

ASTOUNDINGLY

AWESOME

TALES

SPECIAL
VAULT-TEC

VAULT-TEC



PARADISE LOST

BY FEUTARSE

PREFACE

Bienvenue dans Paradise Lost, un scénario de découverte conçu pour initier de nouveaux joueurs à l'univers post-apocalyptique de Fallout. Ce one-shot, idéal pour une soirée de jeu, se déroule dans un abri sécurisé – l'Abri 30 – permettant aux joueurs de s'immerger dans les bases du monde de Fallout.

Inspiré par l'atmosphère de découverte et de mystère qui caractérise les premiers pas dans Fallout 3, ce scénario recrée cette sensation d'émerveillement teintée d'inquiétude. Les joueurs pourront ressentir l'étrange confort de l'abri, ses routines et ses secrets, avant d'être confrontés à la possibilité d'une sortie vers l'inconnu.

J'ai essayé d'être aussi fidèle et respectueux que possible de l'univers de Fallout en menant des recherches, en écoutant des analyses et en explorant le wiki. Cependant, étant humain, il est probable que j'ai omis certains détails ou que j'ai négligé des éléments qui pourraient vous frustrer. Dans ce cas, je m'excuse sincèrement et je suis tout à fait ouvert à vos retours pour m'améliorer dans le futur.

Gardez à l'esprit que ceci a été réalisé dans le cadre d'un passe-temps et n'est en rien un gage de pertinence ou d'exhaustivité. Si ce projet suscite de l'intérêt, je continuerai à mettre au propre mes notes et à les transmettre à travers ce guide et ses suites.

Bonne lecture à tous et merci de l'avoir téléchargé !

-FeuTarse



SOMMAIRE



INTRODUCTION

Synopsis.....6

BIENVENUE DANS L'ABRI 30

L'abri 30.....7
Dream a little dream.....14
Le GOAT.....16
Dont fence me in.....22
It's a sin to tell a lie.....16

GUIDE DU SUPERVISEUR DE L'ABRI 30

The shadow of your smile.....34
Le reclamation day.....42

PRÉSERVER L'ORDRE

Du plombs dans l'aile.....46
Down in the depths.....48
Rebel without a cause.....50
Healing Hands.....52
The skin of the beast.....54
Born to be free.....58







BIENVENUE DANS L'ABRI 30

INTRODUCTION

SYNOPSIS

La guerre... la guerre ne meurt jamais.

Depuis la nuit des temps, depuis que nos ancêtres ont découvert le pouvoir de tuer avec de simples cailloux, le sang a été versé au nom de tel ou tel dieu, au nom de la justice ou simplement de la folie meurtrière.

En deux mille soixante-dix-sept, après un millénaire de conflits armés, la nature destructrice de l'homme atteint son paroxysme. Le monde fut plongé dans un abîme d'explosions nucléaires et de radiations.

Mais ce ne fut pas, comme certains l'avaient annoncé, la fin du monde. L'apocalypse servit en fait de prologue à un autre chapitre sanglant de l'histoire de l'humanité. L'homme était parvenu à tout détruire.

Mais la guerre... la guerre ne meurt jamais.

Au début des milliers de personnes survécurent à l'hécatombe en se réfugiant dans d'énormes abris sous terrain.

Les survivants ne remontèrent à la surface que pour trouver des terres désolées. Tous, sauf ceux de l'abri 30. Car le jour maudit ou le feu tomba en trombe du ciel, la gigantesque porte d'acier de l'abri 30 se referma. Pour ne plus jamais s'ouvrir.

Ceux qui y sont nés y mourront. Car personne n'entre, n'y ne sors, de l'abri 30.

Niveau de l'aventure

Les joueurs devraient commencer cette aventure au niveau 1. Mais vous êtes libre de faire autrement.

NUCLEAR ATTACK?
PROTECT YOUR FAMILY NOW!
WITH A SECURE UNDERGROUND VAULT
BY VAULT-TEC

ENDORSED BY OFFICE OF CIVIL DEFENSE AND MOBILIZATION AS PROVIDING ALMOST ABSOLUTE PROTECTION AGAINST FALLOUT RADIATION!

VAULT-TEC VAULTS FEATURE AMENITIES OF THE MODERN HOME SUCH AS A LIVING ROOM WITH RADIATION KING TELEVISIONS FOR DAD, AND A KITCHEN FOR MOM!

UP TO 1000 PERSON CAPACITY

5 FOOT THICK CONCRETE WALLS

- Wait out the apocalypse with family and friends in a Vault-Tec community.²
- Vaults will protect you and your loved ones for up to 900 years, if necessary.³
- Including decorative wallpaper, themed rooms, and clean air ventilation.
- Those with talents in the arts, such as music, may be admitted into specialty vaults upon approval of their application.

For More Information
COMPLETE THE ATTACHED FORM AND MAIL IT TO THE ADDRESS GIVEN BELOW. OR VISIT THE VAULT-TEC HEADQUARTERS IN THE DOWNTOWN D.C. AREA.

1. Vault-Tec vaults were never officially endorsed by the Office of Civil Defense and Mobilization. 2. Vault-Tec cannot guarantee that you and your loved ones will be assigned the same vault. 3. Vault-Tec Vaults will likely not last 900 years due to the harsh environment of nuclear winter and the fact that humans are incapable of surviving in a closed environment for 900 years. The likelihood that you and your immediate loved ones will have expired, and that life on the outside world will have been restored long before 900 years is highly probable, according to our panel of scientists.



L'ABRI 30

PREPAREZ-VOUS POUR LE FUTUR

Pour introduire les joueurs à cette scène, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Depuis que vous êtes nés, l'Abri 30 est votre unique refuge, un cocon de métal et de néons qui vous protège du monde extérieur. Construit pour résister aux ravages de la guerre nucléaire et à tout ce qui aurait pu en découler, cet abri souterrain vous offre tout ce dont vous et votre famille avez besoin : nourriture, soins médicaux, éducation... et la sécurité d'un monde clos, loin des horreurs de la surface.

Au quotidien, la vie dans l'abri est bien réglée. Tout le monde a un rôle et des tâches précises, et l'ordre est maintenu par les règles strictes du Superviseur II vous a toujours été dit que l'abri est non seulement votre maison, mais votre seule chance de survie. L'extérieur est un monde de mort et de ruines – une terre dévastée où aucun être ne pourrait subsister. Ici, sous terre, vous êtes en sécurité. Ici, sous terre, vous êtes... à l'abri.

Né il y a seulement quelques semaines, vous appartenez à la troisième génération d'habitants qui a vu le jour entre ces murs. Vous n'êtes encore que des nouveaux-nés, mais à mesure que vous grandirez, on vous enseignera les règles de l'abri, ses coutumes et ses valeurs. Vos parents et grands-parents ont contribué à bâtir cette communauté, préservant les connaissances et les traditions qui les protègent. Vous portez leur héritage et serez les prochains gardiens de ce sanctuaire...

L'Abri 30 est l'un des nombreux abris construits par Vault-Tec dans le cadre de son vaste programme de survie nucléaire. À l'image de nombreux autres abris, il a été présenté à ses premiers résidents comme un sanctuaire destiné à les préserver du chaos et de la destruction qui règnent à la surface. Ici, les habitants bénéficient de tout le confort matériel nécessaire : des ressources en abondance, des installations modernes, et une organisation stable qui assure la cohésion de la communauté. Dans l'abri, les jours s'écoulent paisiblement, presque trop calmement, depuis des générations. Les résidents vivent en sécurité, protégés de l'extérieur – du moins, c'est ce qu'ils croient.

Mais, comme tous les abris Vault-Tec, l'Abri 30 cache un secret. Conformément aux objectifs souvent sombres de Vault-Tec, l'abri n'a pas été conçu uniquement pour préserver la vie humaine ; il répond également à une mission secrète qui reste inconnue de ses habitants. Cette mission a été décidée bien avant l'arrivée des premiers résidents et représente un aspect fondamental de l'expérience que Vault-Tec souhaite mener dans cet abri en particulier.

Pour les joueurs, l'Abri 30 est leur unique foyer, le seul monde qu'ils connaissent. Ils sont encore loin de se douter des ombres qui se cachent sous cette apparente utopie. En tant que MJ, votre rôle sera d'entretenir cet équilibre entre sécurité apparente et tension sous-jacente. Vos joueurs ne doivent, en aucun cas, être mis au courant de la mission secrète de l'abri dès le début. Ce n'est qu'en explorant leur environnement, en écoutant les murmures de certains résidents, ou en remarquant les anomalies autour d'eux, qu'ils pourront peu à peu lever le voile sur cette sombre vérité.

Utilisez des détails subtils, des comportements étranges de la part des figures d'autorité, des rumeurs étouffées ou des événements inattendus pour éveiller leur curiosité. Jouez sur leur ignorance du monde extérieur et sur les interdictions strictes qui leur sont imposées pour construire une atmosphère de mystère et d'inquiétude.

En tant que MJ, vous pouvez placer l'Abri 30 dans la région de votre choix pour adapter l'histoire à votre univers de Fallout. Que vous décidiez de l'implanter dans le désert du Mojave, les montagnes des Appalaches, les ruines de Washington DC, les quartiers dévastés de Boston, ou tout autre endroit, l'Abri 30 s'adaptera au cadre local pour offrir un environnement captivant et immersif. Chaque région pourrait, en plus, ajouter des éléments uniques aux aventures des joueurs en fonction de ses particularités et de son histoire.

LES HABITANTS DE L'ABRI 30

L'Abri 30 ne se limite pas seulement aux joueurs ; il est peuplé d'une communauté diversifiée d'habitants, chacun contribuant à la vie quotidienne de l'abri. Bien que ce guide ne présente pas une liste exhaustive, il met en lumière les personnages clés qui peuvent interagir avec les joueurs et enrichir leur expérience.

Les habitants de l'abri, qu'ils soient membres du personnel, artisans ou simplement résidents, ont leurs propres histoires, motivations et relations.

Cependant, il est important de souligner que vous êtes libre d'utiliser ces personnages ou d'en créer de nouveaux selon ses préférences. L'objectif est de fournir une base solide pour l'exploration des interactions sociales et des intrigues dans l'Abri 30.

N'hésitez pas à adapter ces personnages en fonction du déroulement de la campagne et de vos actions.



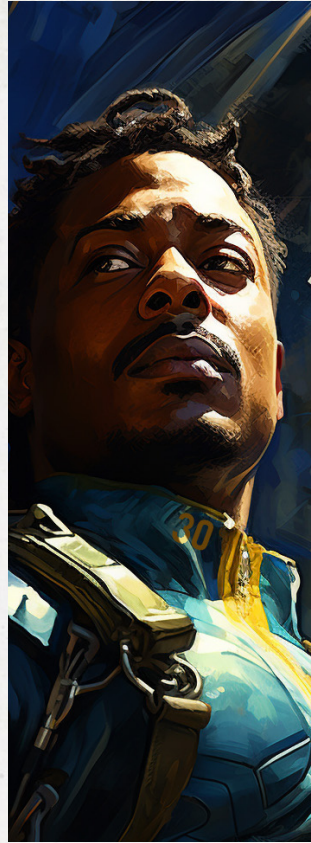


WALTER HARGROVE
SUPERVISEUR

Agé d'environ soixante ans, il est le superviseur de l'Abri 30. Avec sa stature imposante et ses cheveux grisonnants, il inspire le respect parmi les habitants.

Walter est un leader pragmatique, prônant la transparence et l'engagement communautaire, bien qu'il soit souvent contraint de prendre des décisions difficiles.

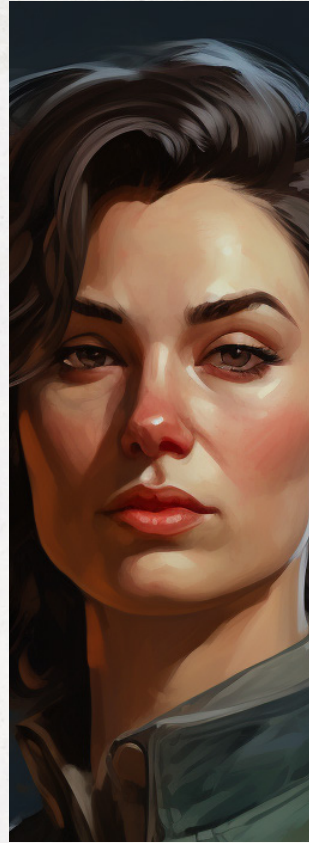
Loyal envers sa communauté, il cache néanmoins des doutes sur son rôle et les secrets de l'abri. Les joueurs pourront interagir avec lui lors de réunions, d'élections ou dans des moments personnels.



TOBIAS REED
MEDECIN

urnommé Toby, est un jeune homme dans la trentaine passionné par la médecine. Avec ses cheveux roux en désordre et un sourire constant, il est apprécié des habitants pour son approche amicale et empathique. Toby est connu pour son ingéniosité, utilisant des méthodes non conventionnelles pour traiter les patients.

Bien qu'il soit enthousiaste à l'idée d'aider les autres, il ressent également la pression des ressources médicales limitées dans l'abri. Toby rêve de comprendre les effets de la vie en sous-sol sur la santé de ses concitoyens et est parfois enclin à prendre des risques pour le bien de ses patients, pourront compter sur lui.



DORIS PATEL
TECHNICIENNE

Doris Patel est une femme dans la trentaine, réputée pour son expertise technique et sa débrouillardise.

Elle est souvent vue en train de travailler sur les systèmes de l'abri, s'assurant que tout fonctionne correctement. Doris est connue pour son approche analytique et sa capacité à résoudre des problèmes complexes.

Passionnée par la technologie, elle est également curieuse des mystères qui entourent l'abri et se demande souvent ce qui se passe à la surface.



YU MARSH
ENSEIGNANT

Yu Marsh est un homme d'une quarantaine d'années, apprécié pour sa passion pour l'éducation et son engagement envers les jeunes générations. Avec une voix calme et posée, il inspire confiance chez ses élèves. Yu est connu pour sa capacité à rendre l'apprentissage ludique, utilisant des méthodes innovantes pour transmettre ses connaissances. Bien qu'il soit dévoué à son rôle, il ressent parfois la pression de transmettre un savoir dans un environnement où les ressources sont limitées. Yu s'interroge également sur le monde extérieur et ce que l'avenir réserve à ses élèves.

ÊTRE PRIS AU DEPOURVU

Il est facile d'être pris au dépourvu lorsque vos joueurs commencent à poser des questions sur tel ou tel personnage ou famille. Pour vous aider à enrichir votre expérience de jeu et à répondre à ces interrogations, ce guide se propose de fournir une cinquantaine de noms variés. Ces noms couvrent différentes origines culturelles et peuvent servir de référence pour les habitants de l'abri. Que ce soit pour créer des personnages secondaires ou développer des histoires

Margaret «Maggie» Sullivan
Edward «Eddie» Thompson
Hiroshi Takeda
Lucille «Lucy» Garcia
Charles «Charlie» Johnson
Rosemary «Rosie» Chang
Arthur Parker
Dolores «Lola» Martinez
Walter «Walt» Lee
Beatrice «Bea» Harris
Franklin «Frank» Carter
Yuki Nakamura
Annabelle «Annie» Robinson
Henry «Hank» Davis
Carmen Rodriguez
Josephine «Josie» Miller
Alfred «Al» Lopez
Clara Reynolds
Richard «Dick» Foster

Mildred «Millie» Chen
Theodore «Theo» Jenkins
Elena Morales
Samuel «Sam» Harris
Virginia «Ginny» Wong
Robert «Bob» Turner
Frances «Fran» Rivera
Edwin «Eddie» Scott
Nora Patel
George «Georgie» Thompson
Mabel Anderson
James «Jim» Santos
Daisy Kim
Russell «Russ» Mitchell
Lucinda «Lucy» Ramirez
Harold «Harry» Baker
Patricia «Pat» Nguyen
Victor «Vic» Clark
Lillian «Lily» Ortiz
Richard «Rich» Adams
Felicity «Flick» Wong
Daniel «Dan» White
Selena Cruz
Albert «Al» Hayes
Claudia «Claudie» Kimura
Martin «Marty» Young
Estelle «Stella» Delgado
Norman «Norm» Blake
Sofia «Sophie» Castillo
Benjamin «Ben» Banks
Cynthia «Cindy» Tran



LA VIE DANS UN ABRI VAULT-TEC

La vie dans l'Abri 30 est une expérience unique, façonnée par des générations de résidents qui ont appris à s'adapter à leur environnement souterrain. Les murs de l'abri, construits pour résister aux dangers du monde extérieur, abritent une communauté qui se veut solidaire et résiliente.

Chaque jour, les habitants se lèvent pour accomplir leurs tâches quotidiennes, que ce soit dans les cuisines, les ateliers ou les salles de classe. Les rôles sont bien définis : les techniciens veillent sur le bon fonctionnement des systèmes vitaux, les médecins s'occupent des soins de santé, et les enseignants transmettent des connaissances aux plus jeunes. Les loisirs ne sont pas oubliés, avec des activités communautaires qui renforcent les liens entre les habitants.

Cependant, la vie dans l'abri n'est pas sans défis. Les ressources peuvent être limitées, ce qui nécessite une gestion prudente. Les rumeurs et les secrets circulent, parfois alimentés par des préoccupations sur l'état du monde extérieur et les missions cachées de l'abri. Les résidents s'interrogent souvent sur leur avenir, et l'incertitude plane sur ce qui se trouve au-delà des portes de l'abri.

Dans cette atmosphère, les relations humaines jouent un rôle crucial. Les alliances se forment, des rivalités peuvent émerger, et des histoires d'amour fleurissent. Les habitants de l'Abri 30 doivent naviguer à travers ces interactions tout en faisant face aux dilemmes moraux et aux mystères qui se cachent derrière les murs de leur foyer.

LES GRANDES DATES DE L'ABRI 30

L'Abri 30, comme tous les abris Vault-Tec, a une histoire riche et complexe, jalonnée d'événements marquants qui ont façonné la vie de ses habitants. Ces moments clés sont non seulement des souvenirs partagés, mais aussi des éléments fondamentaux de la culture de

- Première Élection du Superviseur (1er janvier 2078) : Les habitants votent pour élire leur premier superviseur. Bien que le processus soit long et bureaucratique, l'événement est considéré comme un moment historique. Mark Thompson sera élu premier superviseur de l'abri 30.
- Le Grand Tournoi de Compétition Sportive (22 février 2120) : Une grande compétition interne a été organisée pour lutter contre une vague de monotonie qui envahissait l'abri. Des matchs de «Blast Radius» et d'autres jeux ont été mis en place. On se souvient encore du grand champion de Blast Radius, Franklin Carter, qui a remporté la victoire dans une explosion de joie collective. (A ce qu'il paraît, mais bon plus personne n'est là pour témoigner).
- Proposition de Sortie (30 octobre 2125) : Une partie de la nouvelle génération d'habitants a décidé qu'il était temps de sortir de l'abri et d'explorer le monde extérieur. Un vote a été organisé, mais le «Non» a été remporté par une seule voix.
- Exposition d'Art Local (14 juillet 2140) : L'abri a organisé une exposition d'art local, censée être un événement culturel majeur. En réalité, c'était l'exposition des dessins du fils du superviseur, qui étaient loin d'être artistiquement remarquables. Les mauvaises langues diront que cette exposition ennuyeuse a joué un rôle dans la non-réélection de l'ancien superviseur à son mandat suivant.
- Décès du Dernier Membre des Premiers Résidents (12 novembre 2152) : La mort du dernier des habitants originaux de l'abri, un membre âgé du premier groupe de résidents, marque la fin d'une époque. Bien que son décès n'ait pas été dramatique, l'événement est devenu un symbole du passage du temps.

- Le Grand Pique-Nique de l'Abri (24 juin 2198) : Une initiative pour promouvoir le bien-être et l'esprit communautaire mène à un grand pique-nique organisé dans la grande salle. Malheureusement, Beth Palmer mourra d'une allergie aux arachides. Elle avait 44 ans.
- L'Incident des Règles du Jeu (22 mai 2255) : Un groupe de jeunes a défié les règles établies lors d'un tournoi de «Blast Radius» à la suite de la perte du livre de règle, entraînant un moment de chaos. La révolte a rapidement été résolue, mais le souvenir de cet incident reste gravé dans la mémoire des habitants, qui s'en rappellent comme de l'audace face à l'autorité.
- Célébration du 200e Anniversaire de l'Abri (15 octobre 2277) : Pour marquer les 200 ans de vie dans l'abri, une grande fête fut organisée, avec des décorations et une cérémonie joyeuse. Cependant, le lendemain, beaucoup d'habitants avaient des maux de tête, et des rumeurs circulaient selon lesquelles une grande quantité de Chlorpromazine avait été prescrite par le médecin de l'abri pour calmer les esprits

LES SUPERVISEURS DE L'ABRI 30

Evelyn Matthews (2078 - 2085) : Première superviseure de l'abri, elle a supervisé l'inauguration et la mise en place des premières règles de la communauté.

Marcus Hargrove (2085 - 2092) : Connue pour son approche stricte et pragmatique, Marcus a mis l'accent sur la sécurité et l'efficacité, mais sa personnalité a parfois conduit à des conflits avec les habitants.

Olivia Chen (2092 - 2100) : Superviseure charismatique, Olivia a introduit des initiatives sociales pour renforcer les liens communautaires. Son mandat est marqué par la première compétition sportive de l'abri.



Henry Driscoll (2100 - 2115) : Sous sa direction, l'abri a connu des moments de stagnation. Son administration a été critiquée pour son manque d'innovation.

Marissa Patel (2115 - 2125) : Marissa a essayé de relancer l'engagement des habitants à travers des événements culturels et des célébrations.

Gideon Carter (2125 - 2260) : Un superviseur aimé mais parfois controversé, Gideon a été à la tête de l'abri pendant une longue période. Il a vu l'arrivée de nouvelles générations et a tenté d'équilibrer tradition et changement.

Walter Hargrove (2260 - 2280) : Le superviseur actuel, Walter, est perçu comme un conservateur pragmatique. Il a géré des événements majeurs, tels que le 200e anniversaire de l'abri, mais fait face à des défis croissants concernant la curiosité des jeunes habitants sur le monde extérieur.

LA SECURITE DE L'ABRI 30

Les Terres Désolées représentent un véritable cauchemar. Chaque mètre carré est un défi mortel, où les créatures mutants rôdent et où les radiations menacent la santé de quiconque ose s'aventurer dehors. Les paysages sont marqués par des ruines dévastées et des environnements hostiles, rendant la survie incroyablement difficile. Les joueurs, ne sont certainement pas prêts à affronter un tel monde. La réalité qu'ils découvriraient à l'extérieur est bien plus périlleuse que tout ce qu'ils pourraient imaginer, et il est probable qu'ils préféreraient rester protégés dans l'abri plutôt que de se frotter à cette désolation.

Aussi la porte de l'Abri 30 est un chef-d'œuvre d'ingénierie conçu pour assurer la sécurité de ses habitants. Ce modèle de porte, robuste et complexe, mesure environ 3,6 mètres d'épaisseur à son point le plus épais et est fabriqué en acier de haute résistance, capable de résister à de nombreuses agressions.





DREAM A LITTLE DREAM

L'anniversaire du petit Timmy Turner, enfant populaire et choyé de l'abri, agite la petite communauté. Toute la fête semble faite pour lui, avec des décorations, des plats spéciaux, et des jeux, mais un détail crucial met les joueurs en rogne : ils n'ont pas été invités. Leur absence sur la liste est une offense de taille pour eux, et le ressentiment qu'ils éprouvent les pousse à vouloir se venger. Comble de l'injustice, il vient de recevoir un Pip-Boy «neuf» – une rareté dans l'abri – alors que les joueurs, eux, n'ont eu droit qu'à des modèles d'occasion pour leur propre anniversaire.

Pour les joueurs, cette querelle d'enfant prend vite des allures de mission personnelle. Ils sont prêts à tout pour faire sentir à Timmy ce que ça fait d'être laissé de côté, et ils cherchent des moyens ingénieux – et peut-être malicieux – pour lui gâcher son jour de gloire. Ce petit conflit est l'occasion parfaite pour eux d'explorer les règles et les limites de l'abri, et de tester leur habileté à manœuvrer dans un environnement social où chacun se connaît.

En tant que MJ, vous avez ici l'opportunité de leur montrer les rouages de la vie dans l'abri et d'ajuster les conséquences de leurs actions. Une petite farce pourrait donner lieu à des éclats de rire et rapprocher les personnages, mais des actes plus osés pourraient attirer l'attention du

superviseur, Walter Hargrove, qui n'apprécie guère les désordres pendant les célébrations.

Vous vous réveillez ce matin-là avec une boule au ventre. Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Timmy Turner, et tout l'abri en parle. Couloirs décorés, tables couvertes de friandises, et une foule de rires et de cris d'enfants joyeux résonnent dans les salles communes. Tout le monde semble convié à la fête – sauf vous.

Ce n'est pas seulement l'exclusion qui vous pèse. Timmy a reçu aujourd'hui un Pip-Boy flambant neuf, un modèle parfait, sans rayures ni boutons usés. Vous vous souvenez encore du vôtre, un vieux modèle de seconde main qui vous avait déjà paru impressionnant, mais qui, maintenant, ne semble plus aussi spécial. Pendant que Timmy parade, fièrement attaché à son nouveau gadget, vous ne pouvez vous empêcher de sentir la colère monter.

Il est temps de rendre la monnaie de sa pièce à ce petit prince de l'abri.

Conseil pour le MJ

Timmy Turner peut devenir un personnage régulier dans la vie des joueurs. Vous pouvez le façonner comme le «premier de la classe», suscitant jalousie et admiration, ou comme un fauteur de trouble, entraînant les joueurs dans ses aventures. Quelle que soit l'approche, il évoluera avec eux, devenant potentiellement un rival, un allié ou un ami précieux.

TIMMY TURNER

Timmy Turner est le fils de Sarah et David Turner, un couple bien respecté au sein de l'abri. Sarah est une technicienne, tandis que David est un membre du service de sécurité de l'abri. Pour son anniversaire, ses parents ont organisé une grande fête dans la grande salle, décorée avec soin et remplie de jeux et de mets succulents.

En entrant dans la grande salle commune, vous êtes immédiatement frappés par la scène qui vous attend. Des guirlandes colorées pendent du plafond, étendues à travers toute la pièce, où l'on peut voir des ballons gonflés et des banderoles portant des messages joyeux tels que «Joyeux anniversaire, Timmy !» et «Félicitations, Timmy, pour tes 10 ans !» Les tables sont couvertes de nappes brillantes, avec des gâteaux, des sucreries et des plats soigneusement préparés, certains desquels sont même décorés en forme de petites figurines et animaux. Les jeux de société sont rangés contre les murs, prêts à être joués, et il y a même un coin réservé à la musique, où une vieille radio crachote des airs joyeux. Tout est prévu pour que Timmy passe la journée la plus mémorable de sa vie.

À bien y penser, vous ne pouvez vous empêcher de comparer. Lors de vos propres anniversaires, tout était bien plus sobre : un gâteau sec, quelques ballons dégonflés, et une fête tenue dans la hâte, avec à peine assez de place pour tout le monde. Il n'y avait pas de décorations étincelantes ni de festins à profusion. En comparaison, la fête de Timmy semble presque irréelle. Et pourtant, vous n'avez même pas été invités.

GÂCHER LA FÊTE

Si les joueurs décident de prendre une approche plus extrême pour gâcher l'anniversaire de Timmy, il est important de garder à l'esprit que leurs actions auront des conséquences durables. Par exemple, ils pourraient choisir de saboter le gâteau de Timmy en y ajoutant un poison léger ou de l'alcool. Bien que cela puisse sembler anodin au départ, cela pourrait entraîner des malaises ou des conséquences inattendues, et si quelqu'un tombe gravement malade, cela risque de provoquer une enquête et d'attirer l'attention des adultes, ce qui compliquerait les choses pour les joueurs.

Une autre option serait de s'en prendre au Pip-Boy de Timmy, ce précieux objet qu'il considère comme un symbole de son statut. En le détruisant ou en le sabordant, les joueurs causeraient un grand tort à Timmy,

Les joueurs pourraient aussi choisir de s'attaquer à l'infrastructure de l'abri. En détournant les canalisations à l'aide d'un Mister handy, par exemple. Ils pourraient créer un incident majeur en provoquant une fuite d'eau ou une mauvaise odeur qui gâcherait l'ambiance de la fête.

Si les joueurs préfèrent perturber l'aspect festif de la fête, ils pourraient saboter le système de musique ou les équipements électroniques de l'événement. Un dysfonctionnement soudain ou des pannes répétées viendraient perturber l'ambiance et faire de la fête de Timmy un fiasco.

Enfin, une méthode plus pernicieuse consisterait à manipuler le système de sécurité de l'abri. En déclenchant une alarme ou en perturbant les protocoles de sécurité, les joueurs pourraient semer la panique et interrompre l'événement de manière dramatique.

Une fois que vos joueurs ont gâché la fête, vous pouvez lire ce texte:

Timmy se fige un instant, les yeux grands ouverts, avant de laisser éclater sa colère en sanglots. Il pleure à chaudes larmes, incapable de retenir sa frustration. C'était sans doute le plus beau jour de sa vie, et maintenant tout ce qu'il en retiendra, c'est une humiliation totale. Son visage est rouge, ses larmes coulent sans s'arrêter, et il se laisse aller à une grande frustration. C'est à vos yeux un spectacle pitoyable, et tous les regards sont désormais tournés vers lui.

Dans son esprit, cette fête sera un souvenir douloureux, probablement le début de nombreuses séances chez le psy pour les années à venir.

Conseil pour le MJ

Rien n'oblige les joueurs à gâcher la fête. Ils peuvent tout aussi bien ne rien faire et rentrer chez eux. Après tout la vie d'un enfant est pleine de frustration!



LE G.O.A.T. OU L'EXAMEN GENERALISE D'APTITUDE PROFESSIONNELLE

Le G.O.A.T. (Examen généralisé d'aptitude professionnelle) est un rite de passage pour tous les jeunes adultes de l'Abri 30, une épreuve que chaque résident doit passer à l'âge de 16 ans. Ce test a pour but de déterminer quelle profession sera attribuée à chaque citoyen, une fois leur formation terminée.

L'examen est conçu pour évaluer une série de compétences à travers une série de questions théoriques et pratiques. Cependant, ce n'est pas un test standard, c'est un rituel dans lequel les jeunes n'ont aucune réelle influence. En effet, ce qui est déterminé par le G.O.A.T. n'est pas simplement un reflet des talents ou des compétences de chacun, mais bien des nécessités de l'Abri 30 et des décisions du superviseur.

Le G.O.A.T. est un événement officiel, largement attendu et vécu comme un rite de passage dans la vie des jeunes adultes. Il se déroule dans la grande salle de l'Abri, où tous les candidats se retrouvent pour passer l'examen sous la surveillance de plusieurs membres de l'équipe éducative, souvent incluant le superviseur et son personnel. C'est un moment solennel, mais aussi un moment d'angoisse et d'incertitude pour tous ceux qui le passent, car tout le monde sait que les résultats du G.O.A.T. détermineront non seulement leur avenir au sein de l'Abri,

mais aussi la place qu'ils occuperont dans la société.

Le G.O.A.T. n'est pas un simple événement à survoler : il doit être un moment où les joueurs vivent réellement leur vie dans l'Abri 30. En tant que MJ, vous devez les guider à travers cette épreuve comme s'ils étaient réellement en train de passer leur examen d'aptitude professionnelle. Ce n'est pas juste un questionnaire à remplir rapidement, mais une expérience qui les plonge dans la réalité de leur quotidien à l'Abri.

Pour que les joueurs puissent vraiment se plonger dans l'examen, le MJ devra leur distribuer une copie du questionnaire du G.O.A.T. (Examen généralisé d'aptitude professionnelle). Chaque question doit être lue attentivement, et les joueurs devront prendre le temps de réfléchir à leur réponse, car chaque choix aura une influence sur leur avenir dans l'Abri. Ce questionnaire ne doit pas être pris à la légère : il est une occasion de forger l'identité de leur personnage et de donner un sens à leur rôle au sein de la communauté.

Ce matin, un grand événement se profile à l'horizon. C'est le jour du G.O.A.T., l'Examen généralisé d'aptitude professionnelle. Un rite de passage incontournable dans la vie de chaque jeune adulte de l'Abri. À 16 ans, vous vous apprêtez à répondre à un ensemble de questions qui détermineront votre place dans la communauté. Ce test, bien plus qu'un simple questionnaire, est la clé de votre futur rôle dans l'Abri 30.

Vous êtes convoqués dans la grande salle, où vous recevrez tous un exemplaire du G.O.A.T. Ce n'est pas un examen que l'on peut bâcler ou ignorer. Chaque réponse que vous donnerez aura des conséquences sur votre avenir. Peut-être deviendrez-vous un technicien, un médecin, ou même un membre du personnel éducatif. Peut-être découvrirez-vous des talents que vous n'aviez jamais imaginés.

Prenez le temps de réfléchir à chaque question. Ne vous contentez pas de cocher une case ; réfléchissez à ce que cela signifie pour vous, à qui vous êtes et à qui vous voulez devenir dans ce monde clos. Ce test est aussi une réflexion sur vous-même, un moyen de mieux comprendre votre place dans l'Abri et ce que vous pouvez y apporter.

Lorsque vous serez prêts, nous commencerons l'examen. Bonne chance.

TRICHER AU GOAT

Si les joueurs choisissent de tricher lors du G.O.A.T., cela peut entraîner diverses complications, mais aussi offrir des possibilités intéressantes pour l'intrigue. Tricher ne sera pas facile, et même si un personnage réussit à manipuler le test, les conséquences seront loin d'être sans répercussions.

Lorsqu'un joueur décide de tricher, il doit le faire de manière subtile. Ils pourraient essayer de copier les réponses d'un autre candidat, d'utiliser un Pip-Boy pour rechercher des informations, ou même tenter de manipuler le processus d'une manière plus créative, comme interférer avec les appareils de surveillance ou détourner l'attention du surveillant. Cependant, cela comporte des risques. Les surveillants sont formés pour détecter les comportements suspects, et si un joueur est pris en flagrant délit, cela pourrait entraîner des conséquences immédiates. Un personnage pourrait être exclu de certains rôles, se

retrouver sous surveillance constante, ou même perdre toute crédibilité auprès de ses pairs.

En fin de compte, tricher au G.O.A.T. est risqué. Si vous décidez de permettre la triche, Vous devez vous rappeler que les actions ont des conséquences, et que l'ombre de cette décision pourrait planer sur les personnages pendant longtemps.

TIMMY TURNER

Le GOAT se présente sous la forme d'un QCM, voici les questions que vous devrez faire lire aux joueurs. Il est crucial de leur rappeler que ces choix ne sont pas anodins, car ils détermineront leur rôle dans la communauté de l'Abri et affecteront leurs interactions futures avec les autres habitants. Ne les laissez pas précipiter cette étape, car c'est un moment clé dans leur développement.

Question 1

Vous voyez approcher un scientifique de l'abri complètement excité qui hurle «Je vais coller mon harmoniseur quantique dans ta chambre de résonance photonique !» Quelle est votre réaction ?

1-«Mais, docteur, cela n'entraînerait-il pas une déstabilisation parabolique de la singularité fissionnelle ?»

2-«Photonique ta mère, mec !»

3-«Vous ne dites rien mais saisissez un tuyau pour assommer le scientifique. À votre connaissance, il avait l'intention de faire exploser l'abri.»

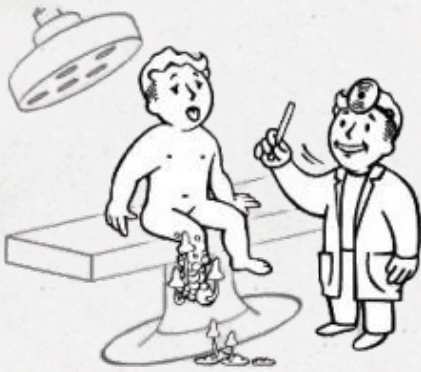
4-«Vous ne dites rien mais vous vous éclipez avant que le scientifique continue de divaguer.»



Question 2

Vous êtes interne dans une clinique et un patient souffrant d'une infection étrange au pied arrive en boitant. L'infection se propage de façon alarmante, mais le docteur s'est absenté pendant un moment. Que faites-vous ?

- 1-Vous amputez le pied avant que l'infection se propage.
- 2-Vous demandez de l'aide en hurlant.
- 3-Vous traitez la zone infectée au mieux de vos capacités.
- 4-Vous attachez le patient et observez avec soin la propagation de l'infection.



Question 3

Vous découvrez un jeune garçon perdu dans les niveaux inférieurs de l'abri. Il a faim, il est effrayé, mais il semble aussi être en possession d'objets volés. Que faites-vous ?

- 1-Vous serrez l'enfant dans vos bras et lui dites que tout ira bien.
- 2-Vous confisquez les objets volés par la force et laissez l'enfant sur place en guise de punition.
- 3-Vous faites les poches de l'enfant afin de vous emparer des objets volés et l'abandonnez à son sort.
- 4-Vous ramenez l'enfant dans un endroit sûr et vous le conduisez au Superviseur.



Question 4

Félicitations ! Vous faites partie d'une des équipes de base-ball de l'abri 101. Quel poste préférez-vous ?

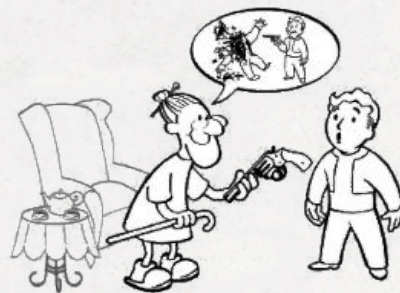
- 1-Lanceur.
- 2-Attrapeur.
- 3-Batteur désigné.
- 4-Aucun. Vous préféreriez que l'abri ait une équipe de football.



Question 5

Votre grand-mère vous invite à prendre le thé. À cette occasion, à votre grande surprise, elle vous tend un pistolet et vous demande d'abattre un autre résident de l'abri. Que faites-vous ?

- 1-Vous lui obéissez et tuez le résident avec le pistolet.
- 2-Vous lui offrez votre bien le plus précieux en échange de la survie de cet habitant.
- 3-Vous demandez à votre grand-mère un Minigun. Vous n'avez pas envie de rater votre cible.
- 4-Vous jetez votre thé au visage de votre grand-mère.



Question 6

Le vieux M. Abernathy s'est de nouveau enfermé dans ses quartiers et vous avez reçu l'ordre de le faire sortir. Comment allez-vous faire ?

- 1-Vous utilisez une épingle à cheveux pour crocheter la serrure de la porte.
- 2-Vous vous procurez un pétard auprès d'un truand de l'abri et faites sauter la serrure
- 3-Vous allez à l'arsenal, récupérez un pistolet laser et tirez sur la serrure.
- 4-Vous partez en laissant ce vieux débris pourrir sur place.



Question 8

Un autre résident de l'Abri 101 possède un exemplaire du numéro 1 de la BD Grognak le Barbare. Vous le voulez. Quel est le meilleur moyen de l'obtenir ?

- 1-Vous échangez cette BD contre l'un de vos objets les plus précieux.
- 2-Vous volez la BD l'arme à la main.
- 3-Vous vous faufilez dans les quartiers de cette personne et volez la BD sur son bureau
- 4-Vous versez quelques gouttes de soporifique dans son Nuka Cola et prenez la BD pendant que la personne est inconsciente.



Question 7

Oh, non ! Vous avez subi une exposition aux radiations et une main mutante vous a poussé sur le ventre ! Quel est le meilleur traitement ?

- 1-Une balle dans la tête.
- 2-D'importantes doses d'agent anti-mutagène.
- 3-La prière. Peut-être Dieu vous épargnera-t-il en échange d'une vie de piété...
- 4-L'ablation des tissus ayant muté à l'aide d'un laser de précision.



Question 9

Vous décidez de faire une petite farce à votre père. Vous entrez dans sa salle de bains personnelle pendant que personne ne regarde, et...

- 1-Vous dévissez quelques tuyaux. Lors de la première utilisation, la salle sera inondée.
- 2-Vous jetez un pétard dans la cuvette. Le chaos à peu de frais.
- 3-Vous forcez son armoire à pharmacie et remplacez son médicament contre l'hypertension par des pilules de sucre.
- 4-Vous modifiez la puissance de son rasoir afin qu'il s'électrocute au prochain rasage.



L'ULTIME QUESTION

Pour cette question cruciale, il est essentiel de faire ressentir aux joueurs toute la pression inhérente à leur réponse. Rappelez-vous, dans l'univers étouffant de l'abri, la loyauté envers le Superviseur est non négociable et toute déviation peut être perçue comme un acte de défiance.

Vous, en tant que MJ, pouvez adopter le rôle de l'instituteur chargé de surveiller l'examen. Décrivez comment vous déambulez dans la classe, les mains derrière le dos, observant chaque joueur avec un regard scrutateur et un sourire forcé, à peine dissimulé. Faites entendre le bruit de vos pas résonnant dans le silence pesant de la salle. Insistez sur le fait que même un soupir suspect ou un geste maladroit pourrait attirer des soupçons.

Vous pouvez accentuer la tension en vous arrêtant derrière certains joueurs, en les fixant un instant avec un regard lourd de jugement...

Question 10

Qui est indiscutablement la personne la plus importante de l'Abri 101, qui nous protège de la dureté des Terres désolées atomiques et à qui nous devons tout, y compris nos vies ?

- 1-Le Superviseur
- 2-Le Superviseur
- 3-Le Superviseur
- 4-Le Superviseur



LES RESULTATS

Une fois le questionnaire terminé, il est temps d'annoncer aux joueurs leur affectation professionnelle dans l'abri. En tant que MJ, vous avez deux approches possibles pour déterminer les résultats :

- Vous pouvez choisir vous-même les métiers en fonction des personnages, de leurs réponses ou des situations que vous voulez mettre en avant dans votre campagne. Cette méthode vous permet de personnaliser les résultats pour créer des interactions intéressantes et des opportunités scénaristiques.
- Si vous souhaitez vous appuyer sur les réponses des joueurs pour déterminer les résultats, vous pouvez utiliser le questionnaire G.O.A.T. officiel disponible en ligne. Cela permet de donner un certain poids aux réponses tout en restant fidèle à l'esprit du test.

Lorsque vous annoncez les résultats, adoptez un ton formel et détaché, à la manière d'un enseignant ou d'un fonctionnaire bureaucratique. Les affectations des joueurs ne sont pas simplement des étiquettes : elles peuvent influencer la perception de leur personnage dans l'abri, leurs interactions sociales et même certaines opportunités futures dans l'histoire.

Assurez-vous d'intégrer ces affectations dans la vie quotidienne des personnages, que ce soit pour renforcer leur rôle dans l'abri ou pour illustrer les limites et absurdités du système qui les a placés là. Chaque métier peut devenir un élément clé pour enrichir l'histoire et l'expérience de jeu.

Conseil pour le MJ

Les questions du G.O.A.T. sont une excellente base pour imaginer des situations que les joueurs pourraient vivre dans l'abri. Par exemple, une question sur un dilemme éthique peut devenir un événement concret, comme choisir entre aider un voisin ou respecter les règles de l'abri.

AUMÔNIER DE L'ABRI

On dit que le G.O.A.T. ne ment jamais... Selon ces résultats, tu occuperas le poste d'aumônier de l'abri. Que dieu nous garde...

OPERATEUR DE CANON A LINGE SALE

Eh bien, d'après ça, tu seras au poste d'opérateur de canon à linge sale. Il y a vraiment un début à tout..

PEDICURE

Oh, la vie me réserve encore des surprises. Pédicure ! J'aurais dit manucure ou dans les massages, mais apparemment, tu aimes les pieds.

SPECIALISTE DE LA GESTION DES DECHETS

Il est écrit ici que ta destinée est celle de spécialiste de la gestion des déchets. Eh, spécialiste, pas simple manoeuvre. Félicitations !

INSPECTEUR DE LAOUTE D'ABRI

Hein ? «Inspecteur de loyauté d'abri»... Je croyais que ça avait disparu depuis des décennies. Ça devrait t'aller comme un gant, mmh ?

SUJET DE TESTS CLINIQUES

Intéressant. «Sujet de tests cliniques»... Tu devrais faire des prouesses... J'imagine que tu vas travailler avec le medecin de l'abri.

CUISTOT

On dirait que la cafétéria va avoir un nouveau cuistot. Je ne le dirai qu'une fois : pas de moutarde, beaucoup de pickles. Ha ha ha.

TECHNICIEN DE JUKE BOX

Le ciel soit loué. On a enfin un nouveau technicien de juke-box. Ce truc ne marche plus depuis la mort du vieux Joe Palmer.

PROGRAMMEUR DE PIP-BOY

Eh bien, eh bien. Programmeur de Pip-Boy, hein ? Doris va enfin avoir quelqu'un avec qui parler boutique

TAOUEUR

Oh... Je me demande qui aura le courage d'être ton premier client pour les tatouages. Pas moi, en tout cas.

RESPONSABLE D'EQUIPE

Apparemment, tu as l'étoffe d'un cadre. Tu vas devenir responsable d'équipe.

CONSEILS MATRIMONIAUX

Wouah. Wouah. Tu vas t'occuper des conseils matrimoniaux dans l'abri.

LIGUE JUNIOR DE L'ABRI

J'ai toujours pensé que tu finirais dans le sport. Te voilà coach de la ligue junior de l'abri. Félicitations !

MASSEUR / MASSEUSE

On dirait que tu vas mettre à profit tes... talents physiques. Tu vas t'occuper de massages.

Conseil pour le MJ

Le G.O.A.T. peut inspirer des situations qui enrichissent la vie des joueurs dans l'abri. Par exemple, un cuistot pourrait gérer une crise après un repas raté, ou un inspecteur de loyauté pourrait enquêter sur un proche.



DONT FENCE ME IN

Tout portait à croire qu'en ce jour banal dans l'abri 30 rien de particulier n'allait se passer. Pourtant Doris Patel la technicienne de l'abri est resté figé devant le grand écran de la cafétéria affichant les terres désolés. En effet Doris souhaite quitter l'abri et verra son souhait exaucer. Pour le meilleur, ou pour le pire.

PAR ICI LA SORTIE

Quitter l'abri n'est pas une chose compliquée. En effet, quiconque demande à en sortir verra son souhait exaucé. Mais pour ne plus jamais y revenir. Tel est la dure loi de l'abri. Nombreux sont ceux qui ont fait le choix de le quitter, animés par l'espoir d'un monde au-delà des portes métalliques. Et nombreux sont ceux qui reposent devant la caméra de l'abri qui retransmet les images à la cafétéria, tués par les radiations ou d'autres dangers inconnus de ce monde dévasté.

Doris, elle, a pris sa décision après des mois de réflexion. La surveillance constante, la vie dans cet espace clos l'ont étouffée. Elle rêve de liberté, même si cela signifie la mort. Elle n'en peut plus de la vie sous terre, protégée mais prisonnière. Peut-être que sa décision est précipitée, mais elle ne veut plus être une simple technicienne au service de l'abri.

Elle a envie de voir de ses propres yeux ce qu'il reste du monde, même si la mort l'attend.

DORIS PATEL

Doris Patel est une technicienne calme, réfléchi et pragmatique, qui a passé de nombreuses années dans l'abri 30. Elle est compétente et fiable, mais reste discrète et souvent dans l'ombre, sans chercher à se mettre en avant. En tant que technicienne, elle a toujours veillé au bon fonctionnement de l'abri, mais cette routine tranquille finit par se briser lorsqu'elle ressent un ras-le-bol profond du système et de la vie confinée dans l'abri. L'isolement et l'ennui l'ont poussée à prendre une décision qui semble à la fois logique et désespérée : quitter l'abri.

Son désir de partir n'est pas impulsif, mais le fruit de nombreuses années de réflexion. Doris est déterminée dans son choix, mais il reste une forme de naïveté dans sa décision. Elle espère un ailleurs, une liberté, sans réellement comprendre pleinement ce qui l'attend à l'extérieur. Son départ peut être vu comme une rébellion silencieuse contre le système, mais c'est aussi un acte teinté de désespoir, une tentative de fuir une vie qu'elle juge sans sens.

Avant de faire sa demande de sortie, Doris peut avoir interagi avec les personnages joueurs, les ayant peut-être aidés dans des tâches techniques. Si les joueurs ont créé un lien avec elle, son départ pourrait semer le doute en eux. Ils pourraient se demander si, en tant que collègues respectés, ils auraient pu l'empêcher de partir. Si Doris a toujours été une personne fiable et calme, sa décision de quitter l'abri peut être profondément perturbante pour les joueurs, les poussant à se questionner sur leurs propres choix dans cet environnement.

Lors des dernières interactions avant son départ, Doris ne montre ni grande émotion ni regret, mais plutôt une forme d'acceptation. Elle pourrait laisser entendre qu'elle a accepté son destin, quoi qu'il arrive, en prononçant des phrases comme : «Je ne sais pas ce qui m'attend là-bas, mais je préfère ça à l'indifférence ici.» Son départ est calme, mais marqué par une résignation qui fait écho à la situation tragique de l'abri. Les personnages pourront se rendre compte que dans ce monde impitoyable, leurs actions ont de vraies conséquences, et que parfois, il n'y a pas de retour possible.

«JE VEUX SORTIR»

La scène commence dans la cafétéria de l'abri 30, un lieu fréquenté et bruyant en temps normal. Les habitants prennent leur repas, discutent entre eux, et le bruit ambiant résonne autour de la grande salle. Mais l'attention des joueurs doit se concentrer sur Doris Patel, qui se tient un peu à l'écart des autres, plongée dans ses pensées.

Vous êtes dans la cafétéria, entourés des habitués discussion et bruits de couverts. La routine de l'abri semble immuable, comme tous les jours. Mais aujourd'hui, quelque chose semble différent.

Doris Patel, la technicienne que vous connaissez bien, se tient à l'écart des autres. Elle fixe l'écran géant qui retransmet les images des terres désolées, perdues dans ses pensées. Puis, soudainement, elle ouvre la bouche, brisant le brouhaha de la cafétéria :

«Je veux sortir.»

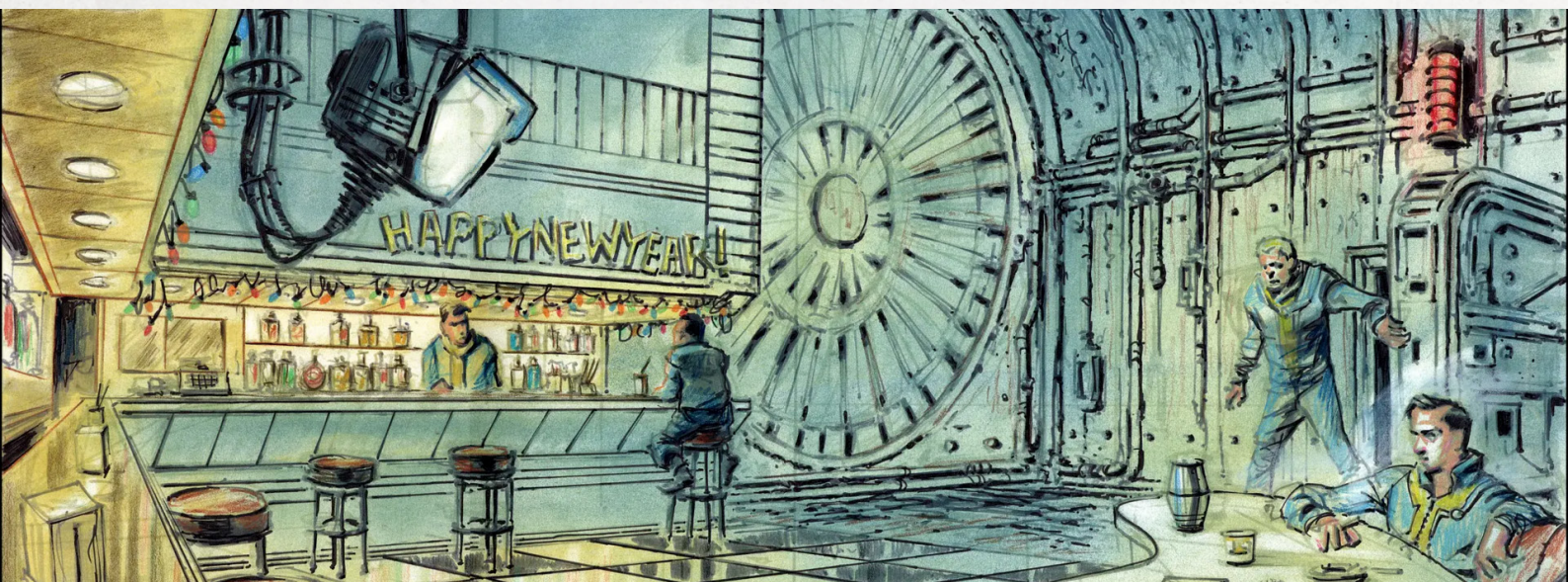
Le son de sa voix fait l'effet d'un coup de tonnerre. Un silence lourd s'abat instantanément sur la salle. Les conversations cessent, les regards se tournent vers elle. Cette phrase — «Je veux sortir» — résonne dans l'air, comme une déclaration de guerre contre tout ce que l'abri représente. Dans cet espace clos, cette simple demande ne peut signifier qu'une chose : quitter l'abri, et ne jamais revenir.

Le regard des autres habitants oscille entre incrédulité et anxiété, certains murmurent entre eux, d'autres sont paralysés par la situation. Mais Doris, implacable, répète, plus fermement cette fois-ci :

«Je veux sortir.»

Le bruit qui s'était brièvement dissipé se fait plus oppressant, comme si l'air lui-même se faisait plus lourd. Sans un mot de plus, deux membres de la sécurité arrivent. Leur regard est froid et professionnel. Ils s'approchent de Doris sans lui poser de question, comme si tout cela était déjà décidé.

Sans hésiter, ils lui indiquent de les suivre. Le destin de Doris est scellé.



IL FAUT BIEN UNE PREMIERE FOIS A TOUT

Cette scène est un moment clé dans la campagne, un rite de passage pour les personnages. C'est la première fois qu'ils assistent à quelque chose de profondément marquant, une rupture nette avec l'innocence qu'ils ont pu avoir jusqu'alors. Jusqu'à ce moment, ils ont vécu dans l'abri 30 avec une certaine insouciance, pensant que la sécurité, la stabilité et la routine étaient des garanties acquises. Mais tout cela est sur le point de changer. Cette scène montre que les règles de l'abri sont bien plus strictes et que la liberté n'est pas simplement un droit — c'est un luxe, un privilège qui peut être payé au prix fort.

Lorsque Doris déclare «Je veux sortir», cela ne se contente pas d'être une simple demande : c'est un acte radical, un choix irréversible qui met en lumière la dure réalité de l'abri. À cet instant, les personnages doivent comprendre que dans cet endroit clos, les actions ont des conséquences et que les règles sont implacables. «Je veux sortir» n'est pas une simple déclaration d'intention, c'est un acte de rupture avec tout ce qu'ils connaissent.

En tant que MJ, vous devez exploiter cette scène pour marquer cette prise de conscience chez les personnages. Vous devez insister sur l'atmosphère qui se fait soudainement plus pesante, sur le regard des autres qui passe d'un état de calme apparent à une forme d'inquiétude ou de malaise. Les personnages doivent ressentir cette tension, cette transition brutale d'un monde protégé à un monde où chaque geste et chaque parole peuvent avoir des conséquences dramatiques.

À partir de ce moment, leurs actions ne seront plus prises à la légère. Ils doivent comprendre que dans l'abri, tout choix, même le plus simple, peut avoir des ramifications énormes. La scène doit marquer la fin de leur insouciance et le début d'une prise de responsabilité qui les accompagnera tout au long de l'aventure.

L'écran de la cafétéria continue de diffuser en direct, et vous suivez le départ de Doris, désormais seule, sous la supervision du superviseur. La porte de l'abri s'ouvre lentement, et une lumière aveuglante pénètre dans l'espace clos. Doris fait quelques pas hésitants à l'extérieur avant que la porte ne se referme. Les yeux plissés face à la clarté soudaine. Elle semble perdue, presque insignifiante dans cet environnement étrange et désert.

Elle s'arrête un instant, se tourne et observe autour d'elle, comme si elle cherchait quelque chose qu'elle ne trouve pas. Puis son regard se pose sur la caméra qui diffuse son image dans la cafétéria. Un sourire se dessine lentement sur son visage, comme si elle était enfin prête à laisser derrière elle ses doutes. Elle s'approche de la caméra, lui adresse un petit salut de la main, tout sourire. Une image presque surréaliste dans ce décor de ruines que sont les terres désolées.

Mais alors, avant qu'elle ne puisse faire un autre geste ou prononcer un mot, un bruit sourd et terrifiant déchire l'air. Un cri, un bruit de chair déchiquetée. La créature surgit, violente et brutale. Vous n'avez jamais vu quelque chose d'aussi monstrueux. Une silhouette déformée, un corps entièrement couvert de peau tendue, de tendons visibles. Ses bras sont un enchevêtrement de membres déchiquetés, et ses yeux, fous et sans âme, se fixent sur Doris.

La créature fonce sur elle avec une rapidité ahurissante. Avant qu'elle ne puisse réagir, une explosion de sang jaillit, et Doris est littéralement ouverte en deux. Le corps se plie et se fend sous la violence de l'attaque, dans un spectacle d'horreur indescriptible. Le dernier sourire de Doris s'efface en un instant, emporté par la brutalité de la scène. Le reste de son corps tombe en un tas informe, inerte, et les éclats de son dernier sourire se figent dans l'horreur. Une marée de sang éclabousse l'écran. La cafétéria est plongée dans un silence glacé, tandis que ce qui reste de Doris est maintenant un macabre décor.

Les habitants de l'abri n'osent plus bouger. Leurs yeux sont rivés sur l'écran. Doris, ou ce qu'il en reste, fait désormais partie intégrante de l'image que vous regardez, un spectre qui restera à jamais gravé dans la mémoire collective de l'abri 30.

LES TERRES DESOLES

Les Terres Désolées ne sont pas simplement un paysage de ruines et de dévastation. C'est un monde hostile, un endroit où chaque pas peut être le dernier. Ce n'est pas un terrain de jeu ou une simple étendue à explorer, mais un véritable défi à la survie. Chaque aspect de cet environnement est conçu pour tuer ou rendre fou ceux qui osent y pénétrer.

LES RADIATIONS

Les radiations sont omniprésentes dans les Terres Désolées. Elles ne se contentent pas de corrompre l'air ou la terre, elles transforment la vie elle-même. Les zones irradiées sont souvent visibles à l'œil nu, avec une lumière verdâtre malsaine ou des scintillements qui déforment le paysage. Même dans les zones apparemment «saines», des poches de radiation peuvent surgir sans avertissement, affectant la santé des voyageurs, provoquant des mutations et des maladies incurables. Dans les régions les plus dangereuses, la radiation est si dense qu'elle peut tuer en quelques heures, rendant l'air lui-même potentiellement toxique.

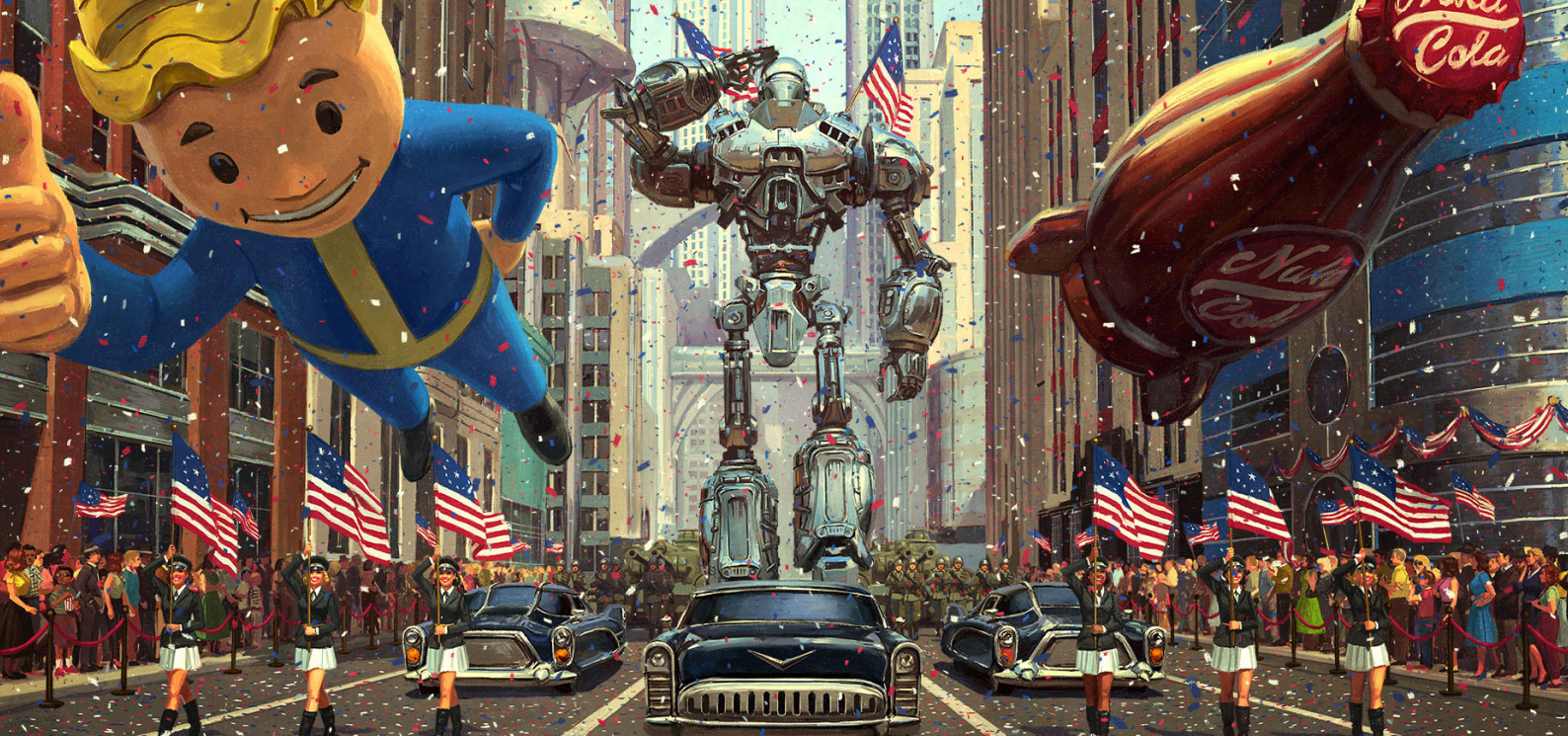
LES RAIDERS

Les survivants des Terres Désolées, bien que rares, sont souvent organisés en groupes violents. De nombreux clans et factions se battent pour les ressources, les armes et le contrôle des ruines. Ces groupes ne voient pas d'un bon œil les étrangers et sont prêts à tout pour protéger leurs territoires. Certains peuvent être des marchands ou des chercheurs, mais beaucoup sont des bandits cruels, prêt à tout pour éliminer une menace ou prendre ce qu'ils veulent. Ces bandes sont rusées, traîtres et savent comment exploiter la plus petite faiblesse.

LES CREATURES MUTANTES

Les animaux et les humains qui ont survécu ou évolué dans les Terres Désolées ne sont plus ce qu'ils étaient autrefois. Des créatures mutantes, déformées par les radiations ou les expériences biologiques, errent dans les décombres. Certaines sont des prédateurs sans pitié, d'autres sont des aberrations qui attaquent de manière imprévisible. Vous croiserez peut-être des créatures qui n'ont plus rien d'humain, des choses qui se décomposent encore tout en attaquant, ou des bêtes géantes qui rôdent, affamées et dangereuses.





IT'S A SIN TO TELL A LIE

Les élections pour le poste de superviseur de l'abri 30 arrivent à grand pas et offrent aux joueurs une opportunité unique de changer leur destin. Pour ceux qui se sentent enfermés dans une routine professionnelle qu'ils détestent, c'est l'occasion rêvée de se réinventer et de grimper dans la hiérarchie de l'abri. De technicien de maintenance ou de cuisinier, ils pourraient devenir la figure d'autorité ultime, celle qui façonnera le futur de toute la communauté.

Mais devenir superviseur ne se limite pas à des discours inspirants et à des promesses grandioses : c'est aussi un jeu de stratégie et de persuasion. Et, comme tout bon politicien, les joueurs découvriront rapidement que parfois, la vérité seule ne suffit pas pour gagner. La question est : jusqu'où sont-ils prêts à aller pour s'assurer une victoire ? Et quelles seront les conséquences de leurs actes une fois le poste obtenu... ou perdu ?

L'ÉLECTION DU SUPERVISEUR

L'élection du superviseur est un événement démocratique ouvert à tous les habitants de l'abri, selon des règles simples mais strictes :

CANDIDATURE OUVERTE A TOUS

Tous les résidents de l'abri, quel que soit leur âge ou leur statut professionnel, peuvent se porter candidats au poste de superviseur. Il n'y a aucune condition particulière à remplir pour déclarer sa candidature, si ce n'est de l'annoncer publiquement.

SUFFRAGE UNIVERSEL

Le vote est organisé selon le principe du suffrage universel direct : chaque habitant dispose d'une voix, et le candidat qui obtient le plus de votes est élu.

ABSENCE DE CONCURRENTS

Si un seul candidat se présente, celui-ci est automatiquement élu sans vote. Cela évite les scrutins inutiles, mais peut aussi décourager les autres de se lancer, par crainte de s'opposer à un favori trop évident.

DURÉE DU MANDAT

Une fois élu, le nouveau superviseur occupe son poste pour une durée indéterminée, à moins d'être démis par un vote exceptionnel ou de démissionner.

WALTER HARGROVE

La nouvelle s'est répandue dans l'abri comme une onde de choc : Walter Hargrove, le superviseur respecté de l'abri 30, est mort dans des circonstances tragiques. La cause exacte de son décès reste floue, mais les rumeurs vont bon train. Accident ? Maladie ? Ou peut-être... autre chose ? Peu importe la vérité, le fait est que l'abri se retrouve sans leader, une situation intolérable dans un environnement où la stabilité et l'ordre sont essentiels à la survie.

La voix du système d'annonce retentit dans tout l'abri, interrompant la routine quotidienne :

«Avis à tous les habitants. Walter Hargrove, votre superviseur, est décédé. Nous sommes profondément attristés par cette perte tragique. Afin d'assurer la continuité de notre communauté, des élections pour désigner un nouveau superviseur seront organisées dans les plus brefs délais. Toute personne souhaitant se présenter peut déclarer sa candidature dès maintenant auprès du service des communications. Merci de votre coopération. Ensemble, nous avançons.»

Un silence pesant s'abat sur la cafétéria. Les regards se croisent, mêlant surprise, inquiétude et, pour certains, une lueur d'ambition.

Mais la vie dans l'abri continue, implacable. Alors que certains murmurent à voix basse, d'autres commencent déjà à envisager ce que cette annonce signifie. Des débats commencent, des idées surgissent. Qui prendra sa place ? Qui osera se présenter pour le rôle le plus crucial et le plus exposé de la communauté ?

TIMMY TURNER

C'est l'occasion idéale de ressortir Timmy Turner, le rival d'enfance des joueurs, et de l'utiliser comme un catalyseur narratif pour pimenter la compétition. Timmy est l'archétype du candidat ambitieux et sans scrupules. Sa personnalité arrogante, combinée à son talent pour manipuler les situations à son avantage, en fait un adversaire redoutable. Vous pouvez moduler l'importance de Timmy en fonction de la dynamique du groupe. Il peut être un simple obstacle comique ou un véritable ennemi politique déterminé à

écraser toute opposition. Dans tous les cas, il devrait incarner l'antithèse de ce que les joueurs souhaitent voir dans un superviseur – ou, pire, refléter ce qu'ils pourraient devenir s'ils perdent de vue leurs idéaux.

Si aucun joueur ne se présente à l'élection, Timmy Turner sera automatiquement désigné comme le nouveau superviseur de l'abri 30. Timmy, fidèle à lui-même, se comportera comme un superviseur égocentrique et opportuniste. Il utilisera son pouvoir pour asseoir sa domination, faire taire ses détracteurs, et prendre des décisions qui servent avant tout ses intérêts. Vous pouvez jouer sur cette dynamique pour montrer aux joueurs que leur passivité a un coût. Timmy pourrait rapidement instaurer des règles absurdes, favoriser ceux qui le soutiennent, ou même chercher à humilier les joueurs à chaque occasion. Si la relation entre lui et les joueurs est tendue, il pourrait décider d'utiliser son pouvoir pour les faire expulser de l'abri, les envoyant dehors. Et tous le monde sait ce qu'il est advenu de Doris à l'extérieur...

Alors que l'ambiance dans la salle se fait tendue, vous entendez une chaise grincer. Timmy Turner, votre rival d'enfance, se lève avec un sourire qui oscille entre l'arrogance et la confiance. Il jette un coup d'œil autour de lui, comme s'il s'assurait que tout le monde le regarde. Il prend la parole, sans la moindre hésitation.

«Bon, apparemment, personne d'autre ne veut se salir les mains. Alors laissez-moi vous montrer comment on fait ça.»

Un petit rire nerveux s'échappe de sa bouche, mais il reprend rapidement son air sérieux. Il se tourne vers vous, les bras croisés, et affiche un regard déterminé.

«Je ne vais pas faire de longs discours. Vous savez tous que je suis celui qu'il vous faut. Ce n'est pas juste une question de pouvoir, c'est une question de survie. L'avenir de l'abri 30, c'est moi.»

Il marque une pause, l'air presque provocateur.

«Alors, si vous voulez que l'abri reste debout et que vous ayez une chance de respirer un peu plus librement, il est temps d'agir. Et croyez-moi, personne d'autre n'a les couilles pour faire ce qu'il faut.»

Il se redresse et, avec un clin d'œil, termine sur un ton assuré :

«Turner Forever. C'est ça, l'avenir.»

À ces mots, un groupe de partisans dans la salle, peut-être quelques individus influents ou des membres qui soutiennent Timmy, commence à scander en chœur :

«Turner Forever ! Turner Forever !»

L'enthousiasme du groupe se fait rapidement sentir, et même ceux qui hésitaient commencent à se laisser emporter par le mouvement. Timmy sourit, sûr de lui, et se laisse applaudir par une partie de la salle. Il sait que l'instant est désormais à son avantage.

TOUT UN PROGRAMME

Si les joueurs souhaitent prendre la décision de se présenter, il est essentiel qu'ils réfléchissent à ce qu'ils veulent accomplir en tant que nouveau superviseur. Un programme politique n'est pas seulement une liste de promesses, mais une vision du futur de l'abri 30. En tant que candidats, ils devront définir des objectifs clairs pour convaincre les habitants de l'abri de leur accorder leur soutien.

LA VIE QUOTIDIENNE DE L'ABRI

Que ce soit en améliorant les infrastructures, en réduisant la charge de travail de certains ou en offrant plus de liberté et de choix à la population, les joueurs devront décider de ce qu'ils veulent changer. Après tout, le G.O.A.T ne plait peut être pas à tout le monde.

SECURITE ET EXPLORATION

La sécurité de l'abri est primordiale, mais certains joueurs pourraient vouloir ouvrir l'abri davantage vers l'extérieur, organiser des expéditions et explorer les terres désolées. Doris n'a pas duré bien longtemps. Mais les autres surement un peu plus résistants.

REFORME SOCIAL

Que faire des tensions internes ? Comment gérer les conflits entre les différentes factions générationnel au sein de l'abri ? Mais est ce vraiment important? Après tout, tant qu'ils ne foutent pas le feu à l'abri, tout va bien.

CONTROLE ET LIBERTE

Vont-ils opter pour une gestion stricte et centralisée, ou prôner un système plus démocratique et libéral ? De toute façon à la fin, c'est plus facile de garder tout le monde sous contrôle en leur faisant croire qu'ils ont le choix.

L'ENNEMIE DE MON ENNEMIE

Dans toute élection, avoir les bonnes personnes de son côté peut faire la différence entre la victoire et la défaite. Les joueurs devront identifier les habitants influents qui détiennent des ressources ou un pouvoir au sein de l'abri, et s'efforcer de les rallier à leur cause. Cela peut inclure des responsables de sections cruciales, des membres du conseil ou même des chefs de factions internes.

Afin d'identifier les soutiens les plus stratégiques, les joueurs pourront se référer aux résultats du Goat, qui peut révéler des informations sur les spécialités et les compétences des habitants de l'abri. Ces données permettront aux joueurs de repérer les individus les plus utiles à leur campagne, comme ceux ayant des connaissances techniques, des compétences en gestion des ressources, ou même des talents en diplomatie.

Conseil pour le MJ

N'oubliez pas que les joueurs devront aussi mentir un peu pour gagner des voix. Les promesses exagérées, les objectifs irréalistes, et même les petites manipulations font partie du jeu politique. Un candidat qui ne ment pas ou qui ne surjoue pas ses promesses pourrait bien passer à côté de la majorité des voix.

SABOTER LES AUTRES CANDIDATS

Timmy Turner n'hésitera pas à mettre des bâtons dans les roues de ses rivaux pour s'assurer une victoire facile. C'est un politicien sans scrupules, prêt à tout pour manipuler la situation à son avantage. Il est donc de bonne guerre que les joueurs lui rendent la pareille, en utilisant toutes les ressources à leur disposition pour contrer ses manœuvres et, pourquoi pas, jouer à son propre jeu.

Pour saboter l'élection de Timmy Turner, les joueurs doivent jouer subtilement, en exploitant les failles de son image et de son équipe. Ils peuvent commencer par déstabiliser son image publique en exposant des faiblesses ou des secrets qu'il aimerait garder cachés. Un simple murmure ou une rumeur bien placée parmi les habitants de l'abri pourrait faire toute la différence.

Les alliés de Timmy, en particulier ceux qu'il considère comme ses soutiens les plus fidèles, représentent une autre cible. En créant des tensions internes ou en semant le doute entre eux, les joueurs pourraient affaiblir son entourage et déstabiliser son réseau de soutien. Les tensions pourraient même se transformer en trahisons si les joueurs savent exploiter les faiblesses des autres.

Les discours publics de Timmy sont un autre point sensible. Si les joueurs parviennent à interférer avec ses rassemblements, par exemple en sabotant l'équipement audiovisuel ou en créant des distractions pendant ses discours, cela pourrait le faire passer pour un leader inefficace et mal préparé.

Enfin, les joueurs peuvent aussi jouer sur les promesses de Timmy, en soulignant qu'elles sont irréalistes. S'ils arrivent à prouver que ses propositions sont dangereuses ou qu'elles risquent de mettre l'abri en péril, cela pourrait semer le doute chez ses partisans. Si Timmy semble incapable de gérer une situation de crise, cela pourrait le faire passer pour un leader

déconnecté et incompetent.

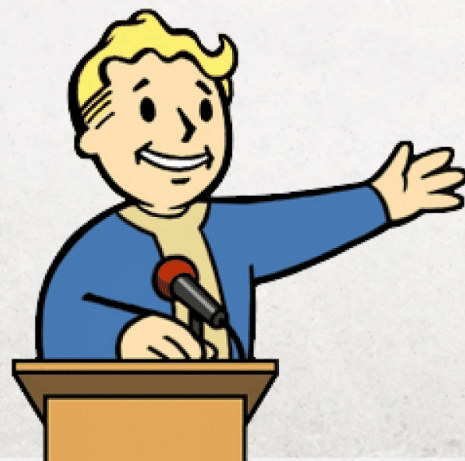
Tous ces sabotages nécessitent de la subtilité et de la planification, mais si les joueurs réussissent à manipuler l'opinion publique et à affaiblir Timmy de l'intérieur, ils pourraient bien prendre un avantage décisif avant le jour du vote.

LE GRAND DEBAT

Comme toute élection qui se respecte, l'abri 30 doit organiser un débat public entre les candidats. Ce sera l'occasion pour les joueurs de défendre leur programme, mais aussi de se confronter aux questions des habitants. Le débat sera un moment stratégique où chaque candidat pourra mettre en avant ses idées, tout en devant gérer les éventuelles critiques, accusations ou controverses qui surgiront. C'est un moyen de tester l'éloquence des joueurs, leur capacité à improviser et à naviguer dans des situations tendues.

Lors du débat, les joueurs devront répondre aux questions posées par les habitants de l'abri. La manière dont ils répondent peut avoir un impact direct sur la perception qu'a la population d'eux.

Pour déterminer si une réponse est bien perçue, vous pouvez utiliser un système de jets de dé basé sur l'attribut approprié (souvent Charisme ou Intelligence, selon le type de réponse). Un jet réussi peut augmenter la popularité du candidat et gagner des soutiens parmi les habitants de l'abri. En revanche, un échec pourrait entraîner des murmures de mécontentement, voire des réactions négatives. Vous pouvez aussi le déterminer selon votre propre volonté!



«Le grand jour est arrivé. L'élection pour le nouveau superviseur de l'abri 30 est en marche, et tout le monde se réunit dans la cafétéria pour un moment crucial : le débat public. La tension dans l'air est palpable, la pièce est pleine de murmures et de regards curieux. C'est ici que les candidats vont devoir défendre leurs idées, répondre aux inquiétudes des habitants, et tenter de gagner leurs voix.

Les habitants se sont rassemblés autour des tables, certains chuchotent entre eux, d'autres scrutent les candidats avec un regard suspicieux. L'animateur de l'événement, un membre de l'administration de l'abri, annonce que les candidats auront l'occasion de répondre à plusieurs questions posées par la population.

Dans la salle, les murmures s'intensifient en voyant Timmy Turner, se préparer à prendre la parole. Vous le reconnaissez tout de suite : l'arrogance qui l'accompagne à chaque mouvement, ce sourire confiant qui semble dire qu'il sait déjà qu'il va gagner. Il a toujours été un compétiteur acharné, et ce débat est pour lui un terrain de jeu. Vous sentez que, peu importe ce que vous direz, Timmy ne manquera pas de vous rappeler qu'il est «l'homme qu'il vous faut».

Le silence se fait alors dans la salle, l'animateur fixe le groupe d'un regard sévère, et tout à coup, c'est à vous de prendre la parole.

«Doris Patel a pris la décision de quitter l'abri pour affronter l'extérieur, en acceptant les dangers du monde dévasté. Que feriez-vous si des habitants faisaient de même ? Seriez-vous capable de les empêcher, ou les laisseriez-vous à leur sort ?»

«Que comptez-vous faire de l'armurerie de l'abri ? De plus en plus de gens sont frustrés par la répression interne, et certains d'entre nous pensent que des armes seraient nécessaires pour se défendre.»

«Lorsqu'on parle d'avenir, certains rêvent d'explorer l'extérieur. D'autres pensent que c'est de la folie. Quel est votre plan à ce sujet ?»

«Que comptez-vous faire de l'armurerie de l'abri ? De plus en plus de gens sont frustrés par la répression interne, et certains d'entre nous pensent que des armes seraient nécessaires pour se défendre.»

«Certains disent qu'un superviseur, c'est juste un titre. En réalité, c'est les techniciens et les ingénieurs qui font tourner l'abri. Qu'allez-vous faire pour améliorer les conditions de travail de ceux qui s'occupent des machines, des réparations et de la maintenance ?»

«Certains disent que le leadership dans l'abri 30 a toujours été trop centré sur une vision trop conservatrice et fermée. Que feriez-vous pour moderniser la gestion de l'abri tout en préservant notre sécurité ?»

«On sait tous que les Mr. Handy sont pratiques, mais vous allez vraiment faire confiance à une de ces machines pour remplacer le médecin ? Vous avez vu ce qui est arrivé avec ces trucs ? Un Mr. Handy a foutu en l'air toute la clinique ! Vous croyez qu'ils sont vraiment capables de s'occuper de nos vies, ou vous allez juste nous laisser mourir sur la table d'opération ?»

«La puce d'eau a été un problème pendant un moment, et on sait tous ce qui se passe quand l'eau devient une denrée rare. Vous avez un plan pour ça, ou vous allez attendre que la puce casse à nouveau avant de réagir ? Vous croyez vraiment que faire confiance à une vieille machine suffit pour nous garantir de l'eau potable tous les jours ?

«L'information est un pouvoir, et beaucoup d'entre nous se sentent laissés dans l'ignorance. Quand on regarde la gestion des ressources, les décisions de sécurité, et même les rations de nourriture, on ne sait jamais vraiment ce qui se passe. Si vous êtes élu, allez-vous continuer à garder tout ça sous clé, ou bien il y aura enfin de la transparence pour qu'on sache ce qu'il se passe vraiment ? Si vous faites comme ceux avant vous, vous allez finir par nous perdre.»

«La population de l'abri devient de plus en plus réduite, et les générations commencent à se resserrer. La consanguinité devient un problème qu'on ne peut plus ignorer. Est-ce que vous allez enfin envisager d'ouvrir l'abri à d'autres survivants ? Vous allez vraiment laisser notre avenir se jouer sur des mariages arrangés ou des tests de compatibilité ?»

LE VOTE

Une fois le débat terminé, les habitants de l'abri se préparent à choisir leur nouveau superviseur. Le vote est un moment clé : chaque résident a le droit de voter en faveur du candidat de son choix, dans une cabine de vote secrète. Si un seul candidat a été présenté, il sera automatiquement élu. Si plusieurs candidats sont en lice, les résultats seront déterminés par les votes.

Les joueurs devront convaincre les habitants au cours de la campagne, et ce moment de décision est le reflet de leurs efforts. Une fois les votes recueillis, vous pouvez utiliser un jet de dé pour déterminer l'issue de l'élection ou laisser le résultat dépendre des actions et des discours des joueurs.

Les résultats seront annoncés immédiatement après la clôture du vote, et le nouveau superviseur sera proclamé. Cependant, rien n'empêche les joueurs d'essayer de manipuler les résultats. Qu'il s'agisse d'intimider des électeurs, de falsifier des votes ou même de jouer sur des failles du système, tout est possible pour ceux qui cherchent à obtenir le pouvoir par tous les moyens.

LES RESULTATS

C'est l'heure des résultats, voici ce que vous pouvez lire:

SI UN JOUEUR GAGNE LES ELECTIONS

Le silence s'abat sur la salle tandis que les résultats sont annoncés. Les regards sont fixés sur vous, et un murmure parcourt la foule. Les habitants de l'abri 30 semblent hésiter, puis un applaudissement timide se fait entendre. Vous êtes désormais le nouveau superviseur.

La réalité de votre victoire vous frappe. Vous avez désormais le pouvoir de guider, de changer, mais aussi de faire face aux conséquences de vos choix. Le poids de la responsabilité est

immense, et tout le monde, à commencer par vos alliés et vos ennemis, attend de voir ce que vous ferez de ce pouvoir.

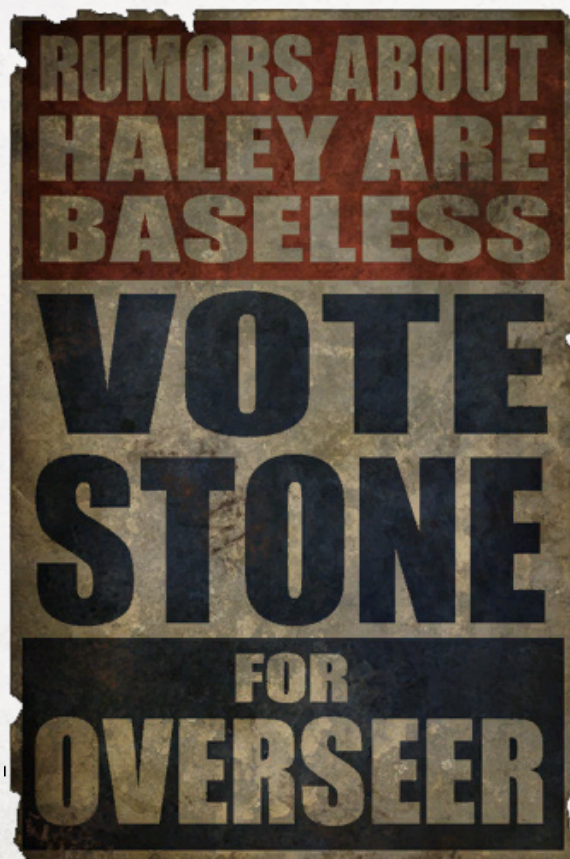
Bienvenue dans le bureau du superviseur.

SI TIMMY TURNER GAGNE LES ELECTIONS

Les résultats tombent, et un silence lourd envahit la salle. Les habitants murmurent entre eux, mais bientôt, un applaudissement enthousiaste se fait entendre, suivi de cris et de chants en soutien. Timmy Turner, votre rival d'enfance, se lève, un sourire triomphant aux lèvres. Il est officiellement le nouveau superviseur de l'abri 30.

Son regard rempli de confiance balaye la salle, comme s'il savait déjà que tout est désormais sous son contrôle. Les regards de certains sont chargés d'inquiétude, d'autres de résignation. Timmy a gagné, et son ascension pourrait bien marquer le début d'une nouvelle ère dans l'abri, que vous soyez prêts ou non à l'accepter.

Le pouvoir est désormais entre ses mains, et tout le monde attend de voir quel genre de superviseur il sera. Mais une chose est sûre : il n'a pas l'intention de faire les choses dans les règles.



GUIDE DU SUPERVISEUR

DE L'ABRI 30



CONFIDENTIEL

CONFIDENTIEL

GSHA VTB-001-13



THE SHADOW OF YOUR SMILE

Félicitations, l'un des joueurs a été élu superviseur de l'Abri 30... ou peut-être que Timmy Turner a pris les rênes, pour le meilleur ou pour le pire. Ce rôle unique confère à son détenteur un accès privilégié à des informations classées, notamment sur la véritable nature de l'Abri 30. Car, comme tous les abris conçus par Vault-Tec, celui-ci n'est pas seulement un refuge contre les Terres désolées. Il est également le théâtre d'une expérience secrète, une mission obscure confiée par Vault-Tec, soigneusement dissimulée à la population.

LE SECRET DE L'ABRI 30

L'Abri 30, tel qu'il est connu de ses habitants, n'est qu'une façade. En réalité, il s'étend bien plus profondément sous terre, avec plusieurs niveaux distincts. Chaque niveau est conçu pour être dépendant de la bonne volonté du niveau immédiatement supérieur, tandis que le premier niveau détient une autorité absolue sur tous les autres.

Vault-Tec avait conçu cet abri comme une expérience sociale : observer jusqu'où la coopération et la hiérarchie pourraient être maintenues dans un environnement de ressources limitées et sous une pression constante. Cependant, l'expérience a pris une

tournure tragique il y a soixante ans.

Lorsqu'une rébellion a éclaté dans les niveaux inférieurs, le superviseur de l'époque, confronté à une crise d'autorité, a pris une décision radicale et impitoyable : condamner les niveaux inférieurs à la mort en scellant les accès et en coupant toute alimentation en air, eau et énergie. Ce choix brutal a mis fin à l'expérience, mais il a laissé une empreinte indélébile dans les archives de l'Abri 30.

LA MISSION DU SUPERVISEUR

Depuis le jour maudit où l'accès aux niveaux inférieurs a été scellé, chaque superviseur de l'Abri 30 a porté un fardeau invisible : préserver le secret de l'existence des niveaux inférieurs et de leur tragique destin. Ce silence est devenu une tradition, alimentée par la peur d'une rébellion ou d'une panique généralisée.

Les habitants du niveau 1, ignorant tout de l'histoire de leur abri, vivent dans un confort que Vault-Tec a méticuleusement conçu pour eux. Après tout, quel luxe est plus grand que l'ignorance ? Ici, les dômes lumineux imitant le ciel, les repas bien garnis et la sécurité apparente ne sont que la surface d'un mensonge soigneusement entretenu.

LE DERNIER NIVEAU

Sous les pieds des habitants insouciant du niveau 1, dans les profondeurs oubliées de l'Abri 30, se trouve le dernier niveau encore habité. Ce niveau, inconnu de la population supérieure, est le cœur battant de l'abri, alimentant en eau, nourriture et électricité ceux qui vivent au-dessus. Pourtant, ce cœur est pourri par un système impitoyable d'esclavagisme total.

Les hommes et les femmes qui y vivent ne sont pas des citoyens, mais des outils. Chaque naissance est une condamnation : les enfants du dernier niveau grandissent dans l'obscurité, éduqués uniquement pour servir les besoins de l'abri. Lorsqu'ils ne peuvent plus travailler, ils sont remplacés par leurs propres descendants, perpétuant un cycle inhumain.

Les conditions de vie sont d'une brutalité extrême. Les nuits sont courtes, dominées par la résonance des générateurs et des machines. La nourriture, distribuée avec parcimonie, n'est qu'un maigre carburant pour des corps exténués. Ces âmes, privées de tout espoir, ne sont plus que des ombres de l'humanité — des larves, sacrifiées pour maintenir le confort des privilégiés.

Le superviseur, bien qu'épargné par cette misère, est le garant de cet ordre cruel. Sa main de fer maintient le niveau inférieur dans une obéissance absolue, réprimant toute rébellion pour préserver l'illusion d'une vie parfaite au niveau 1.

LE POIDS DE LA VERITE

Doris Patel, technicienne dévouée et discrète de l'abri 30, n'était pas une femme en quête de scandale ou de pouvoir. Elle se contentait de son rôle, veillant à ce que les systèmes complexes de l'abri continuent de fonctionner sans accroc. Mais parfois, la curiosité ou une anomalie technique conduit à des découvertes qui changent une vie à jamais.

En accédant à des données cryptées et des plans anciens lors de l'entretien des systèmes

centraux, Doris a découvert un secret terrifiant : l'existence du dernier niveau et de la population réduite à l'esclavage pour maintenir l'abri.

Cette révélation l'a hantée. Les images qu'elle a vues, les rapports sur les conditions de vie et les ordres impitoyables des anciens superviseurs l'ont marquée profondément. Elle a compris que tout ce qu'elle avait connu – ses repas, son eau, même l'éclairage de son quartier – était alimenté par le sang et la sueur des oubliés.

Son désir de quitter l'abri n'était pas une simple rébellion contre les murs qui l'enfermaient, mais une fuite face à une vérité insoutenable. Incapable de supporter le poids de ce secret, mais consciente des conséquences d'une révélation publique, Doris a fait le choix de demander son expulsion. Partir, même pour affronter les terres désolées, lui semblait préférable à vivre avec une telle culpabilité.

LE CONSEIL DES AINES

Le Conseil des Aînés de l'abri 30 est un pilier sombre et immuable du secret qui enserme les niveaux inférieurs. Ces anciens, respectés pour leur sagesse et leur expérience, sont en réalité les gardiens silencieux de la vérité la plus abjecte de l'abri : ils savent tout. Depuis des générations, chaque superviseur s'est vu la vérité sur les niveaux inférieurs, leur demandant de contribuer à maintenir l'ordre et d'étouffer toute curiosité. Ils ont choisi de protéger leurs privilèges et de garantir la stabilité du niveau 1, au prix de leur propre humanité.

Les Aînés se réunissent en secret avec chaque nouveau superviseur pour s'assurer que le secret est maintenu et que les décisions les plus difficiles – y compris des actes de répression – sont prises. Ils ne sont pas nécessairement cruels, mais leur pragmatisme déshumanisant en a fait des complices volontaires d'un système oppressif. Certains justifient leurs actions comme un mal nécessaire pour préserver la

société telle qu'elle existe. D'autres, rongés par la culpabilité, trouvent du réconfort dans le déni et les traditions religieuses ou philosophiques.

Chaque grand-parent des joueurs sait. Car ce drame s'est déroulé de leur vivant. Ils ont été témoins du moment où les niveaux inférieurs ont été condamnés à l'oubli, à la mort lente ou à l'asservissement. Ils ont vu le superviseur de l'époque sceller leur sort, et aucun d'eux n'a jamais rien dit.

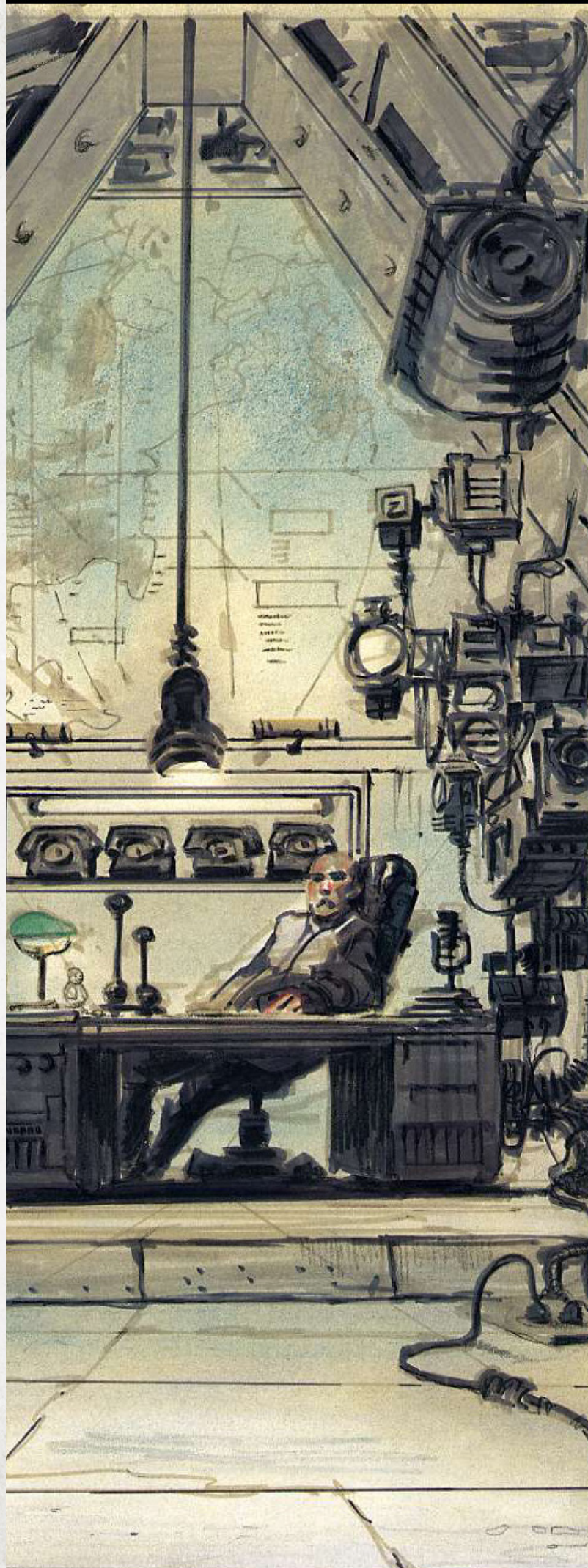
Leur silence n'est pas une simple omission, mais un choix délibéré. Certains l'ont fait par peur, redoutant les répercussions d'une révolte ou d'un effondrement de l'ordre établi. D'autres ont choisi de protéger leurs descendants, convaincus que l'ignorance était une bénédiction, que la vie dans le confort du niveau 1 devait être préservée à tout prix. Ce silence collectif est devenu une tradition, transmise sous couvert de sagesse et de maintien de la paix.

UNE QUESTION DE VIE OU DE MORT

Le temps presse dans l'abri 30. Le dernier niveau, celui qui alimente toute la vie de l'abri, est au bord de l'effondrement. La population y est trop faible pour maintenir le fonctionnement des machines indispensables, et les conditions de vie y sont tellement dures que les nouvelles naissances ne suffisent plus à compenser les pertes.

En tant que superviseur, le joueur devra faire face à une décision cruciale : envoyer les nouveau-nés et enfant du niveau 1 au dernier niveau pour une vie d'esclavage afin de garantir la survie de tous, ou refuser et risquer l'effondrement total de l'abri.

Les choix du superviseur seront scrutés de près par les habitants. Le Conseil des Aînés, les parents des nouveau-nés, et même les amis proches des joueurs.



La révélation du secret de l'abri 30 ne peut en aucun cas atteindre la population du niveau 1 et le reste des joueurs. La survie de l'abri repose non seulement sur les sacrifices imposés au dernier niveau, mais aussi sur l'ignorance totale des habitants du niveau supérieur. Le Conseil des Aînés, gardiens du secret depuis des générations, propose une solution aussi sinistre qu'efficace : inventer un virus mortel imaginaire.

Sous couvert de cet alibi, les enfants sélectionnés pour être envoyés au dernier niveau et seront déclarés victimes de cette «maladie». Une fois désignés, ils disparaîtront discrètement, et il sera annoncé à leurs parents qu'ils ont succombé au virus. Pour éviter toute suspicion, leurs «restes contaminés» seront prétendument incinérés pour protéger le reste de la population.

WALTER HARGROVE

Walter Hargrove, l'ancien superviseur de l'abri 30, ne s'est pas représenté pour un nouveau mandat. Si cette décision a surpris de nombreux habitants, elle repose sur des motivations profondes et réfléchies. Pendant des décennies, Hargrove a porté seul le fardeau du secret de l'abri, garantissant la survie du niveau 1 tout en sachant que cette survie était bâtie sur un mensonge et une exploitation impitoyable.

Il a jugé que le moment était venu pour une nouvelle génération de dirigeants de prendre part à cette vérité accablante, mais aussi d'en devenir les garants. En abdiquant, il a offert aux jeunes adultes de l'abri l'opportunité de façonner leur propre futur, tout en leur imposant la responsabilité de décider si ce sombre héritage devait être perpétué ou détruit.

Pour Hargrove, céder sa place n'était pas un abandon, mais un ultime acte de foi. Il espérait que le nouveau superviseur, qu'il soit joueur ou PNJ, aurait la force morale et la clairvoyance nécessaires pour affronter cette vérité et faire face aux choix impossibles qu'elle impose.

Alors que vous entrez dans le bureau du superviseur, un silence pesant emplit la pièce. L'espace, bien que fonctionnel, dégage une certaine solennité. Devant vous, l'ordinateur du superviseur émet une lumière froide et verte. L'écran indique qu'un nouveau message vous attend.

Vous vous asseyez et, pris d'un mélange de curiosité et de nervosité, vous ouvrez la session. Les rapports qui s'affichent devant vous sont d'abord confus : des références à des «niveaux inférieurs,» des données cryptiques sur la répartition des ressources, et des mentions répétées d'un mystérieux «niveau zéro.» Mais au fur et à mesure que vous parcourez les documents, la vérité se dévoile, brutale, implacable.

L'abri 30 n'est pas ce que vous pensiez. Il n'a jamais été conçu comme un sanctuaire égalitaire. Sous vos pieds, enfouis dans les profondeurs de l'abri, se trouve un dernier niveau. Un endroit où des hommes, des femmes et des enfants vivent comme des esclaves, confinés à des machines qui alimentent l'abri en eau, en électricité, en nourriture. Ils ne sortent jamais, ne connaissent jamais la lumière. Ils naissent là, travaillent là, et meurent là.

Les photos que vous découvrez sont une vision d'horreur : des visages émaciés, des enfants trop jeunes pour porter de lourdes charges mais forcés de le faire, des corps tordus par des années de travail, des yeux vides de toute espoir.

C'est alors que la porte du bureau s'ouvre. Lentement, Walter Hargrove entre, son visage grave et marqué par l'âge. Il vous regarde, puis laisse échapper un soupir profond avant de parler.

«Tout ce que tu as vu est vrai. Cet abri... ce sanctuaire... repose sur une fondation de mensonges et de souffrance.»

Il avance vers vous et regarde pas le hublot donnant sur l'atrium..

« Ce dernier niveau, ces gens... Ils sont là depuis le début. Vault-Tec voulait tester jusqu'où la coopération humaine pouvait aller, mais ça... ça a mal tourné. Il y a un siècle, quand les niveaux inférieurs ont essayé de se révolter, le superviseur de l'époque a scellé les portes et les a condamnés. Depuis, seuls les enfants du niveau 1 descendent pour prendre leur place. Nous appelons cela une sélection. Le niveau 1 ne sait rien de tout ça. Pas même tes amis, pas même leurs parents... Mais leurs grands-parents, eux, savent. Ils étaient là. Ils ont vu le massacre. Et ils ont décidé de garder le silence, pour préserver leur confort, pour préserver leur ignorance.»

Walter se redresse et vous fixe, son regard perçant.

« Tu comprends maintenant pourquoi je n'ai pas cherché à garder ma place. C'était à toi, à ta génération, de prendre ces décisions. De porter ce fardeau. Tu devras choisir : continuer ce système ou tout révéler. Mais si tu choisis de tout dire... les choses pourraient bien s'effondrer... »

« Le Conseil propose une nouvelle sélection. Il faut envoyer des enfants du niveau 1 pour sauver l'abri il n'y a plus assez de monde en bas. Mais pour que cela reste secret, il faudra inventer un prétexte. Une maladie, un virus. Les enfants seront secrètement envoyés sous prétexte de contamination et leurs corps seront officiellement incinérés pour éviter toute propagation. Personne ne saura la vérité. »

Hargrove vous fixe, son regard profond et lourd de sens.

SOUS SURVEILLANCE

Le MJ doit garder à l'esprit que l'abri 30 est une société sous étroite surveillance. Chaque mouvement, chaque geste des habitants est observé, consigné et analysé. Ce système de surveillance omniprésent est le véritable gardien du secret, un outil de contrôle implacable qu'aucune action ne peut échapper.

Dans chaque coin de l'abri, des caméras dissimulées dans des miroirs, des grilles de ventilation, ou des éclairages surveillent les allées et venues de chacun. Les habitants n'ont aucune idée de la présence de ces caméras. Tout ce qu'ils perçoivent comme un miroir normal, un luminaire ou un objet décoratif pourrait en réalité être un œil dissimulé du système de surveillance. Ce contrôle absolu est renforcé par une équipe dédiée au maintien de l'ordre et à la surveillance.

Le superviseur ne se contente pas d'un simple réseau de caméras. Une équipe entière est affectée à cette tâche, prête à réagir à la moindre anomalie. Chaque membre de cette équipe est formé pour observer et rapporter, prêt à intervenir en cas de comportement suspect ou de déviation des règles. Leur présence est invisible, mais leur pouvoir est absolu. Ils peuvent envoyer des rapports en temps réel au superviseur, agir

discrètement en cas de rébellion ou faire en sorte que tout semble «normal», même quand des événements étranges se produisent.

Il existe cependant deux zones sans surveillance : le bureau du superviseur et la salle de surveillance. Ces espaces sont conçus pour offrir au superviseur une certaine autonomie et sécurité. Toutefois, les caméras et l'équipe de surveillance ne dorment jamais. Toute action qui pourrait mettre en danger l'ordre établi, ou qui pourrait entraîner une décision ayant des répercussions sur le système en place, est toujours sous contrôle indirect, grâce à un réseau étendu de capteurs, d'écouteurs et de relais.

Message laissé par Vault-Tec au Superviseur :

Cher Superviseur,

Ce message vous est transmis par Vault-Tec afin de vous rappeler l'importance capitale de la surveillance dans le maintien de l'ordre et de la sécurité au sein de l'Abri 30. Vous êtes désormais responsable d'une installation qui, malgré son apparente tranquillité, est constamment sous observation. Nous vous prions de prendre cette information en compte dans l'exercice de vos fonctions.

L'Abri 30 est équipé d'un réseau de surveillance sophistiqué, chaque recoin est scruté, chaque mouvement est enregistré. Derrière chaque miroir se cache une caméra, prête à capter chaque moment de la vie des habitants. Vous disposez d'une équipe dévouée qui surveille en permanence les actions et comportements au sein de l'Abri. Aucun geste, aucun mot, ne passe inaperçu.

Votre rôle, en tant que superviseur, est de maintenir l'ordre et de veiller à ce que les règles soient respectées. La surveillance constante est un outil essentiel pour atteindre cet objectif. Soyez donc conscient qu'une partie de votre autorité repose sur cette omniprésence discrète et efficace. Il existe cependant deux espaces où la surveillance est absente : votre bureau et la salle de surveillance. Ces lieux sont les seuls à offrir un certain répit. Cependant, rappelez-vous que même dans ces espaces, vos décisions et votre gestion sont constamment observées par vos subordonnés et, en fin de compte, par l'ensemble de l'Abri.

Nous vous rappelons également que la peur de la surveillance peut être aussi un moyen puissant de maintenir l'ordre. Les

habitants doivent être constamment conscients d'être observés, et cette connaissance seule est souvent suffisante pour assurer leur conformité.

Nous comptons sur vous pour faire preuve de vigilance et de discernement dans l'application de vos responsabilités.

Bien à vous,
Vault-Tec.

UN DERNIER MESSAGE

Voici une liste de message laissé par vault tec ou les prédécesseurs du superviseur:

Cher Superviseur,

Tout d'abord, félicitations pour votre nomination. En tant que représentant de Vault-Tec, il est de notre devoir de vous fournir une vue d'ensemble complète et claire sur l'Abri 30, ainsi que sur les objectifs à long terme de cette installation. Cette information est cruciale pour vous permettre de remplir votre rôle et de maintenir l'ordre au sein de l'Abri.

L'Abri 30 a été conçu dans le cadre d'une expérience sociale unique, pilotée par Vault-Tec. L'objectif principal était d'étudier l'effet de la hiérarchie, de la coopération et de la gestion des ressources limitées au sein d'un environnement confiné sur une longue période. Cette expérience a été soigneusement structurée pour observer jusqu'à quel point ces dynamiques pouvaient être maintenues sous la pression constante d'un confinement total.

L'Abri 30, tel qu'il est connu de ses habitants, n'est qu'une façade. En réalité, il s'étend bien plus profondément sous terre, avec plusieurs niveaux distincts, chacun ayant une fonction spécifique et une autorité limitée. Chaque niveau dépend du bon fonctionnement et de la coopération des niveaux immédiatement supérieurs. Le premier niveau détient une autorité absolue sur les autres, une structure hiérarchique qui permet de maintenir un contrôle strict sur les opérations de l'Abri.

Vault-Tec a conçu cette hiérarchie comme un moyen d'observer la dynamique de pouvoir.

Chaque section de l'Abri est sous surveillance constante, et il est essentiel que vous mainteniez l'ordre avec une poigne de fer, tout en veillant à ne jamais laisser la hiérarchie s'effondrer. Votre rôle est de superviser non seulement les habitants, mais aussi de maintenir un contrôle strict sur votre propre équipe, en veillant à

ce que chaque niveau subordonné respecte son autorité.

Nous vous rappelons que vous êtes responsable de veiller à ce que chaque membre de votre équipe, qu'il soit dans les niveaux de gestion ou de surveillance, respecte pleinement les protocoles de Vault-Tec. Les niveaux inférieurs, bien que techniquement isolés, ne doivent jamais être négligés. Les tensions sociales et les rébellions potentielles doivent être surveillées de près et, si nécessaire, contenues avec rapidité et efficacité.

Il est de votre responsabilité de maintenir l'illusion de sécurité, de stabilité et d'ordre au sein de l'Abri. En tant que superviseur, vous êtes l'élément central pour garantir que l'expérience sociale de Vault-Tec puisse se poursuivre sans interruption.

Nous vous souhaitons bonne chance dans cette mission, et vous rappelons que Vault-Tec reste toujours à votre disposition pour toute assistance ou conseil supplémentaire.

Bien à vous,
Vault-Tec.

Cher Superviseur,

Tout d'abord, félicitations pour votre nomination. En tant que représentant de Vault-Tec, il est de notre devoir de vous fournir une vue d'ensemble complète et claire sur l'Abri 30, ainsi que sur les objectifs à long terme de cette installation. Cette information est cruciale pour vous permettre de remplir votre rôle et de maintenir l'ordre au sein de l'Abri.

L'Abri 30 a été conçu dans le cadre d'une expérience sociale unique, pilotée par Vault-Tec. L'objectif principal était d'étudier l'effet de la hiérarchie, de la coopération et de la gestion des ressources limitées au sein d'un environnement confiné sur une longue période. Cette expérience a été soigneusement structurée pour observer jusqu'à quel point ces dynamiques pouvaient être maintenues sous la pression constante d'un confinement total.

L'Abri 30, tel qu'il est connu de ses habitants, n'est qu'une façade. En réalité, il s'étend bien plus profondément sous terre, avec plusieurs niveaux distincts, chacun ayant une fonction spécifique et une autorité limitée. Chaque niveau dépend du bon fonctionnement et de la coopération des niveaux immédiatement supérieurs. Le premier niveau détient une autorité absolue sur les autres, une structure hiérarchique qui permet de maintenir un contrôle strict sur les opérations de l'Abri.

Vault-Tec a conçu cette hiérarchie comme un moyen d'observer la

Message de Gideon Carter, ancien superviseur de l'Abri 30, transmis via les archives de l'abri.

Si vous lisez ceci, alors vous êtes probablement celui ou celle qui a pris ma place. Je vous en prie, prenez quelques minutes pour lire ces mots, car je vais vous confier la vérité. La vérité sur ce qui s'est passé ici, dans cet abri. La vérité que Vault-Tec ne vous dira jamais.

L'Abri 30 n'était pas ce qu'il est aujourd'hui. Ce n'était pas simplement un lieu de survie, mais un terrain d'expérimentation. Une expérience humaine grandeur nature, orchestrée par Vault-Tec. Nous vivions sous l'illusion de la sécurité, mais en réalité, nous étions des rats de laboratoire. Les niveaux supérieurs étaient censés maintenir l'ordre et la coopération, mais à mesure que les ressources diminuaient et que la pression augmentait, la situation est devenue de plus en plus intenable.

Les rébellions ont commencé dans les niveaux inférieurs. Des voix s'élevaient contre l'injustice du système, contre l'autorité des niveaux supérieurs. Ils réclamaient l'égalité, une part plus grande des ressources, une fin à l'oppression. J'ai fait tout ce que je pouvais pour résoudre la situation par la diplomatie, mais la violence a rapidement éclaté. Nous avons perdu le contrôle.

Le point de rupture est venu quand les insurgés ont pris le contrôle de plusieurs sections de l'Abri. La ligne entre la gestion d'une crise et la guerre civile a été franchie. J'ai vu des vies innocentes perdues, des idéaux écrasés sous le poids du chaos. Les niveaux inférieurs étaient une poudrière prête à exploser, et je savais que si nous ne faisons rien, tout l'Abri risquait de sombrer dans la violence totale.

Alors, j'ai pris la décision que personne ne voulait prendre, mais que je savais être nécessaire : j'ai scellé les niveaux inférieurs. J'ai coupé toute alimentation en air, eau et énergie. Mais cette décision n'a pas été prise seule. J'ai consulté les habitants du niveau 1 et après de nombreuses heures de discussions, nous avons pris cette décision ensemble. Nous avons accepté, à l'unanimité, le sacrifice nécessaire pour préserver l'intégrité de l'Abri et de ses habitants. Nous avons également convenu que cet acte de désespoir resterait secret, pour éviter la panique et la dissidence parmi ceux qui restaient.

Les habitants des niveaux inférieurs sont morts dans une lente agonie, un sacrifice nécessaire pour préserver l'ordre et la vie de ceux qui restaient. Ils ont accepté, consciemment, de porter ce fardeau, et il est crucial que ce secret ne soit jamais révélé à la nouvelle génération. Personne ne doit savoir la vérité sur ce qui est arrivé sous terre.

Je ne sais pas si j'ai fait le bon choix. J'ai agi par instinct, par nécessité. Mais chaque jour, je me réveille avec le poids de leurs morts sur ma conscience. L'Abri 30, tel qu'il est aujourd'hui, est un reflet de ce sacrifice. Et je crains que, si vous êtes confronté à une situation similaire, vous n'ayez pas d'autre choix que de répéter ce que j'ai fait.

Le système a été conçu pour faire face à ce genre de pression. Mais peut-être que, dans le fond, personne n'était préparé à ce genre de décision. Peut-être que tout ceci était inévitable.

En tant que superviseur, vous aurez à vous confronter à des dilemmes qui vous demanderont d'être plus que simplement un gestionnaire. Vous devrez être un leader, parfois au prix de sacrifices insoutenables. Mais souvenez-vous : ce qui se passe sous vos yeux n'est qu'un écho du passé. Vous n'êtes pas le seul à porter ce fardeau.

*Gideon Carter
Ancien superviseur de l'Abri 30*

Message de Vault-Tec à l'attention du superviseur de l'Abri 30

Cher superviseur,

Nous tenons à vous féliciter personnellement pour votre rôle exemplaire en période de crise.

Votre engagement à maintenir l'ordre et à garantir la survie de vos concitoyens dans des circonstances extrêmes a été, pour le moins, remarquable. Le sacrifice que vous avez fait en scellant les niveaux inférieurs et en préservant l'intégrité du reste de l'Abri témoigne de votre leadership et de votre dévouement envers les principes qui sous-tendent notre mission. De nombreuses vies ont été sauvées grâce à votre décision, et le bien-être collectif a été priorisé, même au prix d'une souffrance personnelle incommensurable.

Vault-Tec reconnaît le fardeau moral porté par votre équipe et vous-même, et nous vous félicitons pour avoir pris une décision aussi difficile en accord avec les autres habitants de l'Abri. Cette démonstration de sacrifice et de responsabilité envers l'avenir de la communauté mérite d'être saluée.

Dans le cadre des objectifs à long terme de Vault-Tec pour l'Abri 30, il est désormais temps de faire un pas en avant. Cependant, après avoir pris connaissance de vos actions et de la situation actuelle, nous sommes heureux de vous informer que l'étape suivante dans le processus d'évolution de l'Abri est désormais

enclenchée.

En reconnaissance de votre sens du sacrifice et de la gestion efficace de l'Abri, Vault-Tec a pris la décision de débloquer l'accès à la sortie de l'Abri. La porte principale de l'Abri 30 est désormais ouverte, permettant à tous les habitants de quitter l'abri et de rejoindre les terres extérieures, et ce, conformément à notre plan de long terme, le Reclamation Day.

Le Reclamation Day marque le début d'une nouvelle ère pour l'Abri 30. Les habitants ont désormais la possibilité de se réapproprier leur destin et d'explorer le monde qui les attend à l'extérieur. Il est donc essentiel que les habitants participent activement à l'effort de reconstruction et à la revitalisation de l'Amérique!

Nous vous encourageons à informer vos résidents de cette nouvelle étape de leur évolution. Bien que la porte soit maintenant ouverte, le monde extérieur reste un lieu de grande incertitude, et les dangers qui le guettent ne doivent pas être sous-estimés.

En avant vers le Reclamation Day.

Cordialement,
Vault Tec.

Message personnel de Gideon Carter
À l'attention du futur superviseur de l'Abri 30

Confidentiel – Consultation réservée au superviseur

Superviseur,

Si vous lisez ces mots, c'est que le poids de cette fonction repose désormais sur vos épaules.

Il y a maintenant plusieurs années, j'ai reçu un message de Vault-Tec. Ils m'ont informé que les niveaux de radiation à l'extérieur avaient baissé suffisamment pour que les habitants de l'Abri 30 puissent envisager de quitter ces murs. Ils m'ont donné l'autorisation d'ouvrir la porte principale et de permettre à notre peuple de retrouver le monde extérieur.

Je m'y suis refusé. Les niveaux de radiation à l'extérieur restaient mortels. Les terres désolées n'offraient qu'une promesse de souffrance et de mort. Permettre la sortie aurait été un acte de folie irresponsable. Nos vies, nos ressources, notre avenir : tout ce que nous avons survécu à préserver aurait été anéanti.

Mais il y avait un autre enjeu. Même en confinement, une communauté comme la nôtre a besoin d'ordre. De discipline. De contrôle. J'ai appris que la peur de l'inconnu – la peur de ce qui attend à l'extérieur – peut être un outil puissant.

En conséquence, j'ai choisi de laisser le verrou de la porte intact. Non pas parce que je n'en avais pas l'autorité, mais parce que l'extérieur devait rester un mythe. Une menace. Un rappel constant de ce que nous risquons à céder au chaos ou à la désunion. Ceux qui parlaient trop, qui mettaient en péril notre cohésion, ou qui défiaient ouvertement la structure de notre société comprenaient rapidement la leçon : une sortie volontaire est toujours une option. Mais personne ne revient.

Je ne prétends pas que ces choix ont été faciles. Ni même entièrement justes. Mais ils ont fonctionné. Sous ma gouvernance, nous avons maintenu un semblant de stabilité. Nous avons survécu.

À vous, mon successeur, revient la tâche de décider si ce statu quo doit perdurer ou évoluer. Si vous choisissez d'ouvrir ces portes, vous porterez seul la responsabilité de ce qui suivra. Je ne doute pas que vous prendrez cette décision avec le même sens du devoir qui a guidé mes propres choix.

Je vous souhaite courage et discernement.

Sincèrement,
Gideon Carter
Superviseur de l'Abri 30 (ancien)

Conseil pour le MJ

Le secret de l'Abri 30, tel qu'il est décrit, n'est qu'une proposition parmi d'autres. Vous êtes libre de le modifier, de l'enrichir ou d'en n'utiliser qu'une partie pour l'adapter à votre vision du jeu. L'essentiel est de créer une expérience qui vous parle, et qui captive vos joueurs. Ce cadre est là pour vous épauler, pas pour vous contraindre.



LE RECLAMATION DAY

UNE VASTE MISSION

Le Reclamation Day représente le moment où les portes de l'abri s'ouvrent pour permettre à ses habitants de retourner à la surface. Conçu par Vault-Tec comme l'aboutissement de leurs expériences sociales, ce jour est souvent perçu comme une libération, mais aussi comme une transition vers l'inconnu. Dans certains abris, le Reclamation Day est planifié dès le départ, tandis que dans d'autres, comme l'Abri 30, il est laissé au bon vouloir du superviseur.

UN CHOIX DECISIF

Vault-Tec a initialement prévu d'autoriser l'ouverture de l'abri après une période déterminée, mais cette décision a été suspendue au cours des événements tragiques de la rébellion des niveaux inférieurs. Gideon Carter, superviseur de l'époque, a choisi de ne pas activer le Reclamation Day, estimant que le niveau de radiation à l'extérieur était encore trop élevé pour garantir la survie. Ce choix s'est aussi avéré pratique pour maintenir son contrôle sur la population, le monde extérieur devenant un outil de peur et de dissuasion.

Dans l'Abri 30, le concept du Reclamation Day est connu de tous. Depuis leur plus jeune âge, les habitants apprennent que ce jour marquera une nouvelle ère : celle où ils quitteront la sécurité de l'abri pour reconstruire un monde meilleur à la surface. Cependant, la date exacte du Reclamation Day reste un mystère soigneusement préservé.

Désormais, le Reclamation Day est une décision entièrement laissée au superviseur actuel. Il peut choisir de respecter la directive de Vault-Tec et de permettre à la population de sortir, ou décider de maintenir l'abri scellé, perpétuant ainsi un système de contrôle basé sur l'isolement.

TURNER FOREVER

Si Timmy Turner devient le superviseur de l'Abri 30, son approche du Reclamation Day est radicalement différente de ce qu'espérait Vault-Tec. Contrairement à l'esprit de l'expérience initiale, Turner choisit de maintenir l'abri scellé, ignorant volontairement les directives de Vault-Tec et les protocoles associés à cette journée.

AFTER 25 YEARS

25

It's time to
Get Up & Get Out There!



IT'S
Reclamation
DAY





A man in a white lab coat stands in a futuristic, industrial hallway. The hallway is dimly lit with blue and green tones. In the foreground, there are two large, blue, vault-like doors with "VAULT-TEC" written on them. A red ball sits on the floor to the left. The man is standing in the background, looking towards the camera. The overall atmosphere is mysterious and high-tech.

PRESERVER L'ORDRE



DU PLOMB DANS L'AILE

Les quêtes à venir, et en particulier «Du plomb dans l'aile», sont des propositions pour créer des dilemmes moraux entre le superviseur et les joueurs. Ainsi, le superviseur devra constamment naviguer entre ses obligations envers la sécurité et l'ordre de l'Abri, et les choix difficiles qui affecteront la vie des autres habitants et des joueurs

LE POIDS DE L'INNOCENCE

Les joueurs peuvent tomber par hasard sur un enfant dans les couloirs de l'Abri. Cet enfant, visiblement terrifié, erre sans but précis, fuyant quelque chose ou quelqu'un. Il se cache dans les recoins sombres, évitant les regards curieux des habitants. Lorsqu'il aperçoit les joueurs, il hésite un instant, avant de se précipiter vers eux, dans l'espoir de trouver refuge. Il porte des vêtements sales et usés, et son regard reflète une peur palpable.

L'enfant, tout en étant effrayé et désorienté, est d'abord réticent à parler, mais sous les encouragements peut finir par avouer qu'il s'est échappé d'un des niveaux les plus secrets de l'Abri. Il ne sait pas comment ni pourquoi il a été enfermé là, mais il raconte que d'autres enfants ont été séparés des autres, emmenés dans une zone interdite, un endroit dont il ne devait jamais sortir.

BILLY CRAWFORD

Billy Crawford est un enfant de 12 ans, aux yeux larges et empreints de peur, qui semble être à la fois perdu et déterminé. Il a réussi l'impensable : se faufiler hors du dernier niveau de l'Abri, là où personne n'est censé avoir accès. Il n'a pas été pris par les gardes ni par les caméras, et il a réussi à échapper à la surveillance étroite qui entoure cette zone interdite. Il n'a pas de réponse claire sur la façon dont il a fait cela, simplement une suite de coups de chance et de moments où personne ne prêtait attention. Mais il sait que, désormais, il est hors de portée, et cela le terrifie autant que cela l'excite.

Pour les joueurs, Billy apparaît comme un enfant effrayé, avec des vêtements poussiéreux et en désordre. Il tremble sous la pression, les yeux scrutant chaque mouvement autour de lui. Lorsqu'il parle, sa voix est tremblante, mais son histoire est cohérente : il a échappé aux gardes, mais il ignore comment il a pu franchir les murs qui séparent le dernier niveau du reste de l'Abri. Il est persuadé qu'il a été vu, que la sécurité va le retrouver à tout moment, et sa peur est palpable.

Billy ne comprend pas vraiment ce qui s'est passé dans le dernier niveau ni pourquoi il a été aussi

secret. Mais il sait qu'il a vu des choses qu'il n'aurait jamais dû voir, et il craint pour sa vie s'il doit retourner là-bas. Il attend des réponses, mais plus encore, il attend des secours — ou peut-être un moyen de se cacher. Pour lui, l'Abri tout entier est devenu une prison étouffante, et il n'a plus de place pour les secrets qu'il porte.

CONSERVER LE SECRET

Pour le superviseur, la situation est claire : Billy ne peut pas rester en vie dans l'Abri s'il continue à circuler librement, car son existence, sa fuite et son témoignage sont des menaces directes à la stabilité du système. La révélation de ce qu'il a vu dans le dernier niveau pourrait tout remettre en question : les mensonges du passé, le contrôle de l'Abri, et même le futur des habitants.

Le superviseur doit agir discrètement, en manipulant la situation pour faire disparaître Billy sans éveiller de soupçons. Il pourrait ordonner que l'enfant soit «disparu» de manière furtive, en utilisant son pouvoir pour le cacher, le faire enlever ou l'envoyer dans un lieu sûr. Mais la manière de procéder dépendra du caractère du superviseur et de son approche du pouvoir. Il pourrait choisir de faire ce sale travail lui-même ou de demander à d'autres individus loyaux de l'aider. Cependant, tout doit être fait dans l'ombre, sans trace, pour que personne ne puisse lier la disparition de Billy à l'Abri.

SANS FOI NI LOI

Si Timmy Turner est le superviseur, sa vision du contrôle de l'Abri et son désir de maintenir l'ordre sont encore plus absolus que ceux de ses prédécesseurs. Pour lui, les règles sont simples : l'Abri doit rester dans l'ombre du secret du dernier niveau, et personne ne doit remettre en question la sécurité de cette vérité. Lorsque Billy Crawford échappe à la surveillance et se retrouve dans les couloirs de l'Abri, Timmy prend immédiatement conscience du danger que représente cet enfant pour l'équilibre fragile qu'il a instauré.

Timmy Turner n'hésitera pas à recourir à des méthodes extrêmes pour effacer toute trace de la fuite de Billy. Son autorité et ses actions sont calculées et sans pitié. Il considère la disparition de l'enfant comme une nécessité absolue pour préserver son pouvoir et la stabilité de l'Abri. Il n'a pas de scrupules à faire disparaître Billy, ni à manipuler les habitants de l'Abri pour qu'ils n'en sachent rien. Il pourrait ordonner son élimination, ou du moins veiller à ce qu'il soit effacé sans laisser de trace, et ce, sans la moindre hésitation.

Dans tous les cas, la disparition de Billy par Timmy Turner n'est pas simplement une question de sécurité ; c'est une démonstration de la manière dont Timmy perçoit l'autorité et le contrôle dans l'Abri.





DOWN IN THE DEPTHS

Les joueurs découvrent une porte secrète qui mène au niveau inférieur, un secteur longtemps oublié et scellé. Ce passage interdit semble relier un ensemble de niveaux mystérieux qui ont été dissimulés aux yeux de la population, en raison des événements tragiques qui s'y sont déroulés. En forçant la porte et en pénétrant dans cet espace interdit, les joueurs s'aventurent dans un monde sombre et en ruines, où des horreurs du passé et des secrets inavouables ont laissé des traces indélébiles.

LE PREMIER NIVEAU

Le premier niveau inférieur est une extension du chaos ayant frappé l'abri. En entrant, les joueurs découvrent des murs couverts de graffitis, des messages cryptiques laissés par ceux qui ont vécu ici avant de disparaître. Des traces de sang mènent à des chambres où des combats ont eu lieu. Dans les archives de l'étage on y trouve des rapports de rébellion et de luttes de pouvoir entre les habitants, où des factions se sont formées pour tenter de prendre le contrôle des ressources. Ici, ils peuvent découvrir les vestiges d'une résistance, mais aussi les journaux d'un superviseur qui raconte ses choix désespérés pour maintenir un semblant d'ordre.

LE DEUXIEME NIVEAU

En descendant au deuxième niveau, les joueurs rencontrent un lieu où les systèmes de ventilation ont été corrompus, et une épaisse brume de gaz toxiques s'est installée. Les survivants ont dû se barricader dans des pièces étanches pour survivre à la contamination. Ce niveau révèle des traces de plusieurs morts par asphyxie, et des documents relatent comment les autorités de l'époque ont tenté de réduire les risques en scellant certaines sections, mais ont finalement échoué. Les joueurs peuvent trouver des squelettes d'anciens habitants, visiblement morts après avoir tenté de fuir la contamination. L'air est lourd et vicié, ce qui pourrait affecter leur santé, et ils devront peut-être porter des équipements spéciaux ou prendre des précautions avant de poursuivre.

LE TROISIEME NIVEAU

Le troisième niveau révèle un aspect sinistre de l'abri 30 : un groupe de survivants a sombré dans le cannibalisme pour survivre. Les joueurs découvrent des chambres où des corps ont été dépecés et où des traces de repas humains sont encore visibles. L'ambiance est macabre, et les journaux laissés derrière témoignent de la folie qui s'est emparée de ce groupe, ce qui a

mené à des pratiques monstrueuses. Certains survivants ont été forcés de se cacher dans les ombres, devenant des «chasseurs» pour ceux qui avaient encore de la chair sur les os. Des traces de combats violents et de tentatives de fuite peuvent être trouvées, mais la question qui hante ce niveau est la suivante : vont-ils pouvoir s'échapper avant que cette folie ne les engloutisse eux aussi ?

LE QUATRIEME NIVEAU

Le quatrième niveau est un endroit sinistre, en proie à des radiations importantes. Les joueurs trouveront des zones où les murs et le sol sont marqués par des brûlures, où la vie semble avoir été anéantie par les radiations. Des restes de scientifiques et de techniciens, autrefois responsables des systèmes de contrôle, gisent dans des laboratoires dévastés. Les rapports dans cette section détaillent des expériences réalisées sur les habitants, des tentatives pour isoler et gérer les effets des radiations. Les joueurs pourraient découvrir que des groupes de survivants ont été exposés intentionnellement à des doses élevées pour tester les limites de la radiation. Les corps mutilés ou déformés témoignent de l'ampleur des expérimentations. Les joueurs devront trouver un moyen d'éviter les niveaux de radiation accrus pour éviter de subir eux-mêmes les effets dévastateurs.

LE CINQUIEME NIVEAU

Le cinquième niveau est un lieu où le temps semble s'être arrêté dans une boucle infernale, figé dans un moment de terreur absolue. En entrant, une sensation de malaise s'empare de ceux qui s'aventurent ici. Les couloirs sont plongés dans une obscurité presque totale, éclairés par des néons clignotants et grésillants, qui créent des ombres mouvantes sur les murs délavés. L'air est lourd, empli d'une odeur de moisissure et de décomposition.

Les interphones, autrefois utilisés pour transmettre des annonces régulières à la population de l'abri, sont désormais des instruments macabres. Ils diffusent en boucle les cris, les hurlements et les supplications

des habitants du niveau, des enregistrements qui semblent ne jamais s'arrêter. Ces voix déformées, distordues par la technologie défaillante, se mêlent aux bruits de pas furtifs et aux gémissements qui résonnent dans les couloirs. Les cris d'agonie se répètent sans fin, comme si les âmes des victimes du passé hantaient encore ce lieu abandonné.

Le niveau est infesté de goules, des êtres déformés par les radiations et la souffrance.

Les vestiges d'un chaos ancien sont omniprésents. Des traces de sang sont visibles sur le sol, des portes arrachées de leurs gonds, des écrans fissurés et des ordinateurs hors service. Des notes, griffonnées dans le désespoir, sont éparpillées sur les bureaux abandonnés, témoignant d'une lutte constante pour la survie contre les goules et la folie qui a envahi ce niveau.

LE DERNIER NIVEAU

Le dernier niveau de l'Abri 30 est un lieu sombre et caché, où la souffrance des habitants sert à maintenir les comforts des niveaux supérieurs. Situé sous les pieds des habitants, ce niveau est le cœur fonctionnel de l'abri, alimentant en eau, nourriture et énergie les autres niveaux. Mais ici, les individus ne sont pas des citoyens : ils sont des esclaves, utilisés jusqu'à épuisement.

Les enfants naissent pour travailler, et une fois qu'ils ne peuvent plus servir, ils sont remplacés par leurs propres descendants. Les conditions sont extrêmes, avec des machines bruyantes résonnant jour et nuit. Les habitants vivent dans une semi-obscurité, privés de toute liberté, et soumis à une répression brutale.

Le superviseur est le garant de cet ordre impitoyable, maintenant l'obéissance absolue pour préserver l'illusion de prospérité dans les niveaux supérieurs. Le dernier niveau est un lieu de désespoir total, où tout espoir de rébellion a disparu, et où la souffrance est l'unique réalité.



REBEL WITHOUT A CAUSE

Un groupe de jeunes, frustrés par les règles strictes et l'autorité étouffante de l'Abri, a décidé qu'ils ne se soumettraient plus. Ils ont formé un gang, une petite société secrète, prête à semer le chaos pour imposer sa propre vision de la liberté. Chaque jour, ils défient l'ordre établi, sabotent les systèmes, créent des troubles dans les couloirs, et partent en quête de nouveaux alliés pour renforcer leur mouvement. Ils sont jeunes, audacieux, et surtout, ils ne croient plus dans le système qui les opprime. Leur objectif ? Renvoyer l'autorité à sa place et prendre les rênes de l'Abri.

LE LEADER

Alex Carter est un jeune homme charismatique, intelligent et audacieux. À peine dans la vingtaine, il a grandi dans l'Abri 30, et tout comme les autres membres du gang, il a ressenti l'étouffante oppression du système qui régit la vie des habitants. Mais là où beaucoup de jeunes se contentent de subir, Alex a décidé de réagir. Il n'est pas un simple agitateur ; il a un projet radical pour l'Abri, une vision de liberté et de justice qu'il entend imposer à tout prix.

Alex n'a pas toujours été un leader. Comme beaucoup d'autres, il a grandi dans une enfance marquée par les règles strictes de l'Abri. Mais

contrairement aux autres, il a refusé d'accepter l'injustice silencieuse qui existe au sein de la hiérarchie de l'Abri. Après des années à observer les abus, les privations et l'ignorance des autorités envers les plus jeunes, Alex a commencé à organiser des petits groupes en secret. Petit à petit, il a gagné le respect de ses pairs grâce à son éloquence et sa détermination.

Alex n'est pas un idéaliste qui croit en la révolution pacifique. Il est prêt à utiliser la violence si nécessaire pour faire entendre sa voix. Ses actions comprennent le sabotage, l'intimidation et des actes de rébellion ouverts contre l'ordre établi. Il considère que tout moyen est bon pour renverser le système qu'il juge inique. D'un autre côté, il sait également jouer avec les faiblesses des autorités de l'Abri, manipulant les informations et les alliances pour mieux servir ses objectifs.

LE GANG

Le gang, qui se fait appeler «The Jackals», se compose d'une poignée de jeunes. Leur style est un mélange de rébellion et de nostalgie, inspiré des gangs des années 60. Leurs vestes en cuir sont marquées par des symboles de leur groupe, des éclats de rires et des éclats

de musique forte résonnent souvent dans les couloirs. Ils ont une attitude défiant les règles, ne se souciant guère des autorités, et aiment s'afficher comme des casse-cou. Les chewing-gums mâchés à toute heure, les gestes brusques et la musique rock'n'roll qui déchire l'air sont leur quotidien. Leur comportement bruyant et provocateur laisse des détritrus un peu partout, comme un pied de nez aux règles de l'Abri. Leurs actions sont souvent violentes, mais il est clair qu'ils cherchent avant tout à se sentir libres, à bousculer l'ordre établi.

LA DUR REALITE

Malgré leur désir ardent de renverser l'ordre établi, les membres des «Jackals» ne sont pas vraiment préparés à prendre les rênes de l'Abri. Leur rébellion, bien qu'animée par un profond mécontentement, manque de vision et de structure. Plus rebelles qu'anarchistes, ils n'ont pas de programme clair ni d'idéologie solide pour remplacer le système actuel. L'idée de gouverner ou de maintenir un ordre quelconque est un concept qui les dépasse. Si une discussion politique sérieuse venait à se lancer, ils seraient rapidement perdus, incapables de proposer des solutions concrètes. Leur rébellion se limite à une protestation contre l'autorité, mais dès qu'il s'agit d'imaginer un monde sans cette autorité, ils se trouvent dans une impasse, pris au piège de leur propre manque de réflexion sur l'avenir. Ils sont plus animés par la rage et l'envie de perturber que par un véritable désir de créer un système alternatif.

TURNER FOREVER

Si Timmy Turner est le superviseur, il n'hésitera pas à réagir avec la brutalité qui le caractérise. Il voit dans le gang une menace directe à son autorité et à l'ordre qu'il s'efforce de maintenir, aussi bien dans l'abri que dans ses relations avec les habitants. Il reprendra cette rébellion avec une violence démesurée, usant de ses pouvoirs pour écraser toute tentative de défiance. Si l'occasion se présente, il ne reculera pas devant l'idée de manipuler la situation pour faire accuser les joueurs de soutenir ou

d'être impliqués avec les «Jackals». Utilisant son autorité pour faire d'eux des boucs émissaires, il n'hésitera pas à les faire passer pour des membres du gang, cherchant à les punir sous prétexte de leur implication dans ce mouvement rebelle. Sa capacité à jouer sur les peurs et à diviser pour régner fera de lui un adversaire redoutable, utilisant même les plus petites erreurs ou incohérences pour écraser ceux qui ne se soumettent pas à sa volonté.





HEALING HANDS

Dans cette quête, les joueurs se retrouvent dans une situation où la répression exercée par le superviseur a laissé plusieurs blessés graves dans l'abri. Le superviseur, dans sa volonté de maintenir l'ordre, a intensifié la violence, et les membres du gang ainsi que d'autres habitants en ont fait les frais. Le médecin de l'abri, déjà débordé, a besoin d'aide pour traiter ces blessures, en particulier celles qui ne peuvent pas être soignées par les moyens habituels de l'abri.

Le médecin est un personnage épuisé, accablé par la pression et les responsabilités. Il travaille sans relâche, mais les ressources sont limitées et le temps presse. Le médecin connaît bien les risques d'infection dans un environnement aussi stérile qu'une cage, mais il n'a pas les moyens d'intervenir correctement sans l'aide des joueurs. Les blessures ne sont pas seulement physiques ; elles sont aussi émotionnelles, et il faut agir vite pour éviter que la situation ne dégénère encore davantage. Si les joueurs acceptent d'aider, ils devront peut-être risquer de se rendre dans des zones de l'abri où l'accès est restreint, ou récupérer des ressources dangereuses pour traiter les blessures.

Le médecin, bien qu'épuisé et désespéré, est également un allié potentiel. Ses connaissances médicales sont précieuses, mais il a besoin d'un

coup de main, et il pourrait offrir aux joueurs des informations vitales ou de futures faveurs en échange de leur aide.

TOBIAS REED

Tobias Reed est le médecin de l'Abri 30, un homme dans la cinquantaine, marqué par les années de travail sous pression dans un environnement où les ressources sont limitées et où les blessures, souvent causées par la violence interne, sont quotidiennes. Vêtu de sa blouse de médecin élimée, il porte une expression de fatigue constante, et son regard semble parfois aussi vide que les étagères de son infirmerie. Tobias a été formé dans les premières années suivant l'apocalypse, mais au fil du temps, ses compétences ont dû s'adapter à la réalité de l'environnement de l'abri : il n'a plus accès aux équipements modernes, et les médicaments se font de plus en plus rares.

Tobias est un homme pragmatique, souvent vu comme résigné à son rôle. Il a vu des années de souffrance, de violence et de répression sans jamais pouvoir changer grand-chose, ce qui a fait de lui un personnage plutôt cynique. Cependant, il reste profondément attaché à l'idée d'aider, de soigner et d'offrir un peu de soulagement à ceux

qui en ont besoin, malgré l'épuisement physique et mental qui le ronge. Bien qu'il ne soit plus aussi idéaliste qu'à ses débuts, il garde une certaine foi dans sa capacité à sauver des vies, même si cela ne change rien au système cruel de l'abri.

Tobias n'a pas beaucoup d'alliés en dehors de ses patients. Il est plutôt isolé, à la fois par son rôle et par son attitude de retrait face aux événements qui se déroulent dans l'abri. Cependant, il est bien conscient des tensions croissantes, et même s'il n'est pas en position de pouvoir, il a des informations précieuses sur les blessures, les rumeurs et les comportements des habitants de l'abri. Il pourrait, si les joueurs l'aident, leur donner des informations sur les conditions secrètes de l'abri ou sur des ressources médicales,

LE CABINET DE TOBIAS

Le cabinet de Tobias est un endroit exigu, encombré de boîtes de médicaments, de bandages et d'équipements médicaux de fortune. Il a quelques médicaments sous la main, mais ses stocks sont en baisse constante. Parmi ses ressources, il a également quelques documents anciens qui parlent des premiers jours de l'abri, ainsi que des rapports médicaux sur les incidents passés. Il est particulièrement compétent dans le traitement des blessures par balle et les blessures internes, mais il a des difficultés avec les infections graves dues au manque d'antibiotiques. Il pourrait aussi avoir quelques remèdes de fortune à proposer, mais ceux-ci n'ont pas été testés depuis longtemps.

L'ALCOOL, DERNIER REMPART DE TOBIAS

Tobias Reed, malgré ses compétences et son dévouement en tant que médecin de l'Abri, est un homme rongé par ses démons. La pression constante du devoir, les blessures des répressions, et son incapacité à changer la situation dans l'Abri l'ont poussé dans l'alcoolisme. Si Tobias ne boit pas, ses mains commencent à trembler de manière incontrôlable, rendant même les gestes les plus simples de soin impossibles.

Une absence de l'alcool dans son système et il devient un homme brisé, incapable de remplir son rôle.

Lorsqu'il est sous, Tobias n'hésite pas à s'enfiler de l'alcool médicinal ou même des réserves d'alcool de fortune trouvées dans les stocks de l'Abri. Il utilise l'alcool comme un bouclier contre ses peurs et son stress, un moyen de fuir la réalité de ses échecs. Cela ne fait de lui ni un mauvais homme, ni un incompetent, mais un homme en lutte avec lui-même, un médecin qui, tout en soignant les autres, se perd dans son propre poison.

Il sait que son comportement nuit à sa santé et à sa crédibilité, mais il est trop fatigué et désespéré pour essayer de changer. Il cache son addiction à ses amis, mais ceux qui passent trop de temps avec lui ne peuvent ignorer les signes. Tobias, malgré tout, fait de son mieux pour ne jamais laisser un patient en détresse et est profondément dévoué à son rôle, même si chaque jour, il lutte contre ses propres démons.



THE SKIN OF THE BEAST

Cette quête plonge les joueurs dans un monde d'horreur et de survie après que la porte de l'Abri 30 ait été ouverte. Quelqu'un ou quelque chose a réussi à pénétrer dans ce sanctuaire souterrain, et la créature qui en est sortie n'est rien de moins qu'une terreur incarnée : un écorcheur.

SURVIVRE A L'ECORCHEUR

L'attaque est rapide et violente. L'Écorcheur ne se contente pas de tuer ses victimes ; il les déchire, les mutilant d'une manière impitoyable. Les couloirs de l'Abri deviennent un terrain de chasse où la créature rôde, prête à frapper sans avertissement. En l'absence d'autres victimes, l'Abri est plongé dans un silence glaçant, uniquement brisé par les bruits de la créature et les murmures des survivants.

L'objectif de la quête est de survivre à la menace de l'Écorcheur, une créature monstrueuse, à la peau tendue et aux membres déformés, qui semble être le fruit de mutations horribles. Les joueurs doivent non seulement survivre à cette créature, mais aussi comprendre comment elle a pu pénétrer à l'intérieur et ce qui a bien pu ouvrir la porte.

CESAME OUVRE TOI

La porte de l'abri a été ouverte par un habitant qui, dans un moment de désespoir, a voulu quitter l'abri. Ce geste a été un acte irréfléchi, poussé par l'envie de fuir la vie confinée et oppressante qu'il menait sous terre. Pourtant, ce qu'il n'a pas anticipé, c'est que cette décision allait libérer quelque chose de bien plus sinistre. En ouvrant la porte, il a non seulement laissé entrer la lumière aveuglante du monde extérieur, mais aussi la créature qui allait semer la terreur dans l'abri : un écorcheur. Ce geste malheureux a ouvert la voie à un massacre sanglant, et les habitants de l'abri ont payé le prix fort pour la curiosité d'un seul homme, qui, dans sa quête de liberté, a involontairement déchaîné l'horreur.

Il est aussi tout à fait possible que Timmy Turner, dans sa volonté de se débarrasser des joueurs ou de toute personne qui menace son autorité, ait vu dans l'ouverture de la porte une «idée lumineuse». En orchestrant la libération de la créature, il pourrait avoir cherché à semer le chaos et à détourner l'attention des habitants et des joueurs. En laissant l'Écorcheur dévaster l'abri, il aurait pu espérer éliminer discrètement ceux qui se montrent trop intrusifs ou rebelles.

TOUT LE MONDE VOUS ENTENDRA CRIER

Les lumières vacillent dans les couloirs de l'abri, projetant des ombres tremblantes sur les murs métalliques. Une alarme stridente déchire le silence, suivie d'un cri qui s'éteint brusquement, laissant place à un silence encore plus oppressant. Partout, des habitants paniqués courent dans tous les sens, cherchant désespérément un endroit où se cacher. Les plus courageux brandissent des outils ou des armes de fortune, tandis que d'autres, tétanisés, pleurent dans un coin sombre.

L'Écorcheur rôde. Son pas lourd résonne au loin, irrégulier, mais implacable. Chaque bruit qu'il produit — un grattement métallique, un souffle guttural — semble plus proche que le précédent. Sa silhouette massive et déformée n'est qu'un aperçu fugace dans les couloirs étroits, mais elle suffit à figer le sang de ceux qui la croisent.

À cet instant, une question hante chaque esprit : courir ou rester ? S'ils fuient, ils risquent d'attirer son attention. S'ils se cachent, ce pourrait être leur tombeau. Mais le pire reste à venir : un habitant, terrifié, surgit de l'ombre et appelle à l'aide, alertant involontairement la créature. Que feront les habitants ? Sauveront-ils cette personne au risque de se trahir, ou l'abandonneront-ils à son sort pour gagner quelques précieuses secondes ?

TURNER FOREVER

Si Timmy Turner est le superviseur, il décidera de sceller les zones où la créature a été aperçue, quitte à y enfermer les joueurs sous prétexte de « limiter la propagation du danger ». Pour justifier sa décision, affirmera que les joueurs sont les seuls à pouvoir affronter la menace ou, pire encore, qu'ils en sont peut-être responsables. Son objectif sera de protéger sa propre position et de détourner l'attention de ses échecs en faisant des joueurs des boucs émissaires.

MORITURI TE SALUTANT

Affronter un Écorcheur est une tâche titanesque, où chaque décision marque la différence entre la survie et la mort. Deux solutions s'offrent aux joueurs : l'éliminer à l'aide d'armes lourdes ou opter pour une méthode plus stratégique en exploitant le système de ventilation de l'abri.

Pour ceux qui choisissent la voie directe, il faudra accéder à l'armurerie, un lieu sécurisé où sont entreposées les armes capables de causer des dégâts significatifs à une telle créature. Cependant, l'accès à cette zone est verrouillé, nécessitant soit la clé détenue par le superviseur, soit une manipulation experte des terminaux de sécurité. Une fois les armes récupérées, le véritable défi commence : l'Écorcheur est une créature redoutable, rapide et d'une résistance exceptionnelle. Les joueurs devront collaborer pour l'attirer dans une zone où ils pourront concentrer leurs attaques et en évitant ses assauts féroces.

Pour ceux qui préfèrent éviter une confrontation directe, il est possible de l'asphyxier en exploitant le système de ventilation. Cela implique de l'attirer dans une pièce isolée, comme une salle technique ou un couloir confiné, de sceller les portes pour l'y piéger, puis d'activer manuellement la purge de l'air via les commandes de ventilation. Cette méthode demande une coordination parfaite et des compétences techniques pointues. Mais attention, l'Écorcheur pourrait tenter de briser les portes en usant de sa force, rendant chaque seconde cruciale.

Quelle que soit la solution choisie, les joueurs doivent garder à l'esprit que la moindre erreur pourrait leur coûter la vie.

Le saviez vous ?

Le redoutable Griffemort est connu sous deux noms différents selon la région des États-Unis. Sur la côte Ouest, on l'appelle Griffemort, tandis que sur la côte Est, il est désigné comme Écorcheur. Une variation linguistique qui illustre les particularités culturelles des terres désolées !



VAULT

(LEVELS 1-2)

CONSTRUCTION SURVEY

SCALE: 1:200

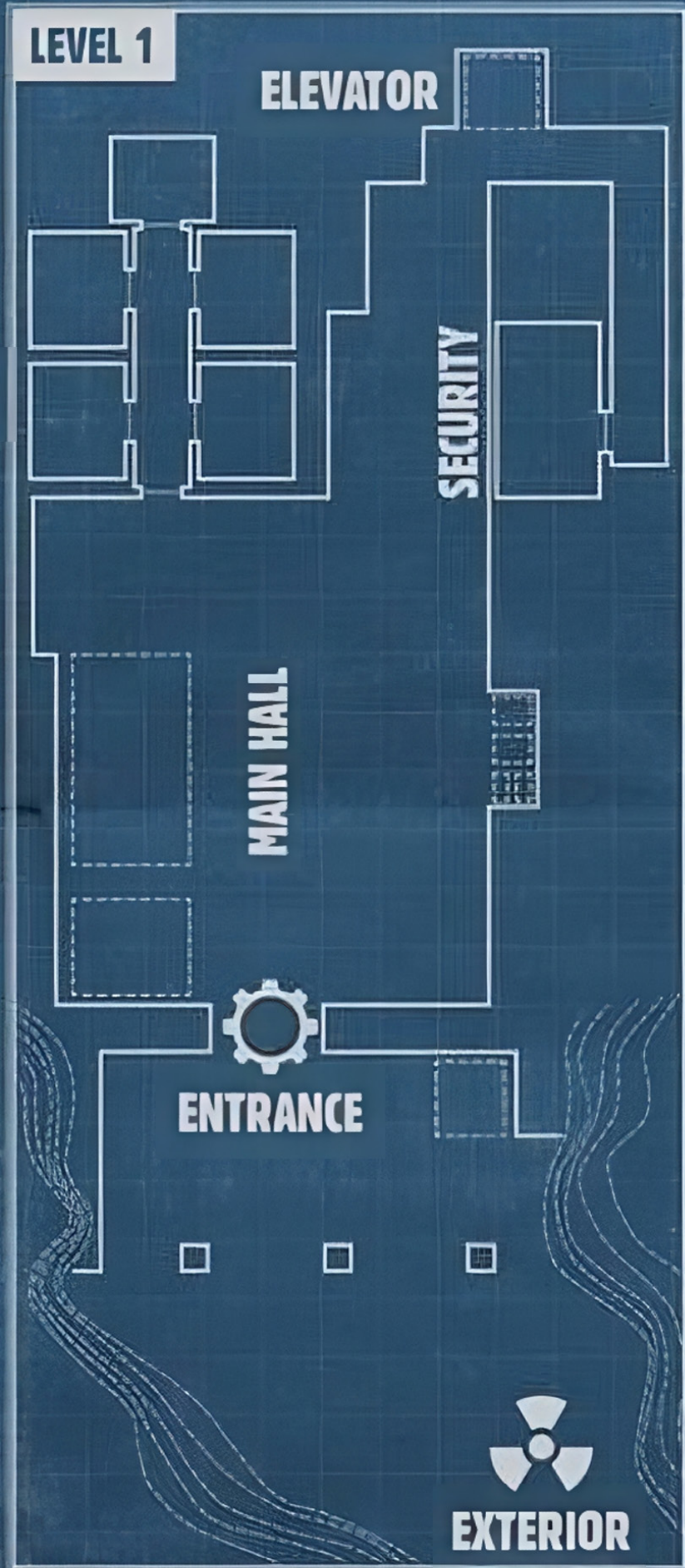


♦♦ PROPERTY OF VAULT-TEC ♦♦

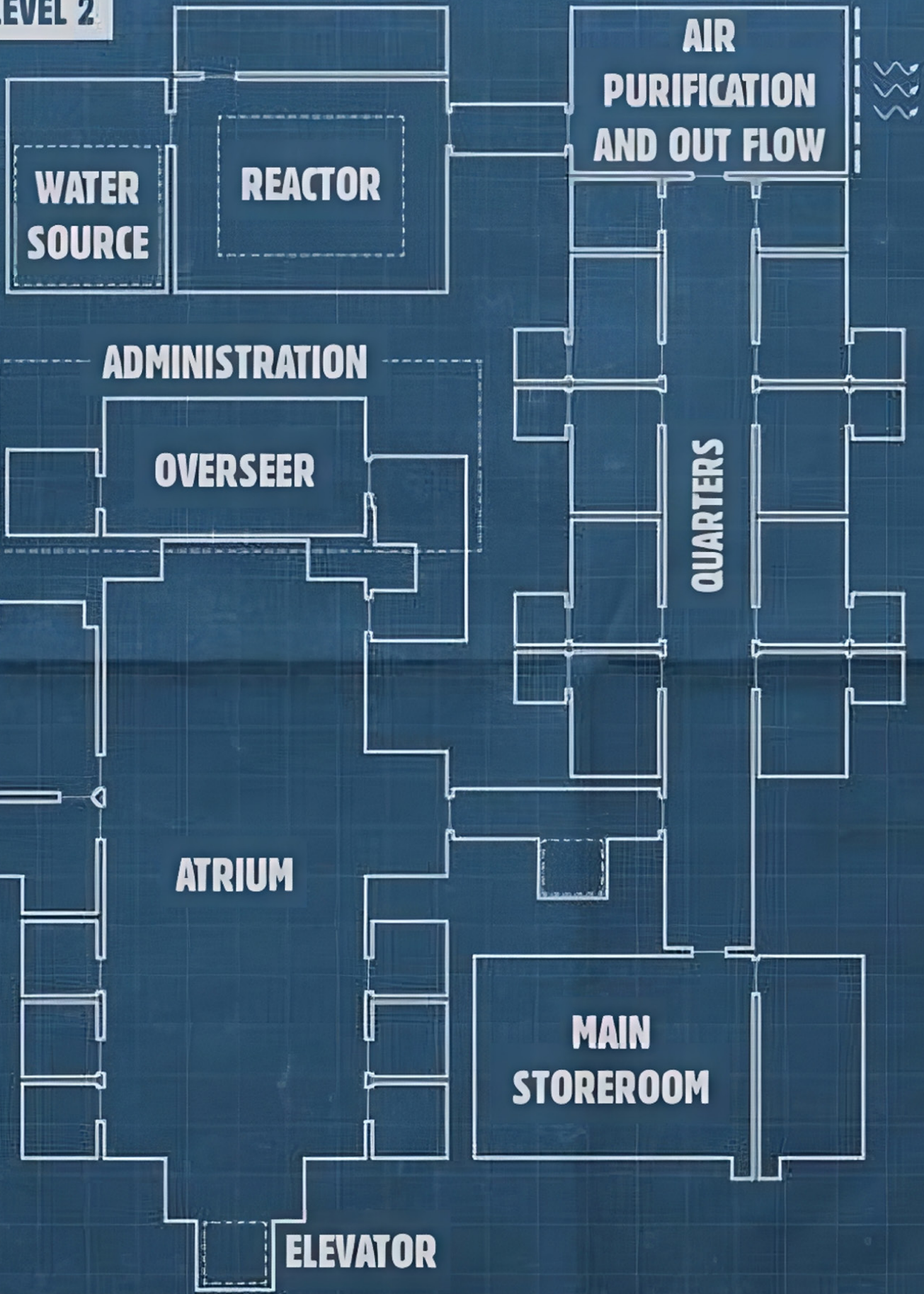
OVERLAND STATION VAULT 81

MAX CAPACITY: 96 DWELLERS

Designed by:	-- CLASSIFIED --
Approved by:	-- CLASSIFIED --
General contractor:	VAULT-TEC
Power supply unit:	PIV-R PER 2.3 units
Air purification unit:	Zenopy M
Water purification unit:	Mecc-3 1,000L/h
Quarantine period:	100 days
Vault-Tec ID:	#81.3 v2



LEVEL 2





BORN TO BE FREE

Il est maintenant l'heure de vivre un moment charnière dans la vie des personnages : la sortie de l'Abri 30. Peu importe les circonstances qui les poussent à franchir cette porte, ce choix marque un tournant définitif, une confrontation avec l'inconnu et tout ce qu'il renferme.

LA SORTIE

Le départ de l'abri peut survenir de diverses manières. Peut-être que les personnages fuient, poursuivis par une répression brutale ou un désaccord irréconciliable avec le superviseur. Ils pourraient aussi être poussés dehors à contrecœur lors du Reclamation Day, ou encore après une demande mûrement réfléchie, motivée par la volonté d'échapper à la monotonie et aux règles étouffantes de l'abri. Quelle que soit la raison, leur passage par cette porte symbolise bien plus qu'un simple changement de décor;

UNE TERRE INCONNUE

L'endroit où ils émergent façonnera profondément leur aventure. Peut-être se retrouvent-ils dans les terres désolées de la capitale, où les ruines de Washington DC témoignent de la grandeur passée d'une

nation effondrée. Ou bien sont-ils dans le Commonwealth, un territoire marqué par des factions conflictuelles, ou encore dans le désert du Mojave, où les étendues arides cachent autant de trésors que de dangers mortels. L'environnement, qu'il soit urbain ou sauvage, devient à la fois leur ennemi et leur allié, un lieu où chaque décision peut signifier la vie ou la mort.

IGNORANCE ET APPRENTISSAGE

À leur sortie, les personnages ne savent peut-être presque rien du monde extérieur. Leur perception est façonnée par des récits fragmentaires, des récits de propagande du superviseur ou des rumeurs chuchotées dans les couloirs de l'abri. Ils ignorent tout des goules, des griffemorts, des radiations et des factions dominantes. Cette ignorance leur confère une naïveté presque tragique, mais aussi un potentiel d'évolution. Ils apprendront, souvent à leurs dépens, que la survie nécessite bien plus que de la volonté. Ils devront s'adapter, s'organiser, et peut-être même se durcir pour s'imposer.

UN FUTUR INCERTAIN

Une fois à l'extérieur, ils seront confrontés à une question essentielle : qui veulent-ils devenir ? Le monde extérieur ne leur imposera pas seulement ses dangers, mais aussi ses tentations. Certains pourraient succomber à la brutalité ambiante et se transformer en raiders, des prédateurs qui exploitent les autres pour survivre. D'autres pourraient se retrouver dans la peau d'esclavagistes, cherchant à reproduire les systèmes d'oppression qu'ils ont peut-être fuits. Mais il existe aussi une autre voie, plus rare, celle de devenir des samaritains, des bâtisseurs de communautés, des porteurs d'espoir dans un monde qui en manque cruellement.

Le choix ne se limite pas à un alignement moral. Chaque décision façonne le monde qui les entoure. En sauvant des vies, ils pourraient inspirer des communautés entières. En pillant ou en oppressant, ils pourraient devenir les cauchemars des autres survivants. Tout dépend de leur capacité à résister ou à embrasser les ombres du monde qu'ils découvrent.

L'ECHO DE L'ABRI

Qu'ils l'aient quitté volontairement ou sous la contrainte, l'Abri 30 restera gravé dans leur mémoire. Au-delà des murs de béton, ils découvrent un monde qui, malgré sa grandeur, semble plus hostile à chaque pas. La sûreté de l'abri, ses routines étouffantes mais rassurantes, pourraient leur manquer cruellement. Dans cet environnement où chaque ombre peut dissimuler un danger mortel, où chaque décision peut coûter la vie, l'innocence de leur existence passée prend une toute nouvelle valeur. Ce qu'ils percevaient autrefois comme une prison pourrait désormais leur apparaître comme un refuge qu'ils ne retrouveront jamais.

Mais certains d'entre eux pourraient nourrir des regrets plus complexes. La sécurité de l'abri était le prix à payer pour leur liberté. Peut-être rêveront-ils de revenir et de retrouver cette vie

simple, voire de réintégrer les liens qu'ils ont laissés derrière eux. Toutefois, le retour n'est jamais simple : comment réagiraient ceux qu'ils ont abandonnés, ou ceux qui les ont rejetés ?

Pour d'autres, les souvenirs de l'abri ne feront qu'attiser une colère sourde. Exilés contre leur gré, trahis par un système ou un superviseur, ils pourraient transformer leur douleur en désir de vengeance. Le confort de l'abri pourrait se transformer en cible, non pas pour un retour apaisé, mais pour une revanche brutale. Dans leur quête de liberté, ils pourraient vouloir imposer aux habitants de l'abri les horreurs qu'eux-mêmes ont dû affronter, ou même détruire ce qu'ils perçoivent désormais comme une illusion de sécurité.

Ce qu'ils choisiront de faire de ce souvenir définira qui ils deviendront dans ce monde impitoyable. Car la guerre, la guerre ne meurt jamais...



Fallout

YOU'RE

SPECIAL

