



*Fallout* **RP**

**OPÉRATION**

**WESTLANDS**



# SOMMAIRE

1. Prélude .....	2
2. Info importante.....	3
3. Règle Roleplay .....	4
4. Règle Spécial à l'évent .....	7
5. Les Points de Ressources .....	8
6. Lore et lexique .....	10
7. Les différente Factions.....	15
8. Objets Spécial.....	18
9. Artefacts .....	19
10. Objectif Commun.....	22



# 1. Prélude

Si vous ne connaissez pas du tout l'univers de Fallout, il est conseillé de jouer aux différents jeux ou de regarder la série sur Amazon Prime avant. Revenez ici une fois cela fait et vous comprendrez mieux l'événement et serez moins perdu en RP.

Ce scénario est un scénario roleplay, l'airsoft nous permet d'utiliser des répliques d'armes réalistes pour augmenter notre immersion RP. Ce n'est pas une partie d'airsoft mais bien un jeu de rôle à ciel ouvert sur 48h. Il faut jouer son rôle et participer à l'événement sur TOUTE sa durée.

L'événement étant un événement RP Post Apocalyptique une tenue adaptée à votre faction dans un style post apo est requise toute personne sans tenue se verra refuser la partie sans remboursement.

De même l'association ce garde le droit d'exclure un joueur par manque de RP sans remboursement.

Pour tout ce qui est manque de RP que ce soit des joueur ou des pnj:

- 2 Avertissement
- Interdiction de Jeux Temporaire
- Exclusion de Partie Sans Remboursement (Potentiel Blacklist des futur event RP)

Cet événement nécessite un minimum de connaissance de base, soit de l'airsoft, soit du role play. Il est fortement déconseillé de découvrir l'airsoft ET le role play à cet événement, ceci ferait trop de règles à retenir d'un coup. Votre expérience et celle des autres seraient impactées.

Pour les joueurs de RolePlay novice à l'airsoft merci de nous contacter pour une location de matériel.

## **2. Info importante**

**L'Événement commencera le samedi matin et finira un dimanche midi avec les horaires suivants :**

- Arrivée Possible dès le Vendredi soir (Petite soirée)
- 8H → Ouverture Portail + Arrivée des Joueurs
- 9H → Fermeture Portail, Briefing Principal → Équipement de joueur/passage **chrony etc...** → Briefing RP
- 10H30 → Début de Jeux (Pas de Pause Midi des Repas sont prévu)
- 20H → Pause Du Soir (Repas Tous ensemble détente option de repas possible)
- 23H → Reprise Du Jeux en nocturne
- 2H-3H → Fin Du Jeux Nocturne (Petite Soirée pour finir la nuit)
- 9H30 → Petit déjeuner Commun (prévu) + Dernière Heure de Jeux
- 12H-14H Fin d'événement

Pour cet événement il vous faudra 1 couteau factice (pas de katana, de hache, de machette ou autre) et votre téléphone **OBLIGATOIREMENT** ! (un site internet interactif avec le jeu vous sera fourni le jour J sur vos tel). Une radio est fortement conseillée.

Pour la PAF, elle commence à 40€ sans option. Une augmentation de 5€ est prévue tous les 10 places prises. Pour être inscrit à l'événement vous devez d'abord remplir le QCM RP et avoir au moins 18/20 (pas de limite d'essai, ce test sert juste à s'assurer que les règles RP sont comprises de tous).

Une fois le QCM Validé un mail vous sera envoyé avec un code à usage unique ainsi que le lien d'inscription. (merci de vérifier vos spam)  
Si deux personnes s'inscrivent avec le même code, leurs inscriptions seront annulées et ils devront tout recommencer.

### 3. Règle Roleplay

Si vous êtes habitués au JDR ou au jeux de rôle comme Altis Life ou GTARP les notions suivantes vous seront familière

#### 1. Fear RP (jouer la peur) :

- Tu dois toujours jouer la peur de perdre ta vie, ton équipement ou ta mission.
- Le Fear RP dépend du contexte :
  - Si tu es seul face à plusieurs adversaires armés - tu privilégies ta survie (reddition, fuite).
  - Si ton escouade est neutralisée et qu'il ne reste que toi - la reddition est cohérente (mains levées, capture).
  - Si tu es pris par surprise (arme sur toi à bout portant) - tu coopères, tu ne sors pas ton arme.
  - Si tu as un avantage ou une couverture solide - tu peux résister, mais toujours de manière réaliste.
- En résumé : plus la menace est grande, plus ton personnage doit montrer de la peur et chercher à survivre.

#### 2. Pain RP (jouer les blessures) :

- Un impact = joueur out immédiatement.
- Un joueur hors combat reste inactif jusqu'à prise en charge ou retour au spawn. (si retour au spawn suivre "New Life Rule (NLR)")
- Après soin :
  - Bras touché (avant le soin) - bras inutilisable pour la suite de la partie.
  - Jambe touchée (avant le soin) - tu boites, mobilité réduite.
  - Torse/Tête (pas de soins) - out définitif, retour au spawn.
- Si une zone déjà blessé est touché vous êtes out def retour au spawn
- Si vous attendez des soins et vous êtes touché pendant ce temps → out def
- Une Grenade = out def

### **3. Value Life :**

- Pas d'actions kamikazes ou irréalistes.
- Tu protèges ta vie et tu respectes le danger.

### **4. Power Gaming :**

- Pas d'actions irréalistes ou impossibles.
- Tu dois toujours laisser une chance RP aux autres joueurs (ex : lors d'une fouille ou capture).

### **5. Meta Gaming :**

- Tu ne mélanges pas les infos HRP (discussions hors-jeu) avec le RP.
- Ton personnage ne sait que ce qu'il a appris en jeu, Info IRL ≠ Info RP.

### **6. Kill RP (ne pas tuer quelqu'un au hasard) :**

- Chaque tir doit avoir une raison RP.
- Pas de mise hors combat "gratuite" ou injustifiée.
- Avant d'ouvrir le feu, privilégiez toujours la discussion, les sommations, la négociation. Le tir doit rester le dernier recours.

### **7. New Life Rule (NLR)**

- Si tu es mort :
  - Tu oublies les 15 dernières minutes de jeu.
  - Tu repars proprement selon le scénario (temps de respawn, utilisation de ressource etc...).

### **8. Cohérence RP**

- Tu respectes ton rôle et le scénario.
- Pas de troll ni d'attitude hors-immersion.

Si Toutes ses Notions sont Complexe pour vous je vous conseille de regarder comment se passent les parties de GTARP c'est le comportement le plus proche de celui demander à l'événement.

Si vous ne connaissez rien a GTARP des personne comme Medja ou Zwave sont très bon en RP, JL Tommy lui a tendance à faire du winRP/PowerGaming mais vous pouvez le regarder pour comprendre les différences/limite à ne pas franchir.



Série RP Medja:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLs54sPWEEj-42jfAQpqc0tbezgXRLNvqf>

Série RP Zwaze: ( Le Meilleur pour moi si vous devez en regarder UN c'est lui)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9T4ECWUq2Rf9D-BkvEnKiQJ49siKGumg>

Série RP JL Tommy: (WinRP/PowerGaming régulier)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLsSU-abqxEcP8sHI5Swm0YE7QAjDKNRrM>

**Mais si on devait le résumer à une phrase c'est:  
Agissez comme vous le feriez dans la vraie  
vie.**

(Un QCM de test sera à compléter et à valider complètement avant inscription, pas de limite d'essai c'est juste pour vérifier que les règles RP sont comprise)

## 4. Règle Spécial à l'événement

### Le Temps d'Agonie (Out mais soignable) :

Lorsqu'un joueur est touché, il tombe au sol (ou s'assoit) pendant 60 sec. Il ne peut plus tirer ni parler (sauf pour appeler au soin de façon RP).

Si personne ne vient le soigner avec un Stimpak pendant ces 60 sec, il est out def.

Si vous attendez des soins et vous êtes touché pendant ce temps → out def

### Le Kill Silencieux :

Lorsqu'un joueur est touché par un kill au couteau de manière silencieuse, il s'assoit et ne peut plus tirer ni parler (même pour appeler au soin de façon RP) jusqu'à la fin de l'action. Une fois l'action finie, il est out def Obligatoirement !

### Le Respawn :

Lorsqu'un joueur est out def il retourne au spawn une fois au spawn y a deux possibilités :

- **Utilisation de Nuka Cola Quantum** : Il peut dépenser un caps de Nuka Cola Quantum pour revenir immédiatement en jeu une fois sont spawn atteint.
- **Option d'attente** : S'il choisit de ne pas utiliser de *Nuka Cola Quantum*, il peut attendre 5 minutes avant de revenir automatiquement une fois sont spawn atteint.

### **Règle de fouille :**

Interdiction formelle de fouiller un joueur qui a déclaré out def (mort RP). La fouille n'est autorisée que sur un joueur vivant (reddition) ou en phase d'agonie (avant le respawn). Une fouille doit durer au moins 30 secondes de jeu de rôle pour être valide.

- **Ce qui est volable** : uniquement la monnaie du jeu (Caps) et les objets de ressources spécifiques à l'événement (Quantum, Stimpaks, RadAway, Artefacts, etc.).
- **Ce qui est SANCTUAIRE (non-volable)** : Les billes, le gaz/CO2, et bien sûr le matériel personnel.
- **Note RP** : *"On peut fouiller un joueur pour lui prendre ses richesses, mais on ne lui prend pas ses munitions pour qu'il puisse continuer à se défendre (fair-play)."*

### **Ressource Spécial :**

- Les ressource Spéciale nécessite de la maintenance pour fonctionner, ils se réparent avec des boulons. (Coût 5 boulons)
- Une ressource spéciale a besoin d'une pause de 10min toutes les heures pour éviter la surchauffe (ou une maintenance) sinon une réparation sera obligatoire empêchant son fonctionnement temporairement jusqu'à redémarrage. (10 boulons pour la démarrer/redémarrer)

### **Influence :**

Les Vault Dwellers observent chaque faction dans l'ombre et regarde leurs actions, chaque point de ressources contrôlées permet d'obtenir de l'influence (retirée si le point perdu), finir une mission donne de l'influence suivant la difficulté de la mission, a la fin de l'op les Vault Dwellers donne de l'influence bonus aux équipes les plus pacifiste du week end.

### **Zone Irradié :**

Être dans une Zone Irradié plus de 2 min sans immunité provoque une mort assurée (le temps de respawn est doublé, impossible d'utiliser une Caps Nuka Cola Quantum)

Les CQB Végétal est une zone irradiée en continue.

### **Démarrage de l'op :**

Les Faction partent tous au Couteaux et 200 Caps. Les chargeur, bille, grenade, fumi, réplique, radio... seront à acheter à l'armurier.

## **5. Les Points de Ressources**

Les factions doivent capturer et défendre différents points de ressources pour maintenir un avantage stratégique sur le terrain, le temps qu'un point de ressource est neutre les factions en prennent possession directement, si un point appartient déjà à une faction ils devront tenir la position 5 min.

⚠ Les ressources générées vont directement au camp et sont gérées par le chef de faction. si une faction perd une ressource elle perd aussi les point d'influence. ⚠

### **Ressources classiques :**

Les Resource Classique peuvent doubler leur rendement avec un Réacteur à Fusion ou le avec le générateur à fusion. (Une Ressource Doubler nécessite de la maintenance comme une Ressource Spécial)

- **Eau et Nourriture :** Fournissent des Caps de Nuka Cola Quantum (point de respawn). Chaque point d'eau ou de nourriture détenu génère 2 Caps de Nuka Cola Quantum par heure le jour et 1 par heure la nuit. Fournie 15 Caps Classique (monnaie) toutes les heures, jours ou nuit.
- **Munitions :** Un point de munitions fournit 100 billes toutes les 45 minutes à la faction qui le

contrôle. Fournie 15 Caps Classique (monnaie) toutes les heures, jours ou nuit.

### **Ressources Spécial :**

- **Usine de RadAway :** L'usine produit une dose de RadAway toutes les 20 minutes, permettant un accès sécurisé aux zones irradiées pour la faction qui la contrôle. L'usine nécessite toutefois une alimentation énergétique pour fonctionner. Si l'énergie du générateur est coupée, la production de RadAway s'arrête, obligeant la faction à trouver d'autres moyens d'obtenir des doses.  
(Nécessite un redémarrage une fois le courant couper)
- **Générateur à Fusion :** Le générateur est une source d'énergie indispensable pour activer et alimenter certains points de ressources, comme l'usine de RadAway ou l'armure T-60. Une fois activée la faction qui la possède peut choisir de l'activer ou l'éteindre à tout moment, a chaque activation : rendement x2 sur les ressources choisies, 3 ressources max que ce soit de la faction ou des alliés.

## **6. Lore et lexique**

### **Partie 1 Lore Général:**

#### **Avant**

Dans un univers parallèle, l'histoire diverge après la Seconde Guerre mondiale : la technologie progresse vite (robots, armes à énergie, IA), mais le style reste rétro années 50.

Le monde dépend massivement du pétrole et de l'uranium.

Les tensions entre pays montent, notamment entre les États-Unis et la Chine, jusqu'à la Grande Guerre nucléaire en 2077.



## La Grande Guerre (2077)

En deux heures à peine, la planète est ravagée par les bombes nucléaires.

Les rares survivants se réfugient dans des abris anti atomiques appelés Vaults.

Beaucoup de Vaults n'étaient pas seulement des refuges, mais des expériences sociales menées par la société Vault-Tec (certains étaient normaux, mais d'autres piégeaient volontairement les habitants).

## Le monde après les bombes

La surface est devenue un Wasteland (désert post-apocalyptique).

Les survivants se regroupent en villages, tribus, milices ou factions.

La radioactivité a créé des mutants (Super Mutants, goules, créatures mutées).

Les anciennes technologies (armes à énergie, armures assistées, robots) sont redécouvertes et deviennent des atouts majeurs.

## Partie 2 Lore de L'Événement:

Deux siècles après l'apocalypse, les ruines inondées de Grafton sont dévorées par la canopée toxique de Ryker, un mutant du VEF métamorphosé en un gigantesque arbre radioactif. Sous ses branches mortelles aux lueurs surnaturelles, l'Enclave traque cette aberration biologique pour en disséquer le génome, tandis que la Confrérie de l'Acier écume la zone à la recherche de précieuses reliques de l'ancien monde, et que la RNC mène en marge d'ambitieuses expériences botaniques héritées de l'Abri 22. Au cœur de ce chaos où les nuits éveillent des menaces imprévisibles, une expédition issue de la Cité de l'Abri manipule adroitement ces forces rivales dans un but vital : rassembler les composants rares nécessaires à la réparation de leur ordinateur central Vault-Tec inopérant. Promettant l'ouverture de leur complexe blindé à la faction qui saura restaurer ce joyau technologique, ces habitants tirent les ficelles d'une guerre impitoyable pour la survie.

Vidéo sur le lore de fallout:

<https://youtu.be/k5RzZaIkHHA?si=3fzu0i6c8EtLfgks&t=125>

## Partie 3 Lexique du Lore:

### A. Corporations de l'Ancien Monde

- Vault-Tec : Entreprise créatrice des abris antiatomiques Vaults, conçus officiellement pour protéger la population mais utilisés pour tester des expériences sociales extrêmes.
- Nuka-Cola Corporation : Multinationale de boissons, créatrice de la célèbre Nuka-Cola et de ses déclinaisons (Cherry, Quantum, etc.), symbole culturel majeur d'avant-guerre.
- West Tek : Société militaire à l'origine du développement de l'armure assistée et du virus FEV, deux créations majeures qui ont façonné le Wasteland.
- Poseidon Energy : Entreprise d'énergie spécialisée dans le nucléaire et le fossile, possédant de nombreuses installations encore présentes dans les Terres Désolées.
- RobCo Industries : Société pré-guerre de robotique et d'informatique fondée par Robert House. Elle est à l'origine des Protectrons, Mister Handy et de nombreux systèmes utilisés par Vault-Tec.

## B. Ressources & Objets iconiques

- Eau/ Nourriture : Ressource rare et vitale, souvent contaminée par les radiations après la Grande Guerre.
- Munitions : Valeur marchande et utilitaire, essentielles dans un monde en ruines.
- RadAway : Médicament chimique permettant de réduire la radioactivité dans l'organisme.
- Capsules de Nuka-Cola (Caps) : Devenues la monnaie la plus répandue dans le Wasteland après la chute des États-Unis.
- Capsules de Nuka-Cola Quantum (Quantum) : Variante rare et luminescente de la boisson, plus précieuse et recherchée.
- Stimpak : Injecteur médical portatif permettant de soigner rapidement blessures et traumatismes.
- Boulons : Débris et pièces détachées utilisés pour réparer ou fabriquer du matériel.
- Armure assistée : Exosquelette militaire développé avant la guerre, symbole de puissance et de supériorité technologique.
- Protectron : Robot de sécurité lent mais robuste conçu par RobCo, équipé d'un laser. On le trouve encore dans le Wasteland, souvent détraqué mais toujours dangereux.

## **C. Thèmes centraux**

- **La Grande Guerre (2077) : Conflit nucléaire mondial qui détruit la civilisation en deux heures.**
- **Le Wasteland : Monde post-apocalyptique ravagé par les radiations, les mutants et la ruine des anciennes civilisations.**
- **Les Vaults : Abris nucléaires construits par Vault-Tec, chacun servant souvent de laboratoire social ou scientifique.**

## **D. Factions**

- **Confrérie de l'Acier(CDA) : Ordre militaire technophile fondé après la Grande Guerre, obsédé par la préservation et le contrôle de la technologie.**
- **L'Enclave(ENC) : Vestige secret du gouvernement américain, prônant la suprématie de l'humanité "pure" et l'usage total de la technologie pour dominer.**
- **République de Nouvelle Californie(RNC) : État démocratique né sur la côte ouest, cherchant à restaurer un semblant de civilisation et d'ordre républicain.**
- **Vault Dwellers : Habitants des abris Vault-Tec, survivants élevés dans un environnement contrôlé et souvent victimes d'expériences sociales.**
- **Goules : Humains irradiés dont le corps et l'espérance de vie sont transformés.**

**Vous voici maintenant avec toutes les bases nécessaires pour comprendre cet événement RP.**

## 7. Les différentes Factions

### 1. La Confrérie de l'Acier (CDA)



#### Lore de la Faction :

La Confrérie de l'Acier naît des cendres de la Grande Guerre pour préserver les technologies dangereuses de l'Ancien Monde. Son intention est d'empêcher l'humanité imprudente de répéter les catastrophes passées en contrôlant armes et savoirs avancés.

Elle agit comme une sentinelle disciplinée, collectant les reliques pour les garder hors de portée des indignés.

Son comportement, strict et militaire, privilégie l'ordre à la compassion, avec une hiérarchie inflexible. Souvent isolationniste, elle évite les alliances sauf face à des menaces majeures.

Des divisions internes opposent les puristes élitistes aux

#### Style Vestimentaire:

Uniformes militaires vert renforcés, mêlant esthétique d'avant-guerre et modifications post-apocalyptiques adaptées au terrain.

**Objectif :** Récupérer et protéger les technologies anciennes, jugées essentielles pour reconstruire un monde civilisé.

**Avantage :** démarre avec la position d'un point à munition

Vidéo plus approfondie sur le lore de la CDA:

<https://youtu.be/9nA219iCakk?>

## 2. L'Enclave (ENC)



### **Lore de la Faction :**

L'Enclave représente les vestiges du gouvernement pré-apocalyptique, cherchant à rétablir la pureté humaine et la suprématie technologique.

Son objectif est de contrôler les ressources, la médecine avancée et les technologies de l'Ancien Monde pour imposer sa vision d'un monde « pur ».

Elle agit comme une force disciplinée et hiérarchisée, affirmant ouvertement sa présence dans les WestLands et rivalisant avec toutes les autres factions pour le pouvoir et l'influence.

Son comportement combine rigueur militaire et idéologie fanatique : elle valorise la pureté et

### **Style Vestimentaire:**

Uniformes militaires noirs renforcés, mêlant esthétique d'avant-guerre et modifications post-apocalyptiques, gilets tactiques et masques.

**Objectif :** Établir la domination de l'Enclave en contrôlant des ressources stratégiques comme l'usine à radaway.

**Avantage :** démarre avec 2 doses de radaway et la position de l'usine de radaway

Vidéo plus approfondie sur le

### 3. La République de Nouvelle Californie (RNC)



#### Lore de la Faction :

La République de Nouvelle Californie émerge des ruines de l'Ancien Monde avec pour objectif de rétablir l'ordre, la loi et un gouvernement démocratique sur les WestLands.

Son ambition est de créer une société stable et organisée, capable de protéger les survivants et d'assurer la prospérité des citoyens.

Elle agit comme une force structurée et militarisée, étendant son influence par des patrouilles, des garnisons et la mise en place d'institutions administratives et judiciaires.

Son comportement combine discipline et pragmatisme : elle valorise la sécurité et la loyauté, mais peut se montrer inflexible face

#### Style Vestimentaire:

Tenues civiles post-apocalyptiques renforcées.

**Objectif :**Garantir un accès aux ressources vitales pour bâtir une société stable et prospère.

**Avantage :** démarre avec 5 nuka cola quantum et la position du réacteur.

Vidéos plus approfondies sur le lore de la RNC:

[https://youtu.be/Cp7YedA31Ps?si=gDQC\\_cF10IrPFwXo](https://youtu.be/Cp7YedA31Ps?si=gDQC_cF10IrPFwXo)

## 8. Objets Spécial

- **Caisse de Munition** : Objet trouvable donnant 100 billes une fois rapporté au camp.
- **RadAway** : Protection Temporaire de la faction contre les radiations pendant 30 minutes, leur permettant de circuler librement dans les zones irradiées, d'y établir des positions stratégiques ou de sécuriser des ressources. (un par personne)
- **Caps Nuka Cola** : Capsule rouge, monnaie utile pour le trading avec les pnj ou les autres factions, l'achat d'objet et autre.
- **Ecrou** : Permet la réparation et l'entretien de ressource spécial.
- **Caps Nuka Cola Quantum** : Capsule Violet, permet de retourner en jeu instantanément.
- **Stimpak** : Permet de soigner un joueur et de le remettre immédiatement en jeu sans devoir passer par un point de respawn. Le joueur utilisant le stimpak doit dire "Stimpak" à haute voix, avoir les deux mains sur le joueur à soigner et compter jusqu'à 5, une fois soigné le joueur touché annonce "retour en jeu" et le stimpak est consommé.
- **Armure T-60** : Objet spécial de la confrérie de l'acier, une fois réparé elle peut être activée sur une ressource, si la faction perd le point le temps de capture est doublé.



## 9. Artefacts

- Chaque artefact possède 1 utilisation, une fois utilisée l'artefact peut réapparaître aléatoirement sur le terrain au bout de 15min.
- Le PNJ Vendeur peut aussi vendre ou acheter des Artefact.
- Détenir un artefact non utilisé donne 200 points d'influence (perdu si l'artefact est utilisé ou vendu)

### 1. G.E.C.K (Garden of Eden Création Kit)

Ce kit légendaire permet à la faction qui le détient de doubler la production d'un point de ressources (eau, nourriture, ou munitions) pendant une période de 45 min. *Si un point est affecté par le G.E.C.K., il ne peut pas bénéficier du Générateur à fusion (et inversement).*

Il représente un bonus majeur de ressources, offrant à la faction un renforcement stratégique décisif.



### 2. Émetteur de Vertibird

Permet à la faction possédant cet émetteur d'effectuer un déplacement rapide d'un groupe de joueurs d'un point à un autre, échappant aux zones dangereuses ou lançant une attaque surprise. C'est un outil stratégique pour se repositionner ou lancer des offensives.



### 3. Bombe Mini-Nuke

Cet artefact unique permet de neutraliser une zone entière pendant 10 minutes. Toutes les factions présentes doivent évacuer la zone sous peine d'élimination temporaire, rendant cet artefact parfait pour saboter une position ennemie.



### 4. Statuette du Vault Boy

La possession de cette statuette octroie un bonus de respawn pour la faction, leur permettant soit de réduire le temps de respawn d'une minute pendant 1h, soit de bénéficier d'un Nuka Cola Quantum pour chaque joueur.



### 5. Holodisque de Commandement

Ce disque permet d'intercepter les communications des factions adverses pendant 1h, offrant des informations stratégiques cruciales sur leurs plans ou positions.



### 6. Réacteur à Fusion Portable

En activant ce réacteur, une faction peut booster temporairement l'efficacité d'un point de ressources classique pendant 10 minutes, doublant sa production ou son rendement (au choix de l'équipe).



## 7. Masque de l'Enfant de l'Atome

Ce masque confère à la faction une immunité contre les radiations, permettant aux joueurs de traverser les zones irradiées sans effet négatif pendant 1h, ouvrant ainsi de nouvelles possibilités d'exploration.



## 10. Objectif Commun

### "L'Ordinateur Central de Vault-Tec"



#### -Contexte:

Une faction de Vault Dwellers, a trouvé l'ordinateur central Vault-Tec. Cependant, cet ordinateur ne peut être activé sans une série de pièces manquantes essentielles. Ces pièces, doivent être collectées, et l'ordinateur doit être réparé avant qu'une autre faction ne mette la main dessus. Les Vault Dwellers cherchent à remettre en marche l'ordinateur afin de localiser un nouvel abri Vault-Tec parfaitement préservé, où ils pourraient reconstruire une société prospère. Cependant, leur alliance avec d'autres factions sont fragiles.

#### - Objectif principal :

Réparer l'ordinateur central en collectant les pièces nécessaires et en protégeant le générateur à fusion qui alimente l'ordinateur. Une fois réparé, l'ordinateur fournira la localisation d'un abri Vault-Tec neuf et inhabité, ce qui marquera la fin de l'événement.