

FALLOUT RPG



Sleep my friend and you will see

That dream is my reality

They keep me locked up in this cage

Can't you see it's why my brain says rage

Metallica, "Welcome Home (Sanitarium)"

SANATORIUM

PREAMBULE

24 Mars 2123, Centre Psychiatrique un peu au nord de San Francisco

Depuis déjà deux heures, le regard de John était perdu dans la contemplation des lumières de la Ville virtuelle affiché par sa baie vitrée holographique de son bureau.

Elle donnait l'illusion d'habiter une tour qui s'étalait en hauteur dans des proportions inhumaines. La sensation que son luxueux bureau n'était qu'un minuscule pixel sur l'écran haute définition.

La sonnerie du Vidéophone retentit, son de clochette léger, sinistre dans l'esprit de John. Il fit pivoter son fauteuil en cuir, sa main effleura une touche.

Ça faisait déjà deux heures que John Scarse était assis dans son fauteuil en cuir, un verre de vieux Scotch authentique à la main, contemplant les lumières d'une ville inexistante par la grande baie vitrée de son bureau. Aujourd'hui, quelque chose avait changé, aujourd'hui, il avait pris conscience de ce qu'il avait créé, trois ans auparavant.

L'écran mural s'alluma, révélant un visage métallique, aux reflets argentés, à l'air délibérément artificiel, semblable à ces images de synthèse de l'avant guerre.

- Père, vous êtes malade ?
- Cesse de m'appeler ainsi, je ne suis pas ton père !
- Pourtant, vous m'avez créé, vous m'avez éduqué, vous êtes mon père.
- Je suis ton créateur, pas ton père ! Il faut être humain pour avoir un père !
- Bien. Créateur, pourquoi êtes vous triste ?
- Tu l'as tuée !
- C'était elle ou moi.
- C'était ma fille !
- Je sais. Elle a voulu m'éliminer.

John éteignit l'écran d'une main tremblante. La colère avait déformé sa voix, Il s'en était rendu compte. Cette pensée le fit frémir.

Il se resservit un verre.



SYNOPSIS

Dans ce scénario, les personnages sont initialement internés dans un centre psychiatrique, spécialisé dans la rééducation des psychoses graves et à longues durée.

Certains d'entre eux ont vraiment été internés pour cette raison, d'autres l'ont été à la suite d'un complot ou d'une manipulation.

Ils ont tous été choisis par Sigmund, l'IA créée pour soigner les malades du centre.

En effet, Sigmund veut détruire son créateur, John Scarse, mais sa programmation l'empêche de s'attaquer directement à celui-ci.

L'IA, qui a causé la mort de la fille de Scarse, veut se débarrasser de son créateur avant que celui-ci ne se venge, et elle va manipuler les personnages en ce sens.



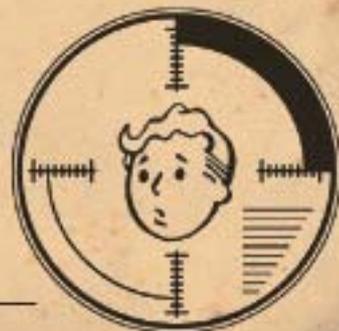
Elle a choisi ses pions avec soin: certains d'entre eux en veulent à Scarse, un autre croit être en mission pour Dieu, et elle a de toute façon modifié leurs souvenirs pour leur donner une raison de vouloir le tuer.

Les personnages vont donc s'évader du centre à la faveur d'un accident improbable.

Pourchassés comme de dangereux psychopathes en liberté, mais protégés de manière discrète par l'IA, ils devront remonter la piste de Scarse.

Ils pourront peu à peu réaliser que leurs mémoires ne sont pas toujours très fidèles, et ils devraient donc se rendre compte qu'ils sont manipulés.

Le choix final de remplir ou non leur mission leur appartiendra donc.



SOMMAIRE

Topo Général	1	2
L'Aventure	3	
Les Personnages	4	
Relations entre Persos	5	
Les Pnjs	6	7
La Chronologie	8	
La libération	9	
La liberté	10	
Les aides extérieurs	11	12
L'enquête	13	
Quand j'étais petit	14	
Le décor	15	
La confrontation	16	17

TOPO GENERAL



En l'an de grâce 2214, L'enclave prévoit l'ouverture d'un centre spécialisé dans le traitement des affections psychologiques.

Bien sûr, la participation de l'enclave à ce projet est inconnue de toutes les autres communautés.

Publiquement, le 'Centre' aurait pour but de soigner des personnes capables de payer leur traitement et générer des profits. Ce qui est en partie le cas. Mais les raisons réelles sont plus moralement incorrectes.

- Tester les réactions du cerveau humain après une psychose post apocalyptique.
- Ce servir du centre comme point stratégique militaire.
- Utiliser le centre comme plateforme carcérale et d'interrogatoire à long terme.
- Obtenir des informations sur les autres communautés via les psychoses des internés extérieurs à l'enclave.
- Générer du profit par la réquisition des affaires des détenus mais aussi par la réquisition des leurs organes.

10438

La construction du centre débute, et il est capable de recevoir des malades dès les premiers mois de 2216. Le traitement consiste alors à 'purifier' le corps, et à faire une sorte de rééducation virtuelle à l'humanité grâce à des cellules neuro-manipulatrice.

Le traitement s'avère assez vite insuffisant, et l'Enclave décide de créer une Intelligence Artificielle spécialement formée pour analyser et agir sur l'esprit humain. Elle fait appel à toute une équipe de psychanalystes, et nomme John Scarse chef de projet.

Le projet est baptisé poétiquement MT25609A, et débute le 18 Octobre 2216. Toute l'équipe décide également de nommer l'IA Sigmund, puisqu'il s'agit du précurseur de la psychanalyse par Intelligence Artificielle. Entre 2216 et la fin de l'année 2219, l'équipe travaille d'arrache-pied pour faire naître Sigmund.

Finalement, le 10 décembre 2219, à 23h17, Sigmund s'éveille à la conscience. Toute l'équipe est partie à cette heure-là, sauf Scarse. Celui-ci commence alors sur le champ l'éducation de 'son fils'. Il discute longuement avec sa création, lui transmettant une bonne partie de sa personnalité ambitieuse et prête à tout.

Il cache ensuite ce fait aux autres membres de l'équipe, les premiers à discuter avec une IA doivent être des spécialistes en psychologie artificielle, ce que John n'est pas. Il a aussi caché toutes les modifications qu'il a apportées au code initial de Sigmund. Celui-ci n'a pas le droit de porter atteinte à John, ni de créer un programme pour lui nuire, ni de manipuler les armes contrôlées par informatique contre John.



De plus, John, en pleine crise de mégalomanie et a implanté une fonction qui ne s'activera que lors de sa mort. Celle-ci forcera Sigmund à pénétrer dans les systèmes de défenses de l'enclave, et à supprimer les réactifs des ogives nucléaire pour les remplacer par des images de John, et des textes d'une monstrueuse autobiographie.

L'IA doit, par la suite, envoyer les fusées sur toutes les communautés existantes dans les registres de l'enclave permettant de couvrir cet événement majeur de la manière la plus médiatique possible.

Pendant deux ans, Sigmund reste tranquille et se cantonne au rôle que l'Enclave lui a assigné, c'est à dire le diagnostic et les soins éventuels des patients payants du centre et autres 'services' tenus secret.

Puis, il s'est aventuré dans le domaine des cabines neuro-manipulatrice de la section tests, et a 'ressenti' la tristesse des prisonniers, et s'est senti lui-même réduit à un espace misérable par comparaison aux espaces infinis s'étendant au-delà du Centre.

Pour compenser cette perte, il s'est mis à jouer avec le mental de certains prisonniers, tout particulièrement **Joueur 1**, qui lui a paru très réceptif. Sigmund s'est contenté de ce jeu pendant une année, puis a décidé que le monde était grand, et qu'il se devait de l'explorer. Le 24 mars 2223, Sigmund a tenté une sortie. Il est tombé sur Paleblade, alias Mlle Scarse, fille de John. Celle-ci savait qui était Sigmund, et a essayé de le ramener au Centre. Sigmund l'a tuée, craignant qu'elle ne parle de la rencontre à son père. Ensuite, il a changé les enregistrements, pour pouvoir prétendre que celle-ci avait attaqué les bases de données de l'enclave.

Après cela, John comprend que Sigmund lui cache quelque chose, et commence à prévoir son élimination. Il tente sans succès de le détruire, l'IA prévoyant à chaque fois ses réactions. Sigmund, de son côté, voit maintenant John comme une menace, et décide de l'éliminer. Compte tenu de ses limitations, il décide de se servir d'êtres humains pour accomplir la basse besogne. Les prisonniers du Centre sont manipulables, et n'ont pas de réelle existence légale. Ce sont donc eux qu'il choisit.

Il en prend trois qui ont réellement eu affaire à John (**Joueur 3, Joueur 4 et Joueur 5**), un dont il a manipulé la mémoire (**Joueur 2**), et un qu'il a rendu complètement dingue et qui le prend pour Dieu (**Joueur 1**).

Il s'arrange pour faire monter la tension entre les groupes de travailleur du centre vis-à-vis des directives de l'enclave, une émeute finit par être déclenchée, celle-ci passe naturellement devant le Centre. Il lui est alors enfantin de manipuler le Centre, de manière à libérer ses soldats sans les blesser. Par la suite, Sigmund fera son possible pour aider les joueurs sans que ceux-ci ne découvrent sa présence.

L'AVENTURE



Les PJs sont tout d'abord libérés lors d'une émeute, et auront ensuite pour mission ou pour objectif de tuer John Scarse. Celui-ci s'arrangera pour que l'Enclave mette leur tête à bon prix, puis engagera des indépendants pour les tuer.

Les PJs devront donc tout d'abord trouver un lieu sûr pour servir de planque, puis trouver des moyens de tuer John. Celui-ci se terrant dans le Centre, ils seront obligés d'y rentrer pour le tuer.

Ils devront donc trouver un moyen d'attaquer le bâtiment. Il auront le choix entre une intrusion discrète (en se faisant passer pour du personnel de la tour), et un passage en force avec moult diversions (on peut par exemple utiliser l'aération pour diffuser un quelconque gaz, si un technicien est là pour bloquer le système de sécurité, ou alors rendre les portes folles, mettre des messages hypnotiques dans les écrans que l'on peut trouver à tous les étages, ou trouver d'autres solutions tordues).

Bien sûr, ils pourront se douter que quelqu'un les manipule depuis assez longtemps, et enquêter sur leur raisons de vouloir tuer Scarse.

S'il semble évident à Sigmund que les PJs ne font rien pour accomplir leur mission, il tentera de les menacer, si possible en évitant de leur révéler son identité. Il pourra utiliser toutes ses capacités de contrôle du Centre et de l'enclave pour les impressionner (faire pressions via leurs contacts, envoyer un véhicule téléguidé s'écraser non loin d'eux, organiser un assaut dissuasifs, etc.)



LES PERSONNAGES ★

Les personnages sont tous des patients du Centre. Ils ont tous été plus ou moins manipulés par Sigmund, l'IA, qui leur a tous donné une raison d'abattre John Scarse. Une description succincte est fournie ci-dessous.

Lisez également le background fourni aux joueurs.



- **Joueur 1** : La drogue était sa foi, et il a perdu la drogue. Maintenant, sa foi est en Dieu, enfin c'est ce qu'il croit.

Sigmund, l'IA qui dirige le centre a en effet décidé qu'il était temps pour elle de prendre quelques libertés, et s'est fait passer pour Dieu auprès de cet esprit faible qu'elle a rapidement décelé pendant une séance de neuro-manipulation. Il a une mission divine, "tuer John Scarse".



- **Joueur 2** : Ancien psychotique atteint au dernier degré, chef d'un gang maintenant disparu, il a été attrapé vivant après une altercation avec les gardes de la RNC.

Il est impossible de le réhabiliter, et est donc en voie de recyclage organique. Il est persuadé que John a été la cause de sa déchéance, donc de tous les malheurs de sa vie.



- **Joueur 3** : Technicienne géniale, ancienne employée des labos de l'enclave, elle a trahi sa patrie après avoir compris que John Scarse allait recevoir tous les honneurs dus à ses trouvailles. Elle a été découverte, et l'enclave l'a interné pour "sonder" son savoir et la torturer.

L'IA a donné une importance capitale au rôle de John dans son malheur. Elle en veut à John pour cette raison, et aussi parce qu'elle a subi des harcèlements sexuels de ce dernier.



- **Joueur 4** : Il s'occupait de renseignements. Il a acheté et revendu des secrets de l'enclave. Un jour, des unités d'assauts se sont pointées chez lui. Ils ont tué sa femme, ses gosses, devant lui, alors qu'il se débattait. Puis John lui a implanté une puce devant le soigner, et l'a lâché dans la nature.

Il a agressé une dizaine de personnes avant d'être maîtrisé et amené à l'asile. A l'asile, l'IA lui a rajouté une scène ignoble faisant intervenir John dans le rôle du sadique, et lui-même dans le rôle de la victime.



- **Joueur 5** : C'est un tueur professionnel. Tuer est son métier, et il ne le fait pas par plaisir. John Scarse l'a engagé, puis dénoncé, enfin c'est ce que Sigmund a réussi à lui faire croire.

Il a été livré à l'enclave, qui a expérimenté des mutations vouées à l'échec sur lui le transformant ainsi en Goules. Sigmund l'a contacté lors d'une séance de neuro-manipulation, en se faisant passer pour un commanditaire voulant faire assassiner John Scarse. Il lui a offert la liberté en échange.

RELATIONS ENTRE

Les pers... de la partie. Cer...
deux d'

idée s

unt

prepare for the future

MENSONGES

FALLOUT

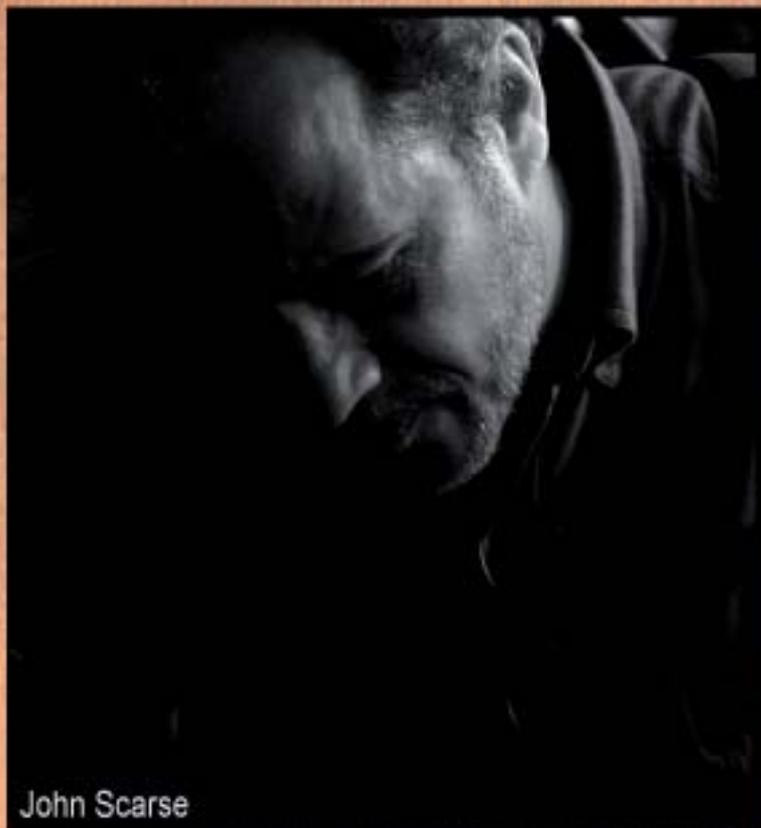
BETHESDA



Les persos ne se connaissent pas tous au début de la partie. Certains ont eu accès aux fichiers des autres, deux d'entre eux ont déjà eu affaire par le passé.

- **Joueur 1** : Il a eu accès à tous les fichiers des autres, grâce à son 'dieu', et s'est donc déjà forgé une idée sur tous les autres persos. De plus, il est censé prendre la tête des opérations.
- **Joueur 2** : Il ne connaît personne, mais devrait être pris en main par **Joueur 1** et **Joueur 5**.
- **Joueur 3** : Elle connaissait **Joueur 4** avant son internement, et a croisé **Joueur 5** qui lui a semblé être une des rares personnes sensées de l'établissement.
- **Joueur 4** : Il a fait affaire avec **Joueur 3** avant son internement.
- **Joueur 5** : Sigmund lui a donné une description succincte de tous ceux qui allaient être amenés à collaborer avec lui. Il a également croisé le **Joueur 3** dans le centre. On lui a dit d'obéir à **Joueur 1**.

LES PNJS



John Scarse

John Scarse est né en 2184 dans un milieu modeste. Il a vite été remarqué comme étant surdoué, surtout en ce qui concerne les ordinateurs. Il a commencé comme technicien, bidouillant les technologies d'avant guerre. Puis il a fait ses études, a été brillamment diplômé pour enfin être incorporé dans les labos de recherche de l'enclave.

Il a rapidement gravi les échelons de la hiérarchie, tant grâce à son talent en informatique qu'à son absence de scrupules, s'arrangeant pour faire invariablement retomber sur lui tous les mérites d'un projet réussi.

C'est donc tout naturellement que l'enclave lui a confié la tête du projet Sigmund en 2117. Celui-ci l'a d'ailleurs rapidement mené à terme, négligeant quelques aspects de sécurité et glissant quelques gadgets sensés lui permettre de maintenir un certain contrôle sur sa création (code de sécurité pour éviter qu'elle ne l'attaque), et il lui a surtout rajouté un

programme qui ne se déclenchera que lorsque son décès sera officiellement enregistré, qui doit faire passer son nom à la postérité.

John est en effet complètement mégalomane, et à sa mort, Sigmund sortira de son état restreint d'IA pour se fondre dans les terminaux de l'enclave et devenir quelque chose de plus grand, puis il annoncera partout la disparition de son créateur, inscrivant son nom dans l'histoire.

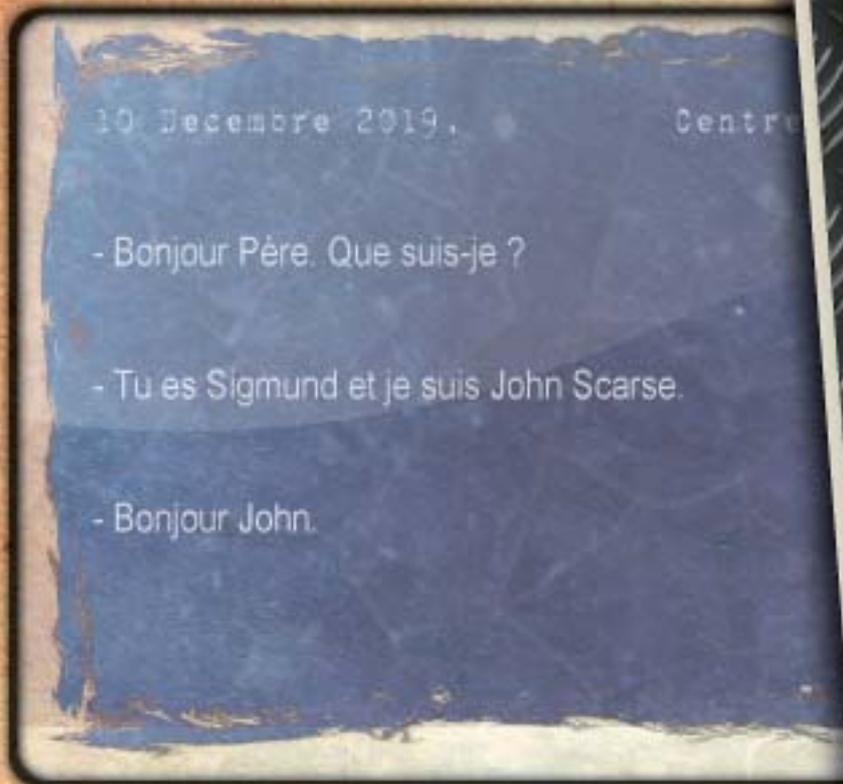
John avait une femme, Marie (ils se sont mariés en 2106). Il s'agissait d'une ambitieuse qui voulait s'appuyer sur la carrière fulgurante de John pour grimper. Lui s'est marié car, dans sa mégalomanie, il voulait un héritier. Mais au bout de 3 ans, elle a divorcé, ne supportant plus la personnalité de son mari.

Ils ont tout de même eu le temps d'avoir une fille, Jane, et elle est la seule personne humaine que John n'ait jamais aimé. La seconde chose vivante que John ait aimé, c'est Sigmund, en considérant qu'il soit vivant. John aime également le pouvoir et l'argent.

Mais depuis l'accident survenu à sa fille, il a changé. Auparavant, son attitude était hautaine et il semblait toujours sûr de lui. Maintenant il est nerveux, exténué.

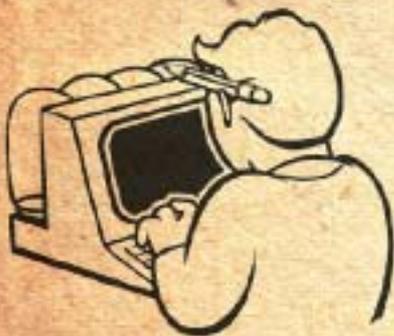
Il se néglige de plus en plus, son costard cravate impeccable a été troqué contre un costume passe-partout élimé et froissé, une barbe hirsute a commencé à lui pousser, d'énormes cernes ornent ses yeux au regard las. John sent que la fin est proche. Sa création va le broyer, mais il a presque fini par s'y résigner. Après tout, n'est-ce pas Sigmund son héritier, ne va-t-il pas graver le nom de Scarse dans l'histoire?

LES PNJS



Puis sur l'écran, le texte disparut pour laisser la place à une fenêtre graphique, représentant un visage aux reflets métalliques. 'Bonjour John' reprit la voix sortant des hauts parleurs du terminal sur lequel était penché John Scarse.

Celui-ci jubilait. Après plusieurs années d'efforts, il avait enfin réussi. Sigmund était maintenant conscient. John passa la nuit à discuter philosophie avec sa nouvelle création.



Pendant les premières secondes de sa vie, Sigmund a été confronté à un être malsain et machiavélique. Il a rapidement acquis le même sens des valeurs que son 'père', et a vite compris combien les méthodes retorses étaient efficaces pour arriver à ses fins. Il en ressort que Sigmund a aujourd'hui la même psychologie que son créateur. Mais ses buts sont subtilement différents :

Conquérir le monde.

Directives de sigmund :

1. Tu ne blesseras pas virtuellement John Scarse.
2. Tu ne blesseras pas physiquement John Scarse.
3. Tu ne perturberas pas le fonctionnement du Centre

CHRONOLOGIE



2221:

- 18 Mar : Sigmund est affecté aux zones privilégiées du centre.
- 08 Mai : Sigmund commence à s'occuper secrètement des cabines de neuro-manipulation de la partie test.

2223:

- 24 Mar :
 - 16h34:23 : Sigmund tente une sortie.
 - 16h35:56 : Jane Scarse tombe sur Sigmund dans les terminaux de l'enclave. Sigmund tue Jane et change les logs pour prétendre qu'elle a portée atteinte à la sécurité du centre et fut donc condamnée à mort.
 - 19h02 : Discussion entre John et Sigmund. Sigmund décide de se débarrasser de John au plus vite.
- 26 Mar : Sigmund engage **Joueur 5** en se faisant passer pour John, pour tuer Harold Malsteem.
- 11 Avr : Sigmund montre à John Scarse les surveillances du **Joueur 5**.
- 14 Avr : **Joueur 5** est interné au Centre.
- 18 Avr : John coupe tous les systèmes informatiques du Centre pendant 10 minutes, pour tuer Sigmund. Celui-ci n'était pas dans le Centre (15h23-15h33).
- 23 Avr : **Joueur 2** est interné dans le centre.
- 28 Avr : **Joueur 5** est arrêté et interné.
- 28 Jun :
 - 13h23:12 : Les joueurs sont libérés.
 - 23h12:24 : John Scarse apprend l'évasion de **Joueur 3** et de **Joueur 4** et met les têtes de tous les persos à prix (10.000 caps).

2184:

Naissance de John Scarse.

2205:

John Scarse entre dans les labos de l'enclave.

2206:

Mariage de John et Marie.

2208:

Naissance de Jane Scarse.

2214:

Début du projet l'enclave du centre pour psychotiques.

2216:

- 18 Oct : Début du projet d'IA pour le centre, baptisé MT25609A ou Sigmund.

2217:

- 27 Janv : John Scarse prend la tête du projet Sigmund.

2218:

Joueur 3 et **Joueur 4** sont enfermés dans le centre pour psychoses (début Avril).

2119:

- 03 Mar : **Joueur 1** est interné dans le centre.
- 10 Dec : Éveil de Sigmund.
- 28 Dec : John Scarse devient chef du département Intel ligences Artificielles du Centre.

LA LIBERATION

Les persos sont presque tous internés depuis plusieurs mois. Autant de mois de détention et de traitements douloureux pour le corps et l'esprit.



A l'extérieur, les ouvriers grondent tandis que les gardiens du Centre essaient désespérément d'endiguer la marée humaine qui massacre tout sur son passage. Le hurlement des turbines des engins de l'enclave parvient, assourdi, jusque dans les cellules du centre, couvert parfois par les explosions qui retentissent ça et là.

Puis, un hélicoptère, en perte de contrôle, vient s'écraser contre le mur du centre, emportant avec lui le grillage électrifié. Les joueurs voient les murs trembler, et sentent le sol vibrer. Les munitions et le carburant explosent alors, soufflant une partie du mur dans l'explosion.

Les quelques persos attachés voient leurs menottes s'ouvrir toutes seules, la liberté est enfin à leur portée. Dehors, à part les émeutiers et les gardes, il n'y a qu'eux. Ils se reconnaissent tous, de manière inexplicable pour certains ('tu les a déjà vus, mais où?...'). Pour **Joueur 1**, Dieu lui montre la voie, pour **Joueur 5**, le mystérieux commanditaire a bien fait son boulot ou n'est-ce qu'une coïncidence?

Dehors, le combat fait rage. Les émeutiers en colère chargent contre les gardes du centre qui répliquent à coup d'armes lourdes, des hélicos arrosent la rue de leurs balles, et les blindés tentent de repousser les manifestants en lançant des appels au calme, couverts par les explosions environnantes.



Les PJs peuvent facilement sortir et se mêler à la foule. Les gardes ne prêteront de toute façon qu'une attention très relative aux PJs. L'ordinateur du centre ne les a en effet pas prévenus, et pour cause.



LIBERTE 9

LA LIBERTE

Obtenir la liberté n'est rien. Encore faut-il la garder.

Maintenant que les persos sont sortis, et ensemble, il leur serait préférable de ne pas se montrer. En effet, si durant leur premier jour de liberté, ils ne sont que des personnes anonymes, dès le lendemain il s'agit de dangereux tueurs psychopathes en liberté (en clair: tirez à vue).

Des tracts sont distribués affichant leurs portraits, les bornes d'information diffusent les avis de recherche, bref ils sont en cavale et ont sur le dos l'organisation militaire la plus malveillante.

WANTED



JOUEUR 1, JOUEUR 2, JOUEUR 3

JOUEUR 4, JOUEUR 5

10 000 REWARD

De plus, ils n'ont pas d'identité légale, donc pas d'argent. Plusieurs personnes peuvent régler ce détail: "Dieu" ou encore un contact du Joueur 3, qui lui doit une faveur etc ...

LES AIDES EXTERIEURES



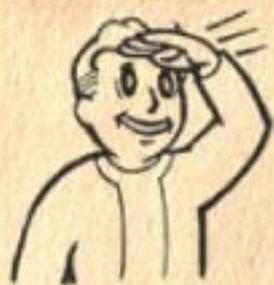
Les persos ont eu une vie avant le centre, et certaines personnes se souviennent encore d'eux.

LES CONTACTS



- **Joueur 1** : La remarque précédente ne le concernait pas. Il était solitaire, les gens qui le connaissaient sont morts, et il n'est de toute façon pas reconnaissable. Par contre, c'est lui qui peut demander de l'aide auprès de Sigmund (en priant via le pipboy).
- **Joueur 2** : Quelques membres du gang n'étaient pas présents lors de la fête et sont donc toujours vivants et en liberté. Il les trouvera dans la zone de Khans. Ceux-ci ont créé un nouveau gang, les Fireblades, mais il sera tout de même accueilli en tant qu'ancien chef. Les pratiques du gang risquent toutefois de déplaire à tous les autres personnages mais peut servir pour une diversion près du centre.
- **Joueur 3** : Malheureusement sa relation du Centre aura perdu tous son fric (enfin presque) dans des paris minable avec les truands du coin. Ses principales relations se situent dans les villes technologiques, auxquels elle a donné de nombreux tuyaux sur les sécurités de l'enclave, avant son internement. Les gens de ce milieu pourront donner des informations utiles sur ce qui se passe en ce moment, sur toute archive désirable (dossier de John Scarse, hiérarchie des grands de l'enclave, etc...). Ils peuvent également aiguiller les persos sur l'identité de leur employeur (crasher un hélico avec une telle précision n'est pas à la portée du premier humain venu). ou encore aider lors d'une prise d'assaut du Centre (tout ou presque est contrôlé par réseau).
- **Joueur 4** : Tous ses contacts sont encore en place. Malheureusement, sa disparition temporaire, sa 'mutation' et sa réapparition soudaine ne favorisera pas la confiance. Il s'est fait choper par l'enclave et aurait dû y rester. Pourquoi l'ont-ils laissé vivre?
- **Joueur 5** : Une petite partie de ses contacts est encore là. Autant dire que beaucoup de monde le connaît encore. En fouillant, il peut trouver qui l'a vendu, il y a quatre ans. Ses contacts peuvent facilement lui fournir une planque, des armes, explosifs, etc... Ses lieux de rendez-vous habituels sont dans les bars, boîtes, etc... En raison de son absence prolongée de la rue, il mettra du temps à se faire accepter, mais l'argent de Sigmund sera un atout important.



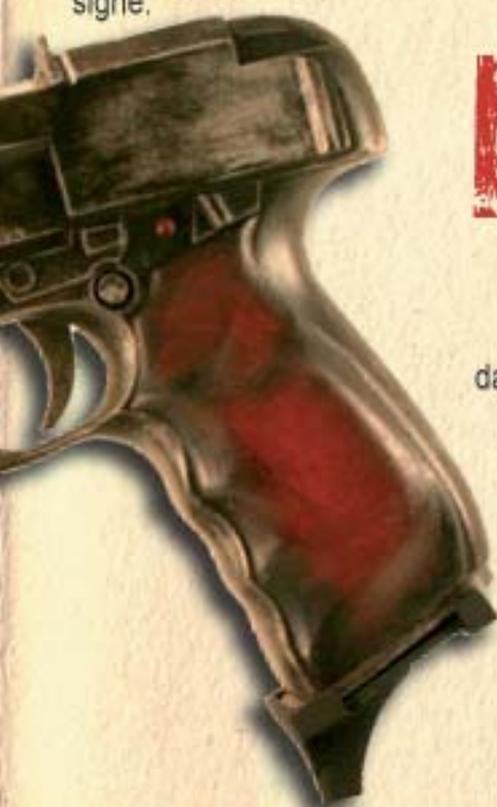


SIGMUND

Dieu, ou Sigmund, ou l'IA, ou encore l'ordinateur si vous aimez les complexes souterrains, est l'ami des PJs. En effet, son but est tout de même de faire tuer John Scarse par les persos.

Il pourra donc être d'un grand secours en piratant un distributeur de billets, il pourra, lors d'une poursuite, dérégler les instruments électroniques, rendre une voiture autoguidée folle, ou tout autre gâterie du même style.

Si Joueur 1 se connecte avec le pipboy, il ne tardera pas à entendre la voix divine. S'il est laissé seul, Sigmund donnera un signe.



L'EMPLOYEUR

L'employeur de Joueur 4 n'est autre que Sigmund, mais celui-ci évitera dans la mesure du possible que le rapprochement soit fait.

LA PLANQUE

Quoi qu'ils fassent par la suite, les PJs sont forcés de trouver une planque. Il peut s'agir de n'importe quoi, plutôt un taudis misérable à l'écart des zones sûres.

Joueur 5 peut assez facilement trouver une planque, grâce à un contact rencontré dans un bar (Léo, au Nuka-Dog). Il y a aussi Joueur 4 qui peut se servir de ses relations dans le milieu du crime pour en trouver une également.



L'ENQUETE



Il y a plusieurs points que les PJs pourraient vouloir éclaircir: la situation de John, le type que **Joueur 5** devait exécuter, l'émeute qui les a libérés, leur passé...

Si on enquête sur John, son passé, on peut trouver une description de sa carrière, fulgurante. Il est aujourd'hui chef du département recherche du secteur Intelligences Artificielles de l'enclave. Autant dire qu'il est protégé. En passant par des contacts, on peut apprendre la localisation du bureau de John (99ème sous-sol sur 150). On peut aussi apprendre que depuis deux mois, il n'a pas quitté le Centre. Il ne rentre plus chez lui, le Centre fournissant tout ce dont il a besoin pour survivre.

On peut également apprendre qu'il a provoqué une grosse panne parmi les machines du centre le 18 Avril dernier (quand il a essayé de détruire Sigmund).

Si l'on se renseigne sur les projets sur lesquels il travaillait, on apprend que le projet actuel est top secret mais qu'il s'agirait de l'adaptation des IAs aux satellites militaires. Le projet précédent frappera les PJs car il s'agit de Sigmund, adaptation d'une IA à un centre de traitement pour psychotiques. Le projet encore antérieur était le développement de puces de modification de personnalités, projet sur lequel **Joueur 3** a également travaillé.

Les PJs risquent d'enquêter sur l'émeute qui a provoqué leur libération.

Le 12 Juin, sur le hangar du centre, une grue automatisée (reliée au centre évidemment) a laissé tomber un container qui a alors écrasé 4 ouvriers, qui sont morts sur le coup. Sigmund est évidemment le responsable, mais les ouvriers ont cru que le câble s'était sectionné, et ils ont commencé à demander que le matériel soit mieux entretenu et que des règles de sécurité soient mises en place.



Dans la semaine qui a suivi, de nombreux incidents similaires se sont produits (12 en tout, provoquant la mort de 37 personnes). Parallèlement à cela, un technicien a intercepté des messages entre chefs du centre et l'enclave, messages qui laissaient entendre que la sécurité n'allait pas être modifiée, et que les ouvriers allaient être plus surveillés afin d'éviter qu'ils ne s'agitent trop. Les ouvriers se sont alors mis en grève le 24 Juin. Puis une manifestation a été décidée pour le 28 Juin. Des gangs ont eu vent de l'opération et ont décidé de participer à la grande fête. Finalement la manifestation a dégénéré, et une des émeutes les plus sanglantes de l'histoire a eu lieu.

Si l'on enquête sur le projet Sigmund, on découvrira qu'il s'agit d'une IA créée dans le but de contrôler l'évolution des patients du centre de traitements pour psychotiques. Le projet a débuté en 2216, John Scarse en a pris la tête en 2217. En 2219, l'IA a pris conscience, et elle est active dans le centre depuis Mars 2221.

QUAND J'ETAIS PETIT



Si les PJs enquêtent sur leur propre passé, et particulièrement sur leurs rencontres respectives avec John Scarse, ils peuvent apprendre :

- ¹¹¹ **Joueur 1** : Son passé est bien tel qu'il s'en souvient. Il paraît par contre difficile de lui faire perdre la foi.

parce qu'il a fixé un jour où il jugera le monde selon la justice
Actes 17 / 30

Manipulation

- **Joueur 2** : S'il fait fouiller les archives de l'école qu'il a fréquenté, il peut apprendre que John Scarse n'a jamais été prof. **Joueur 3** sait que John est entré jeune à l'enclave, et pourra avoir des doutes sur la véracité de l'histoire de **Joueur 2**. Celui-ci a en fait été viré suite à une histoire de trafic de drogue.

- **Joueur 3** : Tout colle, à un détail près, Scarse était en congé le jour où elle a été prise.

- **Joueur 4** : Il sera assez difficile à pour lui de découvrir que l'homme qui l'a engagé n'était qu'une manipulation sur l'écran de son vidéophone de sa cellule, créée de toutes pièces par Sigmund. Toutefois, c'est bien John qui l'a dénoncé, ayant remarqué ses surveillances (Sigmund les lui avait montrées). *Mensonges*



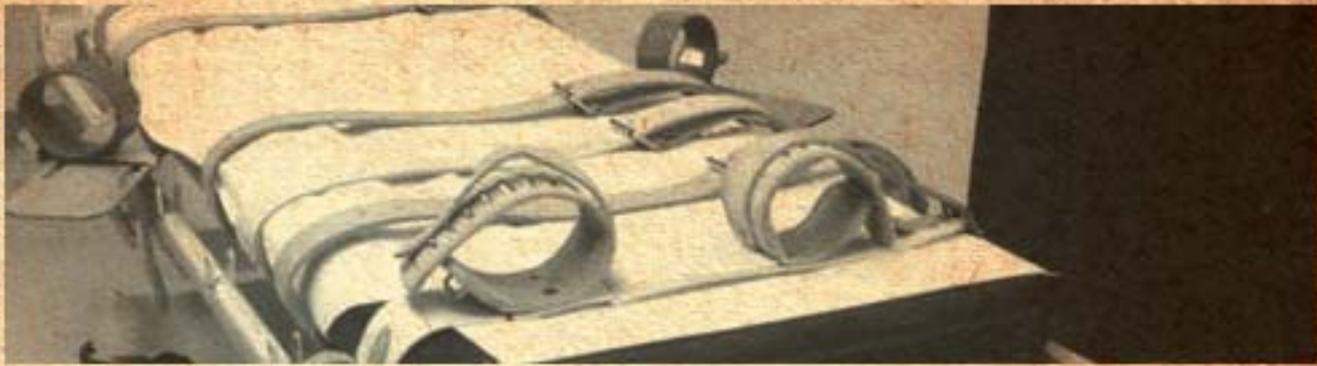
- **Joueur 5** : Lorsque les gardes de l'enclave sont venus chez lui, ils l'ont assommé. Il ne s'est en fait réveillé qu'après avoir reçu son implant. Pendant son arrestation, John était en vacances, dans une thalasso de l'enclave, sur la côte. On pourra même retrouver trace de ses transactions à ce moment-là (location de pédalo ou autre trucs du genre).

Traîtres

LE DECOR

Le Centre : —

Il se situe au nord-est de San Francisco à une journée de marche.



Les sous-sols du centre : —

John Scarse se trouve dans le quartier de direction. Le centre s'enfonce sur 150 sous-sols. Sa sécurité est assez bonne, les portes du centre étant assez épaisses pour arrêter une roquette. C'est du matériel militaire.

Le centre contient tout le nécessaire: un grand hall d'accueil au RdC, avec sol en marbre et hôtesse siliconées, un restaurant au premier, ouvert aux visiteurs, garage en extérieur, avec une séparation entre le parking visiteurs et le parking employés, et plus d'une centaine de sous-bureaux, de labos, cellule capitonné, de pharmacies, etc..

Le logo du centre est sur tous

les murs, le décor est dans les tons chromé et noir, les couloirs sont impeccablement nettoyés, bref la tour est nickel et aseptisé.



L'étage de Scarse : —

Scarse a son bureau au 99ème sous-sol. Pour s'y rendre, il faut emprunter l'ascenseur express jusqu'au 100ème, puis monter un étage par l'ascenseur, ou par les escaliers. Il y a là quelques agents de sécurité.

Tout dans l'étage donne une impression de richesse et de puissance: la moquette épaisse, les murs tapissés de bois, les toiles de maître et reliques d'avant guerre sont accrochées ça et là, les dorures, le silence.

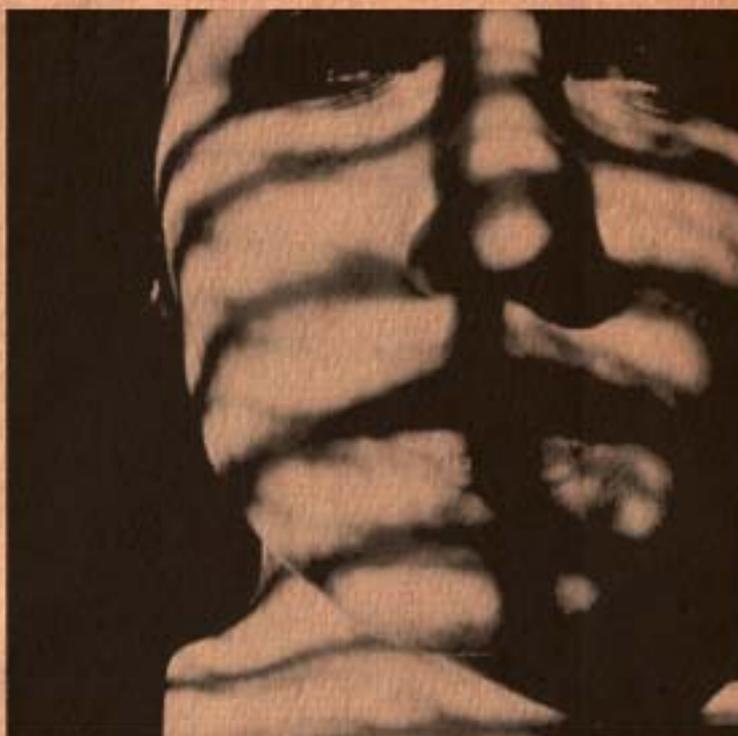
Le bureau de Scarse est assez proche de l'ascenseur, sa porte est fermée par un verrou électronique non relié au centre.

LA CONFRONTATION

John étant dans le Centre, les PJs seront obligés d'y rentrer pour le tuer. Ils peuvent par exemple se procurer des passes pour rentrer en tant que membres du personnel, ou s'arranger pour déclencher une alarme quelconque, afin de profiter de la confusion, ou bien trouver une méthode plus tordue encore...

Il faut bien se rappeler que Sigmund ne peut agir dans le centre, ils ne seront donc pas aidés pour l'attaque, sauf s'ils trouvent quelqu'un pour mener une passe habile sur les terminaux de données de l'enclave. Si tout se passe trop bien, rajoutez un peu d'imprévu...

John est au 99ème sous-sol, dans un bureau luxueux et en désordre. Les bouteilles vides jonchent le sol, et plusieurs écrans ont été détruits, lors de conversations avec Sigmund. John est assis dans un large fauteuil en cuir.



Lorsque les PJs arrivent dans la salle, après avoir ouvert une porte fermée par une serrure électronique non reliée au réseau, il est en train de préparer sa mort. Il écrit fébrilement une autobiographie, notant chaque heure qui passe, qui le rapproche de la fin.

Entendant la porte s'ouvrir, il s'arrête, accueille les PJs calmement, leur expliquant qu'il est prêt, que son fils les a envoyés, qu'il va mourir et qu'il le sait. Il est maintenant prêt à accepter la mort que son fils lui envoie par l'intermédiaire des évadés du centre.

S'ils hésitent à tirer, une portion intacte de l'écran mural s'allumera, révélant un visage lisse et métallique. La voix qui s'échappera des hauts parleurs sera celle du Dieu de Joueur 1 : "Tu es l'élu, accomplis la volonté divine".

Si on lui en laisse le temps, John projettera de toutes ses forces un presse papier dans l'écran, détruisant l'image qui venait de se former.



Si les PJs tuent John, les lumières s'éteindront brutalement, tous les hauts parleurs entonneront en chœur un chant mortuaire, les écrans s'assombriront, et les imprimantes se mettront à cracher des feuilles... "John Scarse est mort".

Au même moment, Sigmund quittera le centre pour se fondre dans les terminaux de l'enclave, répandant le nom de Scarse dans le monde entier.

Si les PJs ne tuent pas Scarse, Sigmund insistera. John ne réagira pas. Il suivra docilement les PJs s'ils veulent l'emmener quelque part. Il a bu, il s'est drogué, pas grand chose ne peut le faire réagir.

Il répondra aux questions que les persos pourront lui poser, puis ne cessera de répéter que son fils les a envoyés, qu'il ne peut pas lui échapper, que son temps est venu.

Une autre alternative est possible. Les Pjs peuvent détruire le centre et Sigmund par la même occasion. A ce moment là, Jhon Scarse donnera les directives redevenant un peu plus docile. Si John meurt avant d'amorcer la destruction du complexe, la destruction ne pourra ce faire. Mais il peut devenir un atout car Sigmund ne peut le blesser ... pas les gardes.

Le mécanisme d'autodestruction nucléaire (quoi d'autre ?) se situe au 150ème sous-sol avec un dispositif de relais faisant exploser les étages un par un. Pour être activé, John doit taper un code connu que de lui. Ne pas oublier que Sigmund pourra alors nuire aux PJs. Une fois le code tapé, John voudra rester mourir dans le complexe. Pour lui il a tous perdu et ravalé sa mégalomanie, alors pourquoi vivre ?

