoréparation sophistiqués en plus de l'armement normal.

Il permet à l'assultron de "guérir" de tous les dommages qu'il subit. En fusionnant avec cette machine, Trestridge deviendrait immortelle, à condition que son corps de robot ne soit pas complètement détruit.

Les PJ affrontent Trestridge lors d'une bataille avec les chevaliers exaltés du Bunker 441. Après l'avoir combattue et avoir éventuellement affronté sa nouvelle incarnation robotique, ils peuvent en découvrir davantage sur le passé de cette femme, ainsi que sur l'origine et le but des machines qui ont menacé la région.

Au cours du troisième acte, les joueurs auront l'occasion de.. :

- Engager un combat à mort avec des robots mortels, dont un assultron semi-psychotique guidé par l'esprit endommagé du Dr Trestridge.
- Libérer une installation militaire de l'ancien monde et découvrir les motivations de leur mystérieux adversaire.

La base interarmées de Lewiston est située dans un canyon à l'est de Bleakford. Une épaisse couche de poussière, soufflée du Midwest, recouvre tout.

L'installation militaire proprement dite se trouve principalement sous terre, dans les murs du canyon, avec un bunker en béton armé à l'entrée. Des portes métalliques massives, assez grandes pour accueillir des camions de marchandises, se trouvent à gauche de l'entrée principale du bunker.

Lorsque les PJ arrivent sur les lieux, **deux chevaliers de la Confrérie de l'Acier** vêtus d'armures assistées sont engagés dans un combat avec les robots du Dr Trestridge. Les robots tentent de défendre l'entrée du bunker et le Dr Trestridge elle-même se trouve à couvert derrière la porte principale. **Deux tourelles laser** encadrent la porte pour la couvrir.

Les PJ peuvent tenter de pénétrer dans le canyon sans se faire remarquer. Pour ce faire, chacun doit faire un **test de Discrétion**.

**Un test réussi** signifie qu'ils peuvent se déplacer à l'abri des véhicules et des structures en béton pour s'approcher avant que la Confrérie ou le Dr Trestridge ne les remarquent. Ils peuvent essayer de se faufiler dans le bunker sans combattre les robots (un défi qui nécessite un test **AGL + Discrétion avec une difficulté de 4**) ou lancer une attaque surprise contre les machines. **Un échec** signifie qu'un ou plusieurs robots repèrent les PJ et leur tirent dessus. Ils sont alors engagés dans le combat et perdent l'opportunité d'initier le combat.

**Les chevaliers de la confrérie, Pierce et Macey**, sont bloqués à couvert dans la zone dégagée devant le bunker. Lorsque les PJ arrivent, s'ils se font connaître des chevaliers, ils leur crient de se mettre à couvert. Le chevalier Pierce dit : "C'est une sorte de vestige de l'Enclave. Je croyais que le chapitre de l'est s'était débarrassé d'eux !"

Cette bataille devrait être extrêmement difficile. Le Dr Trestridge sait qu'une défaite signifie sa mort ou sa capture et elle est prête à dépenser autant de ressources que possible pour l'éviter. Pendant ce temps, les chevaliers font face à une force supérieure de machines et ont lancé leur attaque sans être suffisamment préparés. Se replier ne ferait que donner aux robots de Trestridge la possibilité de leur tirer dans le dos, ou de se regrouper et de se déplacer vers un autre endroit des terres désolées.

---

## NOTE DU SUPERVISEUR

---

Le Dr Trestridge est une scientifique de l'Institut lorsqu'elle est sous sa forme humaine. Elle est équipée d'un pistolet à plasma et possède les aptitudes Expert en robotique et Rage de nerd !.

Après sa deuxième activation, Trestridge se met à l'abri dans l'installation pour mettre en œuvre son plan ultime. En utilisant un autodoc militaire à sa disposition, elle fait extraire son propre cerveau et le transfère dans son nouveau corps : un **assaultron** modifié à l'aide de composants de Cérébrobot. Il lui faut deux tours pour mener à bien ce processus.

Si les PJ parviennent à vaincre ses sentinelles et à pénétrer dans l'installation avant ce délai, ils ont la possibilité d'arrêter le processus. Ils peuvent tenter un **test d'INT + Science avec une difficulté de 3** pour pirater le terminal qui contrôle le processus automatisé, essayer de détruire la machine (Défense 1, 18 PV, 2 RD Balistique, 1 RD Énergie, immunisé contre les radiations et le poison), ou tirer sur son cerveau avant qu'il ne soit chargé dans le châssis (Défense 3, 1 PV, 1 RD Balistique, 1 RD Énergie, pas de RD radiations

Sinon, elle franchit les portes de la base sous la forme d'un robot lorsque la procédure est terminée. La procédure ne s'est cependant pas déroulée exactement comme prévu. Elle émet un son strident de douleur et de confusion, s'attaquant à la cible la plus proche, qu'il s'agisse d'un ami ou d'un ennemi. Voici ce qu'elle pourrait crier lorsqu'elle s'active. Ces paroles sont prononcées d'une voix forte et robotique pendant qu'elle attaque :

“Pourquoi ? Pourquoi ai-je inclus la capacité de ressentir la douleur ?”

“Tout a le goût de piles.”

“Pourquoi mon nez me démange-t-il ?  
Je n'ai plus de nez !”

---

## CONCLUSION

---

Après avoir vaincu le Dr Trestridge, les PJ sont libres d'explorer le poste avancé.

Le docteur a aménagé une grande partie de l'espace accessible pour en faire un lieu de vie et un laboratoire. Elle dispose d'un ensemble de terminaux différents dans lesquels elle a entré d'innombrables lignes de code, des données d'expérience et des rapports personnels.

Parmi ces informations figure le récit plutôt poignant de sa fuite après la défaite de l'Enclave dans l'Est. Elle et un groupe d'autres personnes sont partis vers l'ouest avec à peine plus que les vêtements qu'ils portaient sur le dos. Au fil des mois, beaucoup ont été victimes de divers dangers : déshydratation, pénurie, irradiation, morsures de rataupes infectés, etc. Dans un journal de bord plutôt détaché et analytique, Trestridge raconte qu'elle a dû recourir au cannibalisme pour rester en vie.

Enfin seule, elle découvre la base interarmées. Dans son journal, elle la décrit comme "une sorte d'effort conjoint militaro-industriel. Principalement RobCo et l'armée, mais il semble que General Atomic ait également présenté ses produits. Un triste effort, trop peu et trop tard pour gagner la guerre, mais peut-être utile pour moi." Elle répertorie le contenu des différentes aires de réparation et des entrepôts, les pièces détachées des robots qu'elle a utilisés pour mettre son plan à exécution.

Ses journaux les plus récents font état de son désir de marier les conceptions de l'assaultron et du Cérébrobot pour se doter d'un corps à toute épreuve. Elle semble avoir besoin de plusieurs composants clés, et exprime son intention de les dérober aux " fermiers simples d'esprit et aux récupérateurs de ferraille qui polluent cette partie du monde ". Sa liste d'objets suit, avec tous les composants cochés sauf un : la phénytoïne. Un PJ peut faire un **test d'INT + (Médecine ou Science) avec une difficulté de 2** pour identifier ce composé comme un médicament utilisé en chirurgie cérébrale.

---

## DESTIN DE LA BASE INTERARMÉES

---

En raison de la grande quantité de technologie d'avant-guerre qui s'y trouve, si les chevaliers Pierce et Macey survivent, ils revendiquent immédiatement la base au nom de la Confrérie de l'Acier. Sinon, le scribe Galen, plus ouvert d'esprit, suggère qu'il devra signaler la découverte de la base à la Confrérie, mais qu'il peut "attendre un jour ou deux", ce qui donnera aux PJ le temps de récupérer des objets à l'intérieur.

La base est une vaste zone qui a été partiellement fouillée.

La liste de ses objets est la suivante : 4-6 munitions, 1-2 armures, 2-3 drogues, 2-3 bric-à-brac, 0-1 armes (à distance), 0-1 armes (de mêlée).

## Robot-Trestridge




Niveau 4, Robot,  
Créature légendaire (93 XP)

CORPS ESPRIT		CÂC	DISTANCE	AUTRE
8	6	4	4	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
36	14	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POISON
2	2	Immunié	Immunié

### ATTAQUES

- **DÉSARMÉ : CORPS + CÂC** (SR 12), 4 , dégâts balistiques
- **FAISCEAU MESMETRON : CORPS + Distance** (SR 12), 5 , Dégâts d'énergie étourdissants, Portée M
- **AUTODESTRUCTION : CORPS + Distance** (SR 12), 4 , dégâts balistiques, Zone d'impact



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : Robot-Trestridge est un robot. Il est immunié contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunié contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **IMMUNIÉ CONTRE LE POISON** : Robot-Trestridge éduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNIÉ CONTRE LES RADIATIONS** : Robot-Trestridge rréduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNIÉ CONTRE LES MALADIES** : Robot-Trestridge est immunié contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs des sens du PNJ sont particulièrement aiguisés ; ils peuvent tenter de détecter des créatures ou des objets que les personnages ne peuvent normalement pas détecter, et ils réduisent la difficulté de tous les tests de PER de 1 (jusqu'à un minimum de 0).
- **AUTORÉPARATION** : Au début de son tour, si Robot-Trestridge a moins que son maximum de PV, lancez 3 . Elle regagne 1 PV pour chaque Effet obtenu.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AUTODESTRUCTION** : Si Robot-Trestridge a les deux bras ou les deux jambes blessés, ou s'il a été réduit à la moitié ou moins de ses PV maximum, il se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise son action capitale pour s'autodétruire. Cette autodestruction est une attaque centrée sur elle-même, et Robot-Trestridge est détruit après avoir mené cette attaque.
- **VISION NOCTURNE** : Robot-Trestridge peut voir dans le noir complet. Le PNJ ignore toutes les augmentations de difficulté causées par la faible lumière ou l'obscurité, et il peut tenter des tests de compétence qui seraient normalement impossibles.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Les pilleurs peuvent trouver des ressources sur le Robot-Trestridge détruit en réussissant un test d'INT + Science avec une difficulté de 1. Cela donne 3 , +1  par PA dépensé, et chaque effet obtenu donne 1 matériau peu commun.





## OÙ ALLER ENSUITE ?

Après les événements de cette aventure, les PJ ont plusieurs options. La réputation acquise auprès des membres de la Confrérie grâce à leurs actions au cours de l'aventure peut leur permettre d'obtenir des missions spéciales liées à la base interarmées. Quant aux autres joueurs, ils auront au moins gagné le respect du scribe Galen, qui pourra leur servir de contact utile au sein de la Confrérie.

Voici d'autres options pour les aventures connectées à Fréquence machine.

- La ville irradiée de Bleakford reste un refuge pour les goules et les animaux sauvages. La Confrérie de l'Acier veut s'en occuper, mais ne veut pas se donner la peine de dépenser des ressources pour un simple "nettoyage". Elle offre une récompense substantielle à toute personne désireuse de nettoyer les ruines et de s'occuper des déchets irradiés de la ville.
- Le scribe Galen doit retourner au Bunker 441 à la fin de sa mission. En chemin, il aimerait s'arrêter dans les différentes colonies dont il a entendu parler par radio, et voir leurs habitants en personne. Il demande aux PJ de l'accompagner en tant qu'escorte, ce qui est une bonne idée, car les colonies deviennent rapidement la cible de bandes de pillards mal intentionnées.
- Les PJ peuvent passer du temps à la base interarmées de Lewiston ou au poste d'écoute d'Echo pour se remettre de leurs blessures et récupérer, avant de partir pour leur prochaine aventure dans les Terres désolées. Pendant ce temps, ils entendent une transmission à la radio, un étrange bruit de gazouillis venant de loin qui semble être une réponse à l'émission du Dr Trestridge. Qui, ou quoi, pourrait être à l'origine de cette transmission ? Quel est le lien avec les efforts de l'infortuné docteur ? Pourrait-il s'agir d'autres survivants de l'Enclave qui tentent de retrouver des membres de leur ordre ?

