

Service de garde de Pinnes Médecins

En cas d'urgence et en l'absence du médecin traitant, s'adresser au médecin de garde, du samedi au lundi matin.

02 99 28 94 94

Acigné, Brée, Noët-sur-Vilaine, Savenon-sur-Vilaine, 02 99 28 94 94.

Amanlis, Boistrudan, Brie, La Courrière, Lallé, Tresbœuf, 02 99 28 94 94. Samedi 12h à 18h.

Beiton, Chevaligné, Moua, 02 99 28 94 94.

Bain-de-Bretagne, Le Sel-de-Bretagne, Messac, Guipry, Maure-de-Bretagne, Menné, Goven, Lannou, 02 99 28 94 94.

Bour-des-Comptes, Pléhic, Guichen, Baulon, 02 99 28 94 94. Pour la prise en charge des consultations, prendre rendez-vous à la maison médicale de la sec. 02 99 92 36 94.

Bourbarre, Vern-sur-Seiche, Armel, Corps-Nuds, Chateaufort, 02 99 28 94 94.

Bréal, Mordelles, Chavagnon, Thuriel, 02 99 28 94 94.

Bruz, 02 99 28 94 94.

Cesson, 02 99 28 94 94.

Chanteprie, 02 99 28 94 94.

Châtelle-les-Fougereux, 02 99 28 94 94.

Medreac, Montauban-de-Bretagne, Boisgervilly, St-Urbain, St-M'Hervé, Quéillac, La Chapelle-du-Lou, Le-Lou-du-Cap, 02 99 01 22 88.

Medreac, 02 99 01 22 88.

La Chapelle, 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Mont-sur-M., 02 99 28 94 94.

Montgermont, Meneuse, La Chapelle-des-Fougereux, Gervé, L'Hermitage, 02 99 60 61 18.

Paté, Delmasure, 02 99 60 61 18.

Saint-Aubin d'Audoubert, Liffre, Saint-Ouen-des-Allieux, La Bouxière, Saint-Aubin-du-Cornier, Montreuil-sur-Ille, Sens-de-Bretagne, St-Aubin-d'Audoubert, 02 99 55 20 24.

Mordelles, Bréal-sous-Montfort, Chavagne, La Chapelle-Thouarault, Le Rheu, Plélan-le-Grand, 02 99 64 61 26.

Bruz, Chartes-de-Bretagne, Lallé, Goven, Pont-Réan, Guichen, Bruz, Mercier, 02 99 57 13 14.

Montfort, Montauban, Saint-Méen-le-Grand, Talensac, Medreac, Bréteil, Pleumelec, Pontille, Gaeil, Irodoüet, Bédée, Plandic, Talensac, Lefeuve-Galliard, 02 99 09 30 03.

Janzé, Retiers, La Guenche, Janzé, Fauconnet, 02 99 23 73.

Maure-de-Bretagne, Guipry, Messac, Bain-de-Bretagne, Guichen, Bourg-des-Comptes, Pipriac, Pléhat, Baulon, 02 99 23 73.

St-Méen-le-Grand, 02 99 23 73.

St-Méen-le-Grand, 02 99 23 73.

St-Méen-le-Grand, 02 99 23 73.



Les fêtes on peut ne ni pe les four idées, contre lier le Cesso

POUR IMPRIMER CORRECTEMENT CE DOCUMENT, N'OUBLIEZ PAS DE SÉLECTIONNER LES OPTIONS "FIT TO PAPER" OU "AJUSTER SELON LES MARGES DE L'IMPRIMANTE". RENSEIGNEZ AUSSI LA CASE "ROTATION AUTOMATIQUE" !



CHAROIGNARDS



À John Carpenter, au catalogue Manufrance 1977 et à une certaine comète de Halley qui frôla le monde dans les années 80 avec les conséquences que l'on sait...

Prix : 8€. **Parution :** septembre 2005.
Ballon-Taxi. Textes, dessins, maquette :
John Grümph. **Couleurs de la couverture :**
Gibie/Le Grümph. **Textes et concepts additionnels :** Pascal 'Pti Troll' Guillout, Emmanuel 'Nhaïgraoo' Gharbi, Christian 'Cégé' Grussi. **Corrections :** Gdens. **Testeurs :** Aurélie, Pascal, David, Ivi, Michel, Philippe, No, Clément, Anne, Émilien. Merci à tous les pilotes et copilotes du Ballon-Taxi pour leur soutien, leur aide et leurs conseils. Poésie de Charles Baudelaire.

Association Ballon-Taxi
<http://www.ballon-taxi.org>

Achévé d'imprimer par Cége sous Adobe Acrobat ©

MENTION LÉGALE

Ce produit est © Copyright 2005 Ballon-Taxi. Tous droits réservés, pour le monde entier. Toute reproduction, distribution ou usage commercial non autorisé de ce produit, que ce soit sous une quelconque forme électronique ou imprimée, est rigoureusement interdit sauf accord écrit préalable, ratifié par Ballon-Taxi.

ACCORD & LICENCE D'UTILISATION

En ouvrant ce fichier, vous déclarez accepter ce qui suit : sachant que l'autorisation d'imprimer ce fichier électronique est accordée pour un usage strictement personnel, vous vous engagez à imprimer ce document pour un usage personnel. Ballon-Taxi vous autorise à garder des copies électroniques de sauvegarde de ce document. Toute duplication, distribution ou vente non autorisée du produit, sous quelle que forme que ce soit, tout usage commercial ou enfreignant le copyright de quelle que manière que ce soit, constitue une infraction à cette licence et une atteinte aux lois de propriété intellectuelle et vous expose à des poursuites.

Vous ne pourriez tenir Ballon-Taxi, ses auteurs et son personnel, pour responsables de préjudices possibles concernant ce produit.

En soutenant Ballon-Taxi, en respectant nos produits, vous contribuerez à nous permettre de vous proposer des jeux de rôle et des produits de qualité.



Ça commençait à chauffer sévère dans les têtes quand ça nous est tombé sur le coin de la gueule. Une grosse météorite, de la taille d'une demi-lune à ce qu'on a dit... Boum. En plein sur les États-Unis ! Depuis le temps que la moindre merde cosmique était pour leur pomme au cinoche... Ils ont pu vérifier l'intérêt réel de la chose – et il n'est pas resté assez de survivants pour pouvoir en tirer un line-up complet pour le téléfilm de l'année suivante.

Forcément, ça a calmé les esprits de ce côté de l'Atlantique. À cause de cette connerie de « choc des civilisations », on commençait à sortir les flingues et les machettes. Encore un peu et radio mille-collines pouvait ouvrir une antenne à Sarcelle. La télé n'arrangeait rien – la moindre échauffourée était montée en épingle. Comme si ces abrutis du front patriotique de libération du sol français en avaient besoin pour se chauffer le bourrichon ! Quand le choc pétrolier permanent avait été officiellement annoncé (les grands groupes nous

bourraient le mou depuis des années), les choses avaient empiré à l'extérieur, à travers le monde... Et ça avait empiré ici aussi. Dix ans de crise, quelques millions de chômeurs et de travailleurs exploités comme des esclaves, ça avait créé un terreau bien fertile pour tous les liserons qui étouffent la pensée critique. On se bouffait la gueule à la moindre occase avec les voisins. On était fin prêt – chacun avait récupéré un flingue au marché noir ou le fusil du grand-père, huilé et ravitaillé en balles à sanglier. On allait tranquillement vers une explosion sociale, une bonne libération des pulsions, un abandon quasi général des inhibitions sociales... Le grand soir et la gueule de bois du lendemain matin...

Heureusement que le caillou céleste nous a évité ça. Au moins, l'hiver nucléaire qui a suivi a créé les conditions idéales pour mettre tout le monde sur un pied d'égalité. Froid, maladies et mort pour tous, noirs comme arabes, blancs comme jaunes, gris comme pâles... En un an, entre les émeutes, les épidémies, les cas de cannibalisme, les pillages, les tentatives de reprise sécuritaire par des groupes armés et le froid horrible qui prenait les gamins et les vieillards, il n'est pas resté beaucoup de monde. Et quand les nuages ont commencé à se disperser, ça a été pour nous brûler la peau avec ces enfoirés d'UV. Que du bonheur...

J'aurais tendance à dire qu'on aurait encore pu s'en sortir. Après tout, les nuages noirs et les pluies de cendre s'étaient concentrés sur l'hémisphère nord. Et il n'y avait pas de radiations, à l'époque. Plus au sud, c'était pas la joie mais on pouvait toujours tenter d'y aller. Il y restait des aiguilles d'acacia à sucer si on avait un peu trop soif. Ou de la merde de dromadaire si on voulait fumer.

Forcément, l'invasion Zgrikk n'a pas arrangé les choses. Les grands vaisseaux qui s'amènèrent par ici ne présageaient rien de bon – n'en déplaisent à tous les cons qui se précipitèrent vers eux comme vers le Père-Sauveur... Pour eux, on ne valait guère plus que des cancelats. Même pas assez bons pour qu'ils achèvent le boulot et nous éliminent une bonne fois. Pire : ils nous ont ignorés ! La honte absolue pour nos ego surdimensionnés de sommet de la chaîne publicitaire. Ils avaient d'autres chats à fouetter, les Zgrikks. Ils attendaient les Dogloks.

Ces deux peuples de mes couilles avaient choisi notre petit monde pour venir se crêper le chignon. Terre : champ de bataille. La météorite était un putain de navire amiral Doglok, dézingué dans l'outre-espace et qui n'avait pas pu choisir une autre cible pour s'écraser que le Middle-West. Ils ont commencé à s'envoyer des missiles

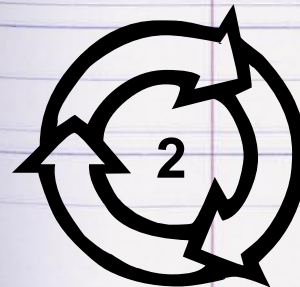
MON ENFANT, MA SEUR,
SONGE À LA DOUCEUR
D'ALLER LA-BAS VIVRE ENSEMBLE !
AIMER À LOISIR,
AIMER ET MOURIR
AU PAYS QUI TE RESSEMBLE !

dans la face, à sortir leurs gros sabots et à écraser tout ce qui avait le malheur de traîner dans leurs pattes.

Et nous voilà, dix ans après la météorite, toujours là, survivant tant bien que mal. On évite les balles, les micro-nukes et les radiations. On supporte les mutations grâce aux nanotechs qu'ils ont lâchés dans l'atmosphère. On fait du chemin pour trouver le matos dont on ne peut pas se passer. On se pille les uns les autres. On essaie de voler les E.T. aussi.

Plus rien de vivant. Que des morts sur lesquels bâtir notre survie. On est tout ce qui reste de notre putain d'humanité.

Des charognards.



+4

Aucune idée de la date. Je numérote ce carnet à partir de sa récupération. Longtemps sans écrire. Me rappelle l'écologie et la grande époque des blogs, avant l'hiver. Mal au poignet, déjà. Pour information, je m'appelle Rémi. 43 ans. J'écris ce bout de journal pour laisser une trace. C'est bête. Ça ne sert à rien. Tant pis. Ça fait du bien de se sentir civilisé. Un peu en tout cas. Je suis avec un groupe de charognards depuis cinq ans maintenant. Nomades. J'ai une fille de douze ans. Elle s'appelle Aglaé. Elle est belle comme un cœur. C'est une mutante - une survivante. Elle n'a jamais froid ni faim. C'est peut-être ça qui lui a sauvé la vie. Je l'en remercie. Sans elle, je me serais laissé mourir. Dans le temps, j'avais une femme et trois enfants. J'étais informaticien. J'avais même une grenouille. C'était une autre vie. Maintenant, il n'y a plus qu'Aglaé et le groupe. On rôde dans la campagne entre Caen et Angers. C'est presque vide. Moins de soucis que dans l'est ou plus à l'ouest. C'est con. Je n'arrive pas à formaliser ma pensée. Très bizarre d'écrire de nouveau. Demain, j'essaierai de réfléchir avant de m'y mettre.

DEVENIR UN CHAROIGNARD

Charogne - bête morte et déjà en putréfaction. Charognard - qui se nourrit de charognes.

Rien que du très alléchant, n'est-ce pas ? J'ai retrouvé ces définitions dans un vieux dico l'autre jour, avant de me torcher les fesses avec. Un dictionnaire, c'est pratique mais ça possède un champ d'application relativement limité quand seuls les "vieux" savent encore lire (par vieux, j'entends tous ceux qui ont eu leur bac avant le crash et qui sont encore vivants - ça fait pas grand monde).

Toi aussi, tu veux profiter du grand frisson, quand le froid te boulotte les doigts et que la faim te noyaute le ventre ? Ça te dit une virée au cœur du grand nulle part ? C'est parti alors - je m'en voudrais de te ralentir dans tes pulsions morbides.

Pour commencer, il va te falloir créer un personnage. Tu connais le principe, non ? Voilà la marche à suivre et tu pourras enfin te geler les miches comme les copains, voir tes gamins crever avant d'avoir deux ans ou subir de chouettes mutations nanotechs. Si tu veux les aider, t'auras pas le choix. Il faudra

que tu marches, que tu cherches de la bouffe et du matos, que tu ré pares de vieilles chiottes, que tu déniches du ga-soil et des munitions, que tu flingues les routiers à vue et que tu te planques quand tu entendas passer les streums de l'espace. Et puis, faudra aussi faire la teuf pour pas tourner maboul, te trouver une compagne (ou un compagnon, on s'en fout un peu maintenant), échanger les bons plans avec les communautés voisines et marchander tes cartes en double... Mais ça aussi, tu connais.

ÂGE

Alors, gamin, t'as quel âge ? T'es né juste avant le kaboum spatial ou t'es déjà un vieux kreum tout moisi, prêt à calancher ? Mais t'es peut-être un bébé,



TOI QUI, POUR CONSOLER L'HOMME FRÊLE QUI SOUFFRE,
NOUS APPRIS À MÉLER LE SALPÊTRE ET LE SOUFFRE,
O SATAN, PRENDS PITIÉ DE MA LONGUE MISÈRE !

tout juste sorti des jupes de ta mère, si elle a survécu ? Bien entendu, t'auras pas les mêmes avantages...

Vieux. T'avais ton bac quand la météorite est tombée. Au minimum. Peut-être que tu avais une femme et des gamins - c'est si loin tout ça. Tu étais sans doute un énervé ou pire, un survivaliste. En tout cas, tu as survécu. Tu as pu organiser les choses, faire profiter les gens de tes connaissances et de ton intelligence. Tu peux te choisir une origine, une formation, une implication et une survie. Tu as trois points de moral, cinq points de vie et trois points de fatigue. Eh ouais ! le temps a prélevé son dû et t'as plus toute la patate d'avant.

Jeune. T'as à peine plus de vingt ans. T'étais déjà un grand garçon quand les Zgrikks sont arrivés. Ça t'a foutu assez la pétoche pour que tu ne t'en approches pas. T'as bien fait. Ils n'étaient pas aussi gentils que les monstres de tes cartes de Yughiyo. Tes potes, eux, ils ont été incinérés. Après, tu t'es démerdé. T'as pleuré après tes parents, tes frangins ou tes frangines, tes jouets et ta console de jeu. Et puis, avec la faim sont venus les responsabilités et l'oubli. Tu peux te choisir une origine, une implication et une survie. Tu as quatre points de moral, quatre points de vie et quatre points de fatigue. T'as pas assez de poils dans la culotte pour te prendre pour un ours mais tu n'es pas brisé comme tous les croulants qui t'entourent.

Bébé. T'as moins de dix ans. T'es un môme môme si tu n'en as pas les yeux, aussi las que ceux des adultes qui t'entourent. T'es pas sûr de qui est ta mère ou ton père. Ils sont peut-être morts, d'ailleurs. T'es né après les cataclysmes, tu es sans doute bourré ras la gueule de nanotechs qui freinent les effets des radiations mais qui provoquent de drôles de trucs en toi. Tu peux te choisir une survie et une mutation. Tu as cinq points de moral, trois points de vie et cinq points de fatigue. Fragile, c'est sûr ; mais t'en as rien à foutre, t'es plein de vie et tu te préoccupes pas du lendemain.

ORIGINE

Et tu viens d'où ? T'es né avec une cuillère en argent dans la bouche ou est-ce qu'on te berçait trop près des murs pour pas que t'emmerdes ton paternel qui regardait le foot ?

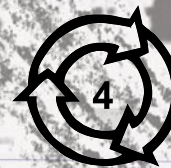
Centre-ville. T'es né dans une ville quelconque - peut-être même au cœur de Paris. Tes parents étaient friqués ou non, mais tu fréquentais les gamins de ton quartier sans te préoccuper de considérations politiques ou de CSP. L'école, c'était chouette avec les potes et des profs pas trop chiant. Le cinéma n'était jamais loin, le café non plus et les filles étaient pas complexées. Tiens, note-toi un +1 en Récupérateur et en Tête pour le coup.

Condo haute-sécurité. T'aurais pu avoir une vie superbe, avec de la thune, du boulot, du pouvoir, une certaine idée du monde et plein d'amis comme toi. Manque de pot, la caillasse astrale s'est cassée la binette sur Sioux Falls (South Dakota) et t'as été obligé de sortir de ton bunker en marbre avec des concierges surarmés. Quand même, t'as pas tout perdu. Tu peux te noter un +1 en Bidasse et en Toubib.

Péri-urbain. T'étais peinarde, sur les bords d'une grande ville mais sans avoir à supporter la promiscuité. Un grand pavillon, un jardin, une piscine peut-être ? Des potes dans ta rue, l'école pas loin, les loisirs qui ont le goût de l'aventure quand tu devais prendre le bus pour y aller. Aucun danger dans ton bled, juste l'ennui. Alors forcément, tu bidouillais. Tu peux te noter un +1 en Conducteur et en Technicien.

Pleine cambrousse. L'air frais, le chant des oiseaux sur le coup de cinq heures du mat', de vraies étoiles dans le ciel et une lune toute mignonne. T'en as fait des tours en vélo dans les bois à caillasser les grenouilles ou à fourrer des pétards dans le cul des crapauds. Et le bal du 14 Juillet où tu allais en 103 pour te ramener une fille un peu bête. Tiens, pour le coup, note-toi un +1 en Chasseur et en Cuistot.

Quartier de merde. T'es né dans le pire trou du cul de l'univers. Tu devrais remercier le ciel que la comète t'ait forcé à en partir. Des tours sordides, des voisins bruyants, des vieux qui gueulent et des flics qui cartonnent. Pas d'espoir avec des profs paranoïaques ou tyranniques, avec des voies de garage et la certitude que tu n'irais nulle part. Au moins, t'as eu raison. T'es toujours nulle part, mais t'es plus tout seul et la télé n'est plus là pour te donner des envies impossibles à assouvir. Récompense et encouragement : colle-toi un +1 en Bastonneur et en Survivant.



FORMATION

Faut pas croire qu'on t'ait laissé complètement tout seul quand t'étais juste qu'un gamin. T'as eu la chance de pouvoir apprendre pour de vrai avant que le monde se givre. T'as été à l'école, tu sais lire et écrire - pas comme tous les jeunes d'à-c't'heure qui n'ont jamais ouvert un bouquin et qui sont bien incapables de citer Molière ou Trotski dans le texte.

Dans la rue. Excuse-moi, j'ai parlé un peu vite. Tu sais pas lire non plus. Tu préférerais refourguer de la dope ou traîner dans les champs. T'étais loin de toute cette misère, dans ta tête, à t'inventer un monde nouveau. Ben voilà, tu l'as. T'es content ? Note-toi un +1 en Survivant et en Chasseur.

École d'ingénieur. Houla ! t'as poussé loin les études, espèce de Geek ! T'as fait Polytechnique ou Supélec ou n'importe quelle grande école qui accueille les binoclards de ton espèce, rat de paillasse. Mais on peut en penser ce qu'on veut : c'est grâce à vous que pas mal de matos tournent toujours et qu'on arrive à toper de l'énergie. Pour le coup, note-toi un +1 en Technicien et en Cuistot.

Lycée pro. Toi, tu t'es fait éjecter de l'école en troisième. Direction la graisse de l'atelier, la sciure ou les odeurs de peinture. Ça te faisait chier. Ouais, mais maintenant t'es un cador. C'est toi qui assure la survie de ton groupe. Sans tes talents manuels, y'en a pas mal qui crèveraient sans s'en rendre compte. Merci camarade et note-toi un +1 en Récupérateur et en Conducteur.

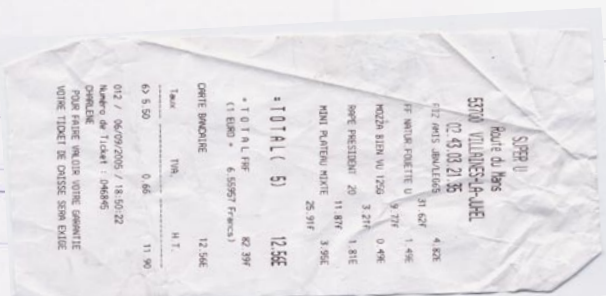


Militaire. T'avais senti le vent ou est-ce que tu as vraiment toute cette merde disciplinaire dans le sang ? Finalement, t'es peut-être un vrai "guerrier" ! En tout cas, tu as reçu une chouette formation gratuite quand tu as décidé de t'engager dans l'armée. Trouffion ou biffin, marsouin ou cigogne, t'as eu accès au matos utile et on t'a appris à t'en servir. T'étais peut-être un flic après tout... Tu peux toujours te noter un +1 en Bastonneur et en Bidasse.

Universitaire. T'as eu ton bac. Peut-être même avec mention ! Et après, t'as fait tes humanités ou t'es parti en médecine. Ou en droit peut-être pour devenir un avocat - pour ce que ça sert aujourd'hui... Mais n'empêche, t'en as dans le ciboulot. T'es capable de comprendre des modes d'emploi et de déchiffrer des manuels. Bien pratique pour que le savoir ne disparaisse pas totalement... Allez, note-toi un +1 en Toubib et en Tête.

IMPLICATION

Qu'est-ce que tu as fait quand la météorite est tombée ? Et quand ces cons de Zgrikks ou de Dogloks se sont ramenés ? Tu t'es planqué ou t'as regardé la merde traverser le ventilateur ?



+7

Trois jours de chasse. Un vol de bernaches s'est posé sur l'étang à côté de notre camp. On n'a pas arrêté de les tirer au petit plomb. Peut-être trente bêtes abattues qu'il a fallu vider et plumer. On trimbalait une quantité invraisemblable de bocaux en verre depuis une éternité. David a préparé du confit. Ça devrait se conserver quelques semaines ou mois. On pourra peut-être même les échanger à l'Ardoisière. On est aussi tombé sur des plans sauvages de carottes dans une marnière pas loin. Elles doivent pousser encore un peu. On reviendra.

Émeutier. T'as vraiment foutu la merde, tu sais ? Remarque, je serai le dernier à te jeter la pierre. Ça fait du bien de se défouler quand ta vie te fait chier et se barre en couille - toute ronde avec des poils qui poussent... Bon, les saccages et les pillages, ça allait. Quelques morts "accidentelles" aussi. Les violents étaient plus discutables. Tu dis que t'as pas participé ? T'as juste regardé ? C'est entre toi et ta conscience, mon grand. Avant de dégager, note donc que tu as un +1 en Bastonneur et en Conducteur.

Entraide. Se bouger le cul, c'est le meilleur moyen de s'en prendre une plus vite que prévu - ne jamais aller à la recherche de celle qui porte ton nom... En même temps, c'est grâce à ça que pas mal d'entre nous ont survécu. T'as fait comme tout le monde. T'as commencé par planquer tes miches, puis t'as eu besoin d'aide. T'as aidé aussi, en faisant

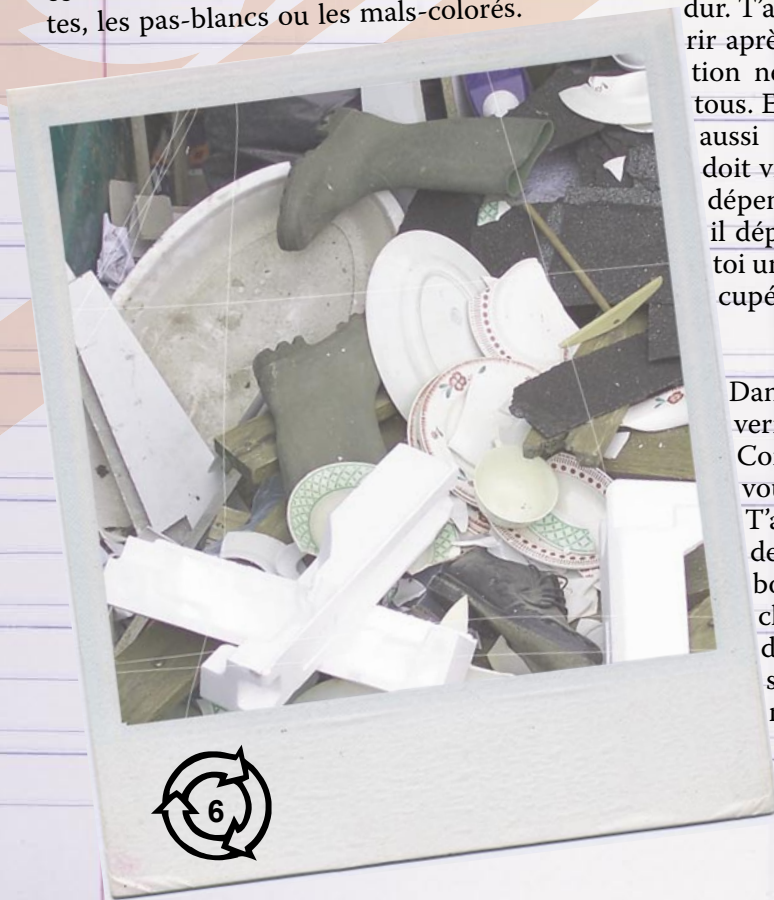
comme tu pouvais, en te défonçant jusqu'à en perdre le sommeil et l'appétit, ou en profitant comme le bon parasite moyen que tu es. Et voilà. Note-toi un +1 en Toubib et Récupérateur et prends deux heures de sommeil.

Fuyard. Fuir est une bonne solution. Au moins, ça prouve que t'es pas resté bloqué par l'inhibition de l'action. Si c'était pas rose chez toi, tu t'es dit qu'ailleurs il y aurait peut-être plus tranquille. T'as eu tout faux mais c'est pas grave. Les voyages forment la jeunesse et déforment les valises, comme on disait. T'en as vu du paysage. Et des morts. Et des salopards. Et des gens bien aussi. Mais morts le plus souvent. Note-toi un +1 en Chasseur et en Cuistot et vide un godet sur mon compte.

Mystique. T'avais peut-être pas le choix remarque... On remet pas en cause toute une éducation. Alors tu t'es tourné vers les religions, vers Dieu, la Wicca ou la Kabbale. T'as suivi un gourou macrobiotique ou un ancien ven-

deur de photocopieurs qui avait le culte du chef et une spiritualité chevillée au 11,43. En tout état de cause, ça t'a réussi. T'es encore vivant. La communauté et les prières ont été assez fortes pour éloigner l'apocalypse de toi. Bien entendu, t'aurais préféré voir descendre la Babylone céleste en lieu et place des vaisseaux Zgrikks. Note-toi un +1 en Technicien et en Tête et va en paix...

Survivaliste. T'étais déjà prêt ou tes voisins peut-être. Soit parce que vous aviez peur de l'avenir, soit parce que vous aviez peur des autres. Caches d'armes, d'explosifs, de médicaments, entraînements paramilitaires, discipline et slogans lapidaires contre les juifs, les arabes, les politiciens, les bourgeois, les communistes, les infidèles, les islamistes, les pas-blancs ou les mals-colorés.



Tout ça te regarde. Personne ne devrait être jugé sur ses attitudes quand il pleut des bombes... juste flingué éventuellement. Pose donc un +1 en Survivant et en Bidasse et casse-toi.

SURVIE

Finalement, on s'en est bien sorti, non ? Passé les deux premières années, les choses ont pris un certain rythme. Comment t'as passé ces cinq dernières années, toi ? T'as trouvé un refuge ou t'étais tout le temps en train de courir ?

Communautaire. T'as trouvé un coin tranquille avec quelques collègues et vous avez essayé de vous adapter aux circonstances. Le plus sage, si tu veux mon avis. Bien entendu, fallait trimer dur. T'as passé ton temps à courir après le matos de récupération nécessaire à la survie de tous. Et t'as appris la discipline aussi - nécessaire quand on doit vivre en groupe et que tu dépends de ton voisin comme il dépend de toi. Allez, colle-toi un +1 en Bidasse et en Récupérateur.

Enterré. Bien profond. Dans des mines ou des cavernes. Comme des rats. Comme des taupes. On vous appelait les gaspards. T'as pas vu le soleil durant des mois et des mois. Tu bouffais des insectes et des champignons, des germes de soja et des légumes issus de cultures hydroponiques. Au moins, t'étais au chaud et tu risquais pas de te retrouver nez à nez avec toutes les sa-

loperies de la surface. Tu peux te noter en Cuistot. un +1 en Technicien et en Tête.

Nomade. « Le mouvement est le salut », disait le chef de ta communauté. Jusqu'à ce qu'il se prenne une balle en pleine poire ou qu'il soit vaporisé par une tak-nuke qui ne lui était pas spécialement destinée. Force de l'habitude, t'as continué à bouger avec les tiens. Droit devant, de réserves en décharges, de ruines en communautés, où tu pouvais vendre les trois trucs que t'avais dénichés sur ton chemin. T'as pas mal voyagé quand même quand on y pense. Note-toi un +1 en Survivant et en Conducteur.

Secte.

Le bon plan. Laisser les autres penser à ta place. Pas fatigant, n'est-ce pas ? Et maintenant, comment tu vas faire. T'as le cerveau tout ankylosé, va falloir faire quelques mouvements d'assouplissement si tu veux continuer à bouger. Ton gourou ou ton prêtre étaient bien sympas. Ils demandaient gentiment pour coucher avec les gamines. Et vous étiez tellement fiers d'eux que

vous n'auriez pas pu refuser, n'est-ce pas ? Allez, note-toi un +1 en Toubib et un +1 en Technicien et en Tête.

Tout seul comme un con. Ils sont tous morts trop vite pour toi. T'as raté le coche et t'es resté seul comme un con. Alors tu t'es organisé. T'as appris à parler à tes orteils - ils ont tous un prénom maintenant. T'as posé tes affaires dans une cache, tu t'es baladé en silence, n'importe. T'as évité tes semblables. Et quand ce n'était pas possible, je suis sûr que tu les as bouffés. J'ai pas raison ? C'est pas grave, il paraît que ça a goûté de lapin... Note-toi un +1 en Bastonneur et en Chasseur.

+9

Comme je l'écrivais, j'ai trouvé cette série de carnets vierges et en bon état dans une ancienne papeterie, dans le bourg de Villaines-la-Juhel. On charognait dans cette zone depuis deux jours, tranquillement. Les environs ne sont pas sûrs. Au sud, les Dogloks ont installé un de leur immense caillou, au sommet du Mont Rochard. C'est à quelques kilomètres seulement. Les gens évitent le coin d'habitude. Ils prennent plus à l'ouest, vers Mayenne ou Gorron. Ou carrément par les alpes mancelles, par la forêt de Sillé. Mais il y a les chiens. Nombreux par-là. Nous on a décidé de couper au milieu cette fois, histoire de visiter quelques fermes. Avant le voyage, on a échangé trois panneaux solaires contre deux carabines 7x64 et assez de cartouches pour voir venir. Ça nous assure la protection dont on a besoin. S'il faut plus, autant mourir vite. Maintenant, on vise Sablé-sur-Sarthe, par Jublain, Montsûr et Vaiges. Il y a là-bas, à Sablé, une petite communauté avec qui on échange régulièrement des informations et du matériel. Le long de la D306, en-

tre l'A81 et l'All, il y a encore beaucoup de choses à récupérer. Mais aussi beaucoup de pillards qui descendent de l'est et des forteresses parisiennes. Si on repère du gros matériel que nous ne pouvons pas prendre, nous échangeons les indications précises contre des biens. Ils nous font confiance. Il faut dire que nous sommes des bons. Cinq ans de route ensemble, presque sans un accroc. Quinze hommes et femmes et trois enfants - dont Aglaé. Le chef de la troupe, c'est Sam. Un ancien nageur de combat qui est devenu militant anarchiste pendant les événements qui ont précédé la comète. Il en avait trop vu et trop fait au nom d'intérêts supérieurs. Andrée, sa femme, une petite boulotte pleine d'énergie, est infirmière. Le reste de la troupe est assez hétéroclite - anciens boulangers (David), institutrice (Marie), maçon (Ahmed), chômeur (Émilien) pour les plus vieux et une bande d'adolescents secs comme des triques, durs à la tâche, pour les autres. Marie a rejoint la troupe il y a quelques mois. Je crois qu'il y a quelque chose de naissant entre nous. Beaucoup de douleur et de souvenirs à effacer ensemble. On s'isole parfois mais sans forcément formaliser beaucoup nos rapports. Ça viendra si elle le souhaite. Je crois qu'elle est discrète à cause d'Aglaé. Mais je crois aussi que ma fille s'en fout. Elle est dans sa tête, souvent sur les côtés du groupe, assez loin parfois. Mais j'ai confiance en elle. Elle a une sorte d'instinct.



ET JETTE DANS MES YEUX PLEINS DE CONFUSIONS
DES VÊTEMENTS SOULÉS, DES BLESSURES OUVERTES,
ET L'APPAREIL SANGLANTE DE LA DESTRUCTION !

MUTATIONS

T'es forcément un bébé si tu viens ici. T'es né après l'arrivée des Zgrikks et les premières grosses bagarres à coup de tak-nukes de faible portée - tout juste 1 kilotonne déagée. On dit que c'est ça qui cause les mutations. Mais je sais bien que c'est faux - les mutations qui touchent des cellules les tuent ou les transforment en cancer. À mon sens, ces satanées altérations viennent de tous ces nanotechs qui ont été déversés dans l'atmosphère pour contrer les effets des radiations et des bactéries terriennes. Ça t'a touché plus profondément parce que t'es qu'un môme qui n'a pas encore atteint ses dix ans. Viens pas te plaindre quand même : t'es bien content de pouvoir faire ce que tu fais, non ? Tu prends encore ça comme un jeu. T'as bien le temps de voir venir la Camarde, va...

Allez, je suis sympa. Toi, exceptionnellement, tu peux la choisir ta mutation. Tous n'ont pas cette chance.

Corbeau. T'es vraiment aux aguets, toi. Un vrai rapiat. Une teigne quand il s'agit de matos. Je ne sais pas comment tu t'y prends mais t'as un drôle de nez creux quand il s'agit de repérer du matos intéressant - c'est rare que tu quittes une zone en laissant quelque chose derrière toi. Tu sais toujours si tu as oublié un truc. C'est pas dit que tu arriveras à le trouver mais bon... Au cas où, tu peux quand même passer en vision X - tu peux voir au travers de quelques centimètres de métal et de plus d'un mètre de pierre. Pratique pour admirer les filles toutes nues - avec les os sous la peau. Et quand tu auras trouvé ton bonheur, tu seras capable de faire preuve d'une force tout à fait exceptionnelle pour soulever des gros objets inanimés

(jusqu'à une grosse voiture parfois) ou déblayer un terrain très rapidement. Il te restera à réparer l'objet (+2dE pour rénover un objet abîmé) et à le vendre (bonus de -1 au seuil pour toutes les négociations commerciales). Pas mal, hein ?

Cyrard. T'es un poil (de casoar) trop rigide. Pas un grand adepte de l'improvisation. Ton physique de bœuf te donne un bonus au seuil de -1 lorsqu'il s'agit de courir, sauter, nager, grimper. Tu récupères naturellement un point de fatigue par minute. Dès qu'il s'agit de bouger vite ou de se battre, tu es capable de donner 1dE par tour à l'un de tes alliés, pour peu que vous puissiez vous voir l'un l'autre. Le top, c'est quand même que tu es capable de parler dans la tête des gens - pas des longues phrases bien sûr, des pensées simples, et à vue uniquement - mais admetts que ça peut être pratique.

Edison. T'es un peu bizarre comme gamin. On a l'impression que tu ne comprends jamais ce qu'on te raconte. Faut dire que t'es accro aux machines. Tu sais toujours à quoi sert une bécane, quelle qu'elle soit et même si tu ne l'as jamais vue tourner. Il te suffit de l'examiner deux minutes. C'est pareil avec les livres techniques, les codes et les diagrammes - tu as un bonus de -1 à tous les seuils pour les comprendre, y compris pour les trucs E.T. ; t'es un putain de réparateur. Tu fais un jet toutes les trois heures au lieu de 6 heures. Comme tu es précis et systématique, tu as un bonus de 2dE au premier jet quand tu démontes la bécane et que tu peux poser les pièces correctement autour de toi. Mais le truc le plus bizarre, c'est quand même que t'es capable de redonner de l'énergie aux piles électriques - une heure d'autonomie par point de vie dépensé.



Mandarin. T'es assez froid comme bon-homme. Hautain aussi. Pé-dant. Mais t'es super utile à ta troupe, alors ils te passent tes caprices de merde. T'es jamais malade. Pas une putain de maladie qui te touche. Même pas un rhume. Et puis quand tu t'occupes des blessés, t'es un bon : tu obtiens une réussite supplémentaire gratuite au jet

de premiers soins pour empêcher les séquelles. Après, pendant la phase de récupération, il suffit que tu sois dans le coin pour que tous les malades ou les blessés récupèrent deux points de vie par nuit de sommeil. Le pire, c'est quand tu te concentres sur les soins d'un blessé. T'es capable de lui reconstruire des bouts qui manquent ! Ça repousse tout seul. C'est super douloureux et super lent, mais quel que soit le morceau, il se reconstitue. Toi, bien entendu, ça te vide. T'es à zéro point de fatigue en permanence durant toute la durée des soins.

Polard. T'es un cerveau, c'est clair. Ce qui est moins clair, ce sont les trucs que tu nous racontes et qu'on comprend pas toujours. Ceci étant, tu lis quand même super vite (pasque t'es un des rares mômes capables de ligo-ter). T'es capable de faire le tri dans une pile de vieux bouquins et de revues en pas longtemps. Comme t'as une mémoire eidétique et le don de comprendre quasiment toutes les langues en pas longtemps, t'as un bonus de -1 à tes seuils quand tu fais un jet de connaissance. Et comme si ça suffisait pas, chaque jour tu peux te choisir une spécialité dans n'importe quelle compétence. Tu as la spé pour la journée entière ! Quel poseur cui-là quand même...

Prévost. T'es vraiment une bonne pâte, un gars sympa et équanime. Pour te dire, t'es même capable de donner un de tes points de moral chaque jour à une autre personne. Comme en plus, tu les récupères naturellement au rythme de un par nuit de sommeil, ça va vite de tenir ton groupe en bonne forme. Tu as aussi un bonus de seuil de -1 pour tous les jets de diplomatie que tu peux avoir à mener. Chez toi, on peut manger en confiance. Tu ne prépare-

ras jamais une bouffe empoisonnée ou avariée. Et quand vient le moment de se mettre en route, tu sais boucler tes sacs et ranger dix pour cent de volume de matériel en plus qu'un autre.

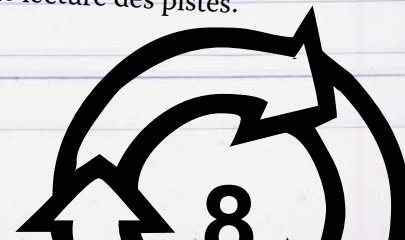
Rambo. Forcément, t'es un peu jeune pour comprendre la référence, gamin. On arrivera bien à te trouver une vidéo un de ces jours - pour moi, c'est le un le meilleur. Comme Rambo, tu n'as jamais froid et jamais chaud. Tu peux bien te promener à poil dans la neige, c'est pas un souci. Tu bouffes n'importe quoi - des escargots tout juste ramassés ou de la viande en décomposition. C'est pas quelques poils verts qui te font peur. Du moment que ça te remplit l'estomac. Tes sens sont aiguisés comme des rasoirs - tu as un bonus de -1 au seuil des jets de perception. Tu as même l'étrange capacité de ne jamais être surpris. En cas d'embuscade, tu bouges toujours le premier. C'est toujours ça de pris pour lâcher tes adversaires en leur semant du poivre. Voilà, c'est à peu près tout... J'oubliais, tu tiens une minute sans respirer et sans bouger par point de fatigue restant. Si tu bouges, c'est à peu près vingt secondes par point.

Roulier. Tu peux pas rester en place, toujours à bouger, à vouloir aller voir plus loin si tu y es. T'as un putain de sens de l'orientation, capable de retrouver ton chemin et de te guider dans le labyrinthe des chemins creux et vicinaux de nos campagnes. Je ne sais pas comment tu fais, mais t'es cap' de renifler le gazoil, même planqué, à quelques

dizaines de mètres de toi - y compris dans le réservoir d'autres véhicules. Quand c'est toi qui charge les bahuts et les chiottes, tu peux y entasser dix pour cent de matos en plus, sans que ça se voit ou que ça prenne de la place sur les passagers. Et t'es un tel virtuose du guidon que tu gagnes 2dE dès qu'il s'agit de rouler à fond la caisse.

Sanguelame. Tu as le goût du sang et de la violence. Ta peau est particulièrement dure et t'apporte 1dE en Bastonneur tandis que tes mains frappent avec une puissance insoupçonnée chez un gamin de ton âge, pour 1dE supplémentaire, même quand tu portes des cestes plombés. Quand tu es blessé, tu stoppes immédiatement les saignements et pire, tu récupères naturellement un point de vie par heure - même si tu peux parfois avoir quelques séquelles plus longues (mais c'est rare). Enfin, je sais pas pourquoi, mais tu es si rapide que tu as toujours l'initiative, sauf quand tu es défensif.

Taiseux. Tu ne causes jamais beaucoup, le silence étant ton ami. Tu possèdes une parfaite vision nocturne et, comme si ça ne suffisait pas, tu as aussi une sorte de vision thermographique. Tu as un drôle de sens des gens : tu sens la peur, le mensonge, les émotions primaires. Ta peau réagit aussi, changeant légèrement de couleur et te donnant 2dE en Chasseur quand tu veux te dissimuler. Tes sens sont particulièrement aiguisés, te donnant un bonus de -1 à tous les seuils pour les jets de pistage ou de lecture des pistes.



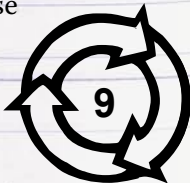
CE QUE TU SAIS FAIRE

T'as remarqué ? Je t'ai donné des +1 à mettre dans des compétences. Tu peux maintenant les additionner et ajouter 1 partout. Ça te donnera un score entre 1 et 5. Maintenant, tu peux ajouter cinq points. Ne dépasse pas 5, c'est tout ce que je te demande... Comme d'habitude, plus le score est élevé mieux c'est pour toi... Une chose, au passage : tes cinq points peuvent aussi être répartis dans ta vie, ta fatigue et ton moral.

Les compétences sont au nombre de dix. Chacune te permet de réaliser de très nombreuses actions qui t'aideront à survivre dans le coin. Les compétences ne représentent pas seulement tes capacités. Franchement, tout le monde sait un peu faire de tout - et je n'ai pas vu de vrai génie depuis longtemps. C'est surtout la capacité que tu as de maîtriser et de manipuler l'équipement de la manière la plus efficace possible. C'est grâce à ça que t'auras une chance, infime, de t'en sortir et de sauver le cul de tes potes.

Bastonneur. Tu sais taper dur. Tu sais coller des pains et aussi défourailler. T'as la rage et t'as pas peur de la mort - surtout celle des autres. Bastonneur est la compétence des bouchers. Oublie

tous les films de kung-fu que tu as pu voir dans ta jeunesse ou en récupérant un vieux VCR et quelques cassettes pourries. Il ne s'agit plus que d'une chose ici : en mettre partout, faire peur à l'ennemi, lui voler son courage et ses couilles. Bastonneur permet d'utiliser tout le matériel militaire et civil capable de porter la destruction et la chiasse chez l'adversaire : flingues, machettes, sabres, couteaux... C'est cette compétence qui est utilisée pour toutes les armes dès que tu es en dogfight.



Bidasse. Tu sais obéir aux ordres et tu as suivi un entraînement militaire, tout basique qu'il soit. Quand on te crie "grenade", tu plonges avant de réfléchir. Dommage si tu atterris dessus. Les grenades, tu sais aussi les lancer maintenant, comme tu sais actionner les systèmes EW/ECM, les missiles ou lire les cartes. Si tu es sage, tu seras chef de chambrée dans pas longtemps... Cette compétence te permet aussi de réfléchir aux meilleures tactiques à employer en fonction des situations - encore mieux si tu as du matos de communication et une bonne paire de jumelles pour surveiller les opérations.

Chasseur. Le silence et la circonspection sont tes alliés. Si tu n'es pas vu, on peut pas te prendre pour cible. Si tu traques, tu peux garder le contrôle. Chasseur t'apprend tout ça. Tu sauras avancer en silence, tu sauras être patient, attendre ton heure dans le froid. Tu sauras poser des pièges, armer ton fusil et économiser les balles pour rapporter le dîner à tes petits. C'est cette compétence qui est utilisée quand tu snipes un mec à distance.

Conducteur. Tu connais pas Fan-gio ? Schumacher non plus ? Trop jeune camarade... Toi, en plus d'avoir été capable d'apprendre à démarrer les caisses en brisant le Neiman, tu sais même les piloter. Au moins assez pour éviter

+11

On a eu chaud. Une bande de chiens nous ont poursuivis. On a poussé les vélos jusqu'à un corps de ferme et on s'y est barricadé. Ils ont tourné toute la journée et une partie de la nuit. On en a tué la moitié, à coup de machette quand ils s'approchaient trop près ou à coup de fusil à plomb quand il faisait encore assez jour. Ils sont partis à l'aube. Je crois que Sam a tué le chef de meute, un grand dogue noir qui avait le poil électrique. On n'a pas retrouvé le corps au matin, mais je suis sûr de l'avoir vu tomber dans le jour naissant quand le 7x64 a hurlé. Au cours de l'attaque, Damien a été blessé à la jambe. C'est pas très beau à voir. Andrée s'est occupée de lui et lui a filé double dose de morphine pour l'aider à passer la journée et la nuit. Ensuite, on verra. On n'a plus de sulfamide. Sale journée en perspective.

les poubelles qui traînent, les missiles qui se promènent et les meutes de chiens qui te bouffent les pneus. En fait, t'es plus ou moins capable de démarrer tous les trucs qui ont un moteur, même les avions. Après, pour ce qui est de les faire décoller et atterrir en un seul morceau, c'est une autre paire de manche. Ah, ouais ! j'oubliais presque - le plus courant quand même ça reste le vélo. T'en trouves presque partout, c'est facile à réparer et t'as juste besoin de tes petites jambes musclées et épilées pour le faire rouler n'importe où.

Cuistot. La bouffe est essentielle. Sans elle, tu crèves. C'est aussi simple. Et franchement, elle est passée depuis longtemps l'époque où un coup de dent dans un emballage plastique et trois minutes au crohonde permettait de sustenter son adulte consentant. Maintenant la bête, elle se défend. Faut enlever le pyjama du lapin avant de le cuire. Faut savoir saigner les porcs et les vaches, les rats et les chats. Le cuis-tot est en charge de toute la logistique de survie - il gère le sommeil, les tours de service, l'économat, l'approvisionnement en denrées, en drogues, en médicaments, en outils... Il doit organiser les fiestas et les cérémonies. Il s'occupe des naissances, des mariages et des enterrements. Il joue de la musique et il chante. Putain de boulot de vestale ! Tu sais tout maintenant, alors corvée de patate.



Récupérateur. Si t'as l'œil, tu seras riche et t'auras les plus belles gonzesses. L'important pour un bon charognard, c'est de savoir juger un champ de ruines et de gravats d'un seul regard et d'en tirer immédiatement toutes les informations sur ce qu'on peut y récupérer. Des fois, ça n'a l'air de rien. T'apprendras à voir les choses invisibles, à sentir l'âme des objets inanimés, à entendre les pulsations de leurs mécanismes. Tu sauras si on peut en faire quelque chose, si ça vaut la peine de s'encombrer, si la communauté en aura l'usage. Récupérateur, c'est aussi l'art d'accommoder les restes : réparer et bricoler, rafistoler et reconstruire les pièces manquantes.

Survivant. Premier et dernier conseil. Regarde où tu mets les pieds. Vois les choses. Te contente pas de glisser dessus. Enregistre et analyse. Le moindre détail fait la différence entre la vie et la mort - ou pire. Survivre c'est aussi l'art et la manière d'utiliser tout le matériel utile pour se préserver du froid et du chaud, pour ne pas glisser, ne pas se noyer, ne pas partir en sucette... C'est tout ça qui te permettra d'avoir ton environnement comme allié. Le laisse jamais te casser les noisettes.

Technicien. Quoi, tu sais pas que ce sont des entrônes pour mettre sur le nez des empeignes ? Et tu veux être un techos ? Ok. Commence par étudier ces quelques diagrammes. Et ensuite, tu regardes à l'intérieur du truc-machin, là-bas. Mets ton doigt ici. T'es pas mort ? Touche plus à rien, malheureux ! Allez, trêve de rigolades. Techos, c'est celui qui répare, entretient et fait marcher les machines les plus complexes - celles qui sont un peu plus que des engrenages ou des tuyaux. En fait, il essaie le plus souvent d'en comprendre le fonctionnement. Bon nombre de trucs ont

été oubliés et on trouve parfois des machines excellentes mais dont on ne sait foutrement pas quoi faire pour ne pas se mettre la gueule en l'air.

Tête. La connaissance se barre en sucette. Et si les livres sont encore une donnée facile à trouver, on est de moins en moins à savoir les déchiffrer. C'est la mémoire qui compte maintenant - et je ne me fais pas d'illusion : dans dix ans, plus personne ne se rappellera Ronsard ou San Antonio. Aux chiottes Houellebecq, comme papier-Q ! Mais la connaissance est le support de l'intelligence, garçon. Si tu ne prends pas la peine d'apprendre deux-trois trucs, importants ou non, ton cerveau partira en quenouille et tu seras juste bon à servir de nourriture à Zgrikk.

Toubib. Allez, fais pas ta chochotte. T'en as vu d'autres. Des blessures infectées, des abcès et des furoncles, des membres coupés, des cadavres qui flottaient dans leur propre jus de décomposition. C'est pas un ongle incarné qui va te faire tourner de l'œil ? Toubib, tu opères, tu soignes, tu vaccines à chaque fois que tu peux. Ton boulot, c'est de traquer les médicaments et le matériel utile. C'est aussi de les utiliser. T'es un des rares qui sachent encore lire le Vidal - quand t'es pas trop jeune pour être passé aux pharmacopées anciennes : racines bouillies et couteau porté au rouge pour cautériser.

ENVIRONNEMENT

PETITS POIS & FEUNES CAROTTES À L'ETUVÉE
TS POIS FEUNES CAROTTES ETUVÉE TRÈS FINS
boîte de 530 g
(poids net égoutté).
Soit au kg : 3,08 €.

0,38€
2,40 F

ASPERGES BLANCHES
C-NIC
boîte de 125 g
(poids net égoutté).
Soit au kg : 3,04 €.

1€
0,58 F

CŒURS D'ARTICHAUTS 5-7 PIÈCES
La boîte de 240 g
(poids net égoutté).
Soit au kg : 4,17 €.

LOT DE 3
1,26€
8,27 F

CONFITURES DE PÂTES
1 de Foie de Porc.
1 de Campagne.
1 de Foie de Volaille.
confitures de 180 g (540 g).

0,61€
4 F

SAUMON ROSÉ
DU PACIFIQUE
La boîte de 155 g (poids net égoutté).
kg : 3,94 €.

1€
0,58 F

CREVETTES PIC NIC
La boîte de 121 g (poids net égoutté).
Soit au kg : 8,26 €.

46€
3,02 F

MIETTES DE PAIN À LA TOMATE
La boîte de 104 g (poids net égoutté).
4,42 €.

0,48€
3,16 F

THON AU NATUREL LISTAO
La boîte de 130 g (poids net égoutté).
Soit au kg : 3,69 €.

UNE GAMME COMPLÈTE DE + DE 500 PRODUITS

+12

On vient d'enterrer Damien. Tout le monde est sous le choc. C'est le premier qu'on perd en deux ans. La chance avait trop duré peut-être ? Il n'a pas passé la nuit. Sa blessure s'est soudainement remise à saigner et il s'est vidé avant qu'on puisse faire quoique ce soit. Heureusement, il était dans les vapes. Il ne s'est pas vu partir. Andrée est effondrée. Elle ne comprend pas ce qui s'est passé. Sam pense que la blessure était empoisonnée et que les chairs ont nécrosé, ou quelque chose du genre. Les chiens sont presque tous mutants maintenant.



Bon... te reste juste à choisir dix spécialités. C'est des trucs dans lesquels t'es un vrai duc. Il t'en faut une pour chaque compétence en fait. Fais marcher ton imagination : ce sont des domaines très spécialisés et pointus ou des savoir-faire particuliers.

Comme je suis pas chien, je vais te donner quelques exemples : pour Bastonneur, tu peux choisir des armes précises ou des attitudes particulières, des techniques éventuellement ou des coups de pute à sortir au moment où on s'y attend pas. Pour Technicien, ça peut être des technologies particulières (électricité, électronique, informatique, mécanique, téléphonie, communications, chimie, utilisation de labo...).

En Cuistot, ça va de conservation de la bouffe à gestion des conflits. Enfin bref, démerde-toi, t'es assez grand pour trouver tout seul. Oublie pas : une spécialité par compétence.

Ah ! une dernière chose. En vieux routard que j'aimais, t'as sans doute remarqué qu'il n'y a pas à proprement parler de compétences sociales. Et d'une, tu te démerdes en roleplay pour gérer ça. Et de deux, chaque compétence comprend ses propres capacités sociales : intimidation sous Bastonner par exemple, encore que ça puisse être sous Survivant si tu t'adresses à un groupe de

nomades ; baratiner sous Récupérateur si tu vends des merdes ou sous Technicien si tu la ramènes au conseil du chef sur un problème qui te concerne.

Voilà... On a à peu près fait le tour.

DERNIERS TRUCS À NE PAS OUBLIER

Il te reste juste à te choisir un nom. Et éventuellement à faire une description de ton charognard. N'oublie pas qu'ils ne sont pas tous des petits blancs propres sur eux. Avant la catastrophe, il y avait aussi des noirs et des arabes, des indiens et des chinois... et tout ce qu'on peut imaginer comme croisement. Et les blancs ne sont pas les seuls à avoir survécu - loin de là...

Bon, je t'empêcherai pas, toi et tes homies, de ne jouer que des visages-pâles bon teint... Mais j' imagine que vous interpréterez alors le fan club de Legion 88, non ?

Ceci étant, il est possible que tu sois originaire de l'Europe toute entière. Pas mal de gens ont bougé ces dernières années et la linguistique a fait de grands progrès. Tu causes la langue de tes parents et une langue supplémentaire si tu as un +3 en Tête, et une autre encore à +5.

Ah... pour finir. Tire au hasard 5 pions d'équipement dans le paquet que te présente le Conteur. C'est ce que tu possèdes en propre, qui est considéré comme ta propriété. Personne ne viendra te les piquer dans le groupe et chacun espère que tu en feras autant de son équipement à lui. Le matos pourra t'être utile ou non, en bon état ou non. N'hésite pas à faire du troc avec tes camarades de jeu.

Et voilà. T'es prêt à bouger, camarade. Jette un œil dans le guide de survie du charognard et lance-toi sur les routes à la recherche de tous les trésors possibles.



- MAINT JOYAU DORT ENSEVELI
DANS LES TÉNÉBRES ET L'OUBLI.
BIEN LOIN DES PIOCHES ET DES SONDES ;

GUIDE DE SURVIE DU CHAROIGNARD

Tu vas commencer par te trouver des dés à 10 faces, camarade. Ça ne devrait pas être trop compliqué pour un vrai charoignard, non ? Il te faut au moins cinq dés de couleur moyenne, trois dés sombres (pour les dD) et pas mal de dés clairs (pour les dE). Tope-toi aussi quelques jetons si tu veux, mais t'es pas obligé - c'est juste pour faire plus joli sur ta feuille de charoignard.

JETS SIMPLES ET SEUILS

Quand tu veux bouger et que le Conteur ne te dit pas que c'est une action automatique, tu dois lancer 1d10 par niveau dans ta compétence. Par exemple, si t'as un +3 en Bastonneur, tu dois lancer 3d10 pour asmater ton adversaire. Si tu obtiens un 10, tu peux relancer le dé et ainsi peut-être obtenir une réussite supplémentaire. Tant que tu gagnes, tu joues, garçon.

À chaque fois que ton dé donnera un résultat de six ou plus (6+), tu pourras le compter comme un succès. Si tu as une spécialité qui va bien pour l'action, c'est 4+ qui indique un succès. Plus tu as de succès, plus ton action est réussie - c'est aussi bête.

DÉS D'EFFICACITÉ

Quand tu n'as que ta bite et ton couteau, t'es content. Mais ça devient plus intéressant quand tu as du vrai matos à disposition. Tous les gourous spiritualistes qui te bourrent le mou sur la puissance de l'esprit peuvent aller se faire voir : ils sont pas les derniers à s'appuyer lourdement sur le matériel. Pour survivre, de toute manière, l'hom-



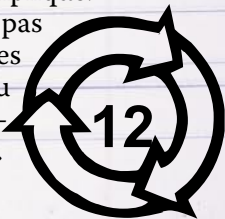
me n'a jamais eu le choix - au moins depuis qu'il a perdu tous ses poils.

Le matériel et l'équipement te donneront des dés d'efficacité, notés dE. Regarde les descriptions des objets que tu trouves : elles t'indiqueront le nombre de dE et les circonstances dans lesquelles tu peux y faire appel. Si tu n'es pas sûr, demande à ton Conteur. Il a toujours raison et il sait de quoi il cause.

Un dE remplace un d10 apporté par la compétence. Si tu as plus de dE que de points de compétences, c'est pas grave - tu gagnes 1d10 supplémentaire pour chaque tranche de 2dE au-dessus de ton maximum. Je te l'avais dit : les compétences représentent surtout la manière dont tu peux maîtriser le matos.

Je te vois l'air dubitatif. Tu veux un exemple peut-être ? Regarde : si tu as un +2 en Bastonneur, tu lances 2d10. Attrape la machette là-bas (tu te sens mieux, non ? Tu viens de gagner 2dE). Passe le casque et le plastron de métal (c'est lourd, mais c'est 2dE de mieux), ça te fait un total de 4dE à utiliser. Du coup, tes deux malheureux d10 deviennent 2dE. Et les 2dE qui restent deviennent 1d10 supplémentaire. Lance maintenant 2dE+1d10 pour savoir si tu peux me toucher. Si tu avais un +3 dans ta compétence, avec le même matériel, tu aurais lancé 3dE - le dernier dE apporté par l'équipement étant ignoré.

C'est quoi un dE ? Pas con comme question. À chaque fois que tu obtiens un succès sur le dE, il est automatiquement doublé. Pas plus compliqué. Par contre, tu ne doubles pas les succès supplémentaires éventuellement gagnés si tu retires ton dé après un 10 - faut pas déconner non plus.



DÉS DE DANGER

T'as les yeux de la connerie, garçon. Ça se voit. Toi, tu aimes prendre des risques inconsidérés. Tu penses que t'es immortel peut-être ? Les dés de danger sont pour toi.

À tout moment, tu peux décider de lancer de 1 à 3dD. Chacun d'entre eux est un d10 supplémentaire qui peut te rapporter des succès, mais aussi te mettre dans la panade. Heureusement, du bon matériel peut suffire à limiter la casse.

À chaque fois que tu n'obtiens pas un succès sur un dD, il t'arrive une merde. Elle peut être légère ou non. Bien entendu, tu peux toujours échanger deux succès pour annuler une merde. Ces deux succès sont forcément le résultat d'un dE. C'est comme ça. Il n'y a que le matos qui pourra t'empêcher de te planter dur. Une merde n'empêche pas forcément l'accomplissement de l'action et sa parfaite réussite.

Si un dD ne donne pas de succès, attends-toi à perdre du temps, à abîmer ton matériel, à casser du bois, à t'égratigner.

Si 2dD ne donnent pas de succès, tu risques de te blesser ou de blesser un proche, de casser du matériel, de te mettre dans une situation plus embêtante que celle dont tu essaies de te dépêtrer.

Si 3dD ne donnent pas de succès, tu es dans la panade. Tu viens de te bloquer dans ton boulot ou de te blesser très sérieusement. Il est pratiquement sûr que tu ne t'en sortiras pas seul.

ET QUAND T'ES PAS RESPONSABLE ?

Des fois, c'est le Conteur qui t'imposera de prendre un ou plusieurs dD, à cause des circonstances ou des conditions. Panique pas ! ces dD transforment tes dE en d10 et tes d10 en dD. Tu ne lances pas plus de dés mais tu as plus de chance de te planter. C'est la vie. Sans ça, il y a pas mal de mectons qui seraient encore vivants aujourd'hui !

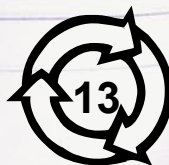
ASSUME LES CONSÉQUENCES

T'as compris le topo : le nombre de succès que tu obtiens sur tes dés indique la qualité de ton action. Tiens, pour info, voici ce que ça signifie *grosso modo* :

Zéro succès. L'action n'est pas forcément un échec patent. C'est juste que t'as pas réussi du premier coup ou que tu n'as pas pigé comment faire le coup. Si le Conteur l'autorise, tu peux même recommencer - en passant de 6+ à 7+ sur ton seuil de réussite...

Un succès. Ah ben voilà. T'as pas fait des miracles mais tu y es arrivé. T'as perdu du temps, t'as utilisé tous les moyens que tu avais à disposition, mais finalement tu as réussi ce que tu voulais faire.

Deux succès. C'est déjà mieux. Encore un effort et ce sera parfait. Mais disons qu'un bon pro ne retrouverait rien à redire à ta manœuvre. Temps optimum, matos intact. Nickel.



Trois succès. Superbe. Pas grand chose à dire pour le coup. T'as bougé vite et fort. Tu connais le sujet sur le bout des doigts. Tu sais de quoi tu causes, quoi...

Quatre succès. Tu me troues le cul, petit. C'est de la belle ouvrage, un boulot de maître.

Cinq succès. Définitif. No contest. Imparable.

RÉUSSITES MINIMALES

Un truc, garçon. C'est pas parce que t'es content de toi que t'en as fait rer les choses

+14

assez pour gé-
comme il fal-
lait. Des fois,
il te faut un
minimum de
succès pour
réussir ton
action. C'est
le cas quand
tu mets un
type en joue
et que tu
veux lui col-
ler une balle
dans la ca-
boche (qu'il
t'ait fait
quel que
chose, que
tu veuilles
le voler ou
simple-
ment le
bouffer).
Si tu veux
ne pas
laisser de
traces,

en plus de te déplacer en silence, quel-ques-uns de tes succès seront assignés à la piste et d'autres au silence.

Un dernier cas, c'est quand, par exemple, tu veux passer les trois molosses à l'entrée du bordel du Horps, sans payer. Tu devras réunir au moins trois succès pour passer sans être vu. Mais si tu rates et si tu as au moins un succès, tu ne seras pas repéré pour autant : simplement, tu te seras rendu compte de l'inanité de tes tentatives, tu n'auras pas trouvé d'ouverture valable et sans risque. Par contre, si tu n'as pas de succès du tout... numérote tes abattis.

On avance doucement, en début de nuit. Pas plus de cinq ou dix kilomètres à la fois - le temps de se mettre en route et de trouver un coin correct pour se poser. Il faut être très prudent. On suit les vallées qui vont du nord au sud, par derrière Champgénéteux, en direction de Jublain. On approche de la zone de danger, la zone contrôlée et patrouillée par les Dogloks du Mont Rochard. Personne n'a le moral. Il va falloir qu'on trouve un moyen de rebondir. Et très vite. Je n'aime pas ça. Les ados se disputent souvent. Karim et Yann se sont même battus hier soir. Il a fallu que Sam les sépare et les maintienne avec une clef le temps qu'ils se calment. Ça n'a pas contribué à alléger l'ambiance. Aglaé dort seule à l'écart du groupe. Marie est venue se réfugier dans mes bras en plein milieu de la nuit. Beaucoup de chagrin et de peur. Comme si je ne tremblais pas non plus. Ça m'a fait du bien de la tenir contre moi. Un peu moins de solitude.

LA TRIBU PROPHÉTIQUE AUX PRUNELLES ARDENTES
 HIER S'EST MISE EN ROUTE, EMPORTANT SES PETITS
 SUR SON DOS OU LIVRANT À LEURS FIERS APPETITS
 LE TRESOR TOUJOURS PRÊT DES MAMELLES PENDANTES
 LES HOMMES VONT À PIED SOUS LEURS ARMES LUISANTES
 LE LONG DES CHARIOTS OU LES LEURS SONT BLOTTIS
 PROMENANT SUR LE CIEL DES YEUX APPESANTS
 PAR LE MORNE REGRET DES CHIMÈRES ABSENTES.

OPPOSITIONS

La difficulté intrinsèque d'une action n'est pas le seul truc qui peut te faire chier. Que tu te bagarres avec un clan ennemi, que tu te disputes avec tes collègues ou que tu négocies une pipe gratuite, le nombre minimal de réussites dépendra directement des succès de ton (ou tes) adversaire(s). C'est ce qu'on appelle couramment une opposition.

Si un adversaire a des alliés à ses côtés qui agissent en même temps que lui dans le même objectif, il peut ajouter 1dE par allié. Pas mal quand tu as ton clan à tes côtés. Moins bon face à des chiens qui courent en meute.

Au cours d'un échange, c'est celui qui a l'initiative qui oblige ses adversaires à réagir en se défendant. Engager un ou plusieurs adversaires les force à se concentrer et ils ne peuvent faire autre chose que de répondre (comme engager quelqu'un d'autre par exemple). Avoir l'initiative est très important. Celui qui l'a est celui qui a investi le plus de dD dans l'échange. En cas d'égalité, c'est celui qui a la meilleure compétence, puis le meilleur matos.

En cas d'égalité de réussite, ni toi ni lui n'aura obtenu quoique ce soit - *statu quo*. Sinon, celui qui gagne (n'importe lequel) infligera des conséquences à l'autre (éventuellement aux autres en divisant ses succès entre eux).

Dans une opposition, les conséquences sont les suivantes - je pars du principe que t'es moins nouille que tu n'en as l'air et que tu remportes l'échange :

Zéro succès de différence. Rien ne se passe. Toi et ton adversaire êtes de force égale pour le coup. Vous pouvez continuer à argumenter.

Un succès de différence. Tu gagnes un léger avantage sur ton adversaire. Il se fatigue, il se perd dans ses argumentations, est mouché par une pi-

que, rompt le contact visuel le premier. C'est pas génial mais bon, c'est un début. Allez, au pire, tu lui donnes un malus de +1 au seuil pour son prochain jet (dans les cas les plus extrêmes).

Deux succès de différence. C'est déjà un peu mieux. Disons que tes arguments portent. La plupart de tes adversaires t'abandonneront volontiers le point et se retireront de l'opposition, acceptant ta supériorité. S'ils sont un peu plus coriaces, il faudra que tu insis-

tes encore. Tout dépendra finalement de leur motivation, de leurs ordres ou de leur implication personnelle dans l'opposition.

Trois succès de différence. Pas mal, garçon. Tu pèses lourd d'un coup et il est impossible de t'ignorer. Les mecs encore un peu costauds auront tendance à te laisser la main et à se ranger à ton opinion. Ils n'insisteront pas et ne chercheront pas forcément à porter la bagarre sur un autre niveau.



+16

Nous avons passé Jublain hier. Comme il y avait des traces de fumée dans l'air - peut-être un campement nomade - nous avons fait un détour par l'ouest. Nous avons fouillé une ferme isolée qui semblait avoir été oubliée. Deux dames-jeannes de calva ont été retrouvées. Nous avons tous bu plus que de raison. Des querelles ont éclaté mais on a tous fini par se prendre dans les bras. Le plus gros était sorti. À part la gueule de bois, ça va mieux. Les ados ont recommencé à rigoler et ils n'arrêtent pas de charrier Sam qui a un peu plus de mal à faire passer sa cuite. David, Yann et Sylvie ont poussé jusqu'à Jublain pour observer l'autre groupe, mais il n'y avait personne. Apparemment, ils étaient motorisés. Sans doute un camion de chantier. Ils ont campé deux ou trois jours et sont repartis vers l'est. En plein vers Bais ou Évron. En plein sur le Mont Rochard. J'espère qu'ils verront le rocher d'assez loin pour ne pas se faire prendre. Nous, nous continuons au sud. Demain ou après-demain, nous arriverons dans la région de Montsûrs. Nous avons prévu d'y charogner quelques jours, peut-être une quinzaine. Il reste des zones de la ville qui n'ont pas été fouillées.

Quatre succès de différence. Qui oserait te contredire ? T'es un char lourd qui s'installe sur la place de l'étoile. Tu en imposes et il faut avoir des *cojones* en béton armé pour te résister. Ou une excellente raison de continuer (avec un malus de +2 au seuil, quoiqu'il en soit).

Cinq succès de différence. Tu étends ton adversaire pour le compte. Il n'en veut plus. Il est convaincu. Tu veux la marchandise ? Ok, il t'offre sa fille en prime ou son fils, si tu préfères.

BASTON

Voilà ton moment préféré, pas vrai ? Celui où tu te sens devenir un vrai charognard. Tu seras un charognard mort mais c'est pas grave : « *Live fast and die pretty !* »

La baston, c'est comme les oppositions normales. Ça marche exactement pareil. Toi et ton ennemi, vous pouvez vous en mettre une, au choix de celui qui a l'initiative. Et celui qui l'emporte claquera ou tuera l'autre. Il n'y a pas franchement de différence - sauf pour deux ou trois subtilités concernant le combat de distance.

Pour commencer, voici venir l'heure de la première beigne. Commence par choisir ton attitude. Si tu es offensif, tu ne changes rien à tes habitudes. Si tu es défensif, tu donnes un malus de +1 au seuil de ton adversaire mais par contre, ne compte pas lui faire de dommages facilement. Tu n'arrives à le toucher que si tu as obtenu au moins un succès et que lui n'en a obtenu aucun. Si tu l'emportes sur lui alors qu'il a quand

même des succès à son compteur, tu n'auras pas pu lui en coller une - juste esquiver ou parer ses coups.

Ensuite, si tu n'es pas défensif, tu peux toujours investir des dD dans ton jet. Ça représente ton implication dans la baston. Tu agis plus vite, plus fort, tu prends des risques. En gros, considère que si ton adversaire l'emporte, il pourra ajouter un succès à son total par dD sur lequel tu n'as pas eu de succès. Dur, hein ? Bien entendu, si c'est toi qui gagnes, tu auras eu le nez creux de lui rentrer dedans aussi brutalement.

Une note pour la surprise : sois pas pris le pantalon baissé ! pasque dans ce cas, tu n'as droit à rien. Pas d'attitude défensive, pas de dés de danger et, quoiqu'il arrive, tu n'as pas l'initiative tant que tu n'as pas obtenu au moins un (ou deux) succès en Bidasse. Basta. En plus, la première attaque de ton adversaire se résout comme une attaque à distance, même au corps à corps.

Pour les armes à feu, tu fais comme au-dessus dès que tu es en mêlée et que tu risques de t'en prendre une (y compris au travers d'une fusillade...). Par contre, si tu snipes un type, c'est un peu différent. Là, considère qu'il s'agit d'un jet simple avec des réussites minimales : 1 pour un tir à moins de dix mètres, 2 pour un tir à la portée de ton arme et 3 pour un tir à longue distance (deux fois la portée de ton arme). Oublie pas d'ajouter éventuellement un ou deux succès minimum s'il pleut, s'il fait sombre, s'il est partiellement couvert... et prends en compte son éventuel malus défensif à ton seuil de Chasseur.

Bon maintenant, c'est là qu'on rigole. Tu viens de flinguer le keum. Il baigne dans son sang. Qu'est-ce que tu lui as fait au juste ?

Un succès. Une simple égratignure, une contusion. Il vient de perdre un point de fatigue.

Deux succès. Une blessure légère quand même. Il vient de perdre deux points de fatigue.

Trois succès. Une blessure sérieuse. Il va falloir recoudre. Il vient de perdre trois points de fatigue.

Quatre succès. Une blessure grave. Malheureux, il vient de perdre un point de vie et quatre points de fatigue. Il va falloir bouger. Il perd un point de vie supplémentaire toutes les deux minutes (12 échanges).

Cinq succès. Une blessure critique. Il vient de perdre deux points de vie et quatre points de fatigue. Il va falloir s'en occuper parce qu'il perd un point de vie supplémentaire toutes les trente secondes (trois échanges).

Un truc au passage : si tu colles à ton adversaire des succès supplémentaires (au-dessus de 5), il perd un point de vie par succès.

À zéro point de fatigue, tu prends un malus général de +2 à tous les seuils pour toutes tes actions.

À zéro point de vie, tu es inconscient. Si tu tombes dans le négatif, à -5 points de vie tu es définitivement mort.

SOINS ET BLESSURES

Il faut un bon repas pour récupérer un point de fatigue et une bonne nuit pour en récupérer deux. Si tu ne bouffes pas assez, tu peux voir ta fatigue être perpétuellement réduite. Alors je te conseille d'aller chasser et de trouver de la nourriture en quantité suffisante pour toi et les tiens.

Les points de vie demandent quelques soins pour remonter. Il faut qu'un toubib s'occupe de toi. Déjà, il doit faire un jet et obtenir au moins un succès par point de vie perdu au cours des dernières minutes. S'il n'y parvient pas, il te restera des séquelles plus ou moins graves selon les circonstances.

Séquelles à un point. Tu vas mettre plusieurs jours, au mieux, pour t'en remettre. D'ici là, considère que tu as un malus de +1 à tous tes seuils de réussite.

Séquelles à trois points. Là, c'est en semaines qu'il va te falloir compter pour recommencer à trotter comme un cabri. D'ici là, considère que tu as un malus de +2 à tous tes seuils de réussite.

Séquelles à cinq points. T'as un membre en moins, un poumon qui s'est fait la malle, un pancréas qui joue des castagnettes, le foie qu'est pas droit ou la gueule tellement arrangée que ta mère ne te reconnaîtrait pas. Ta vie va pas être drôle tous les jours maintenant... En gros, en fonction des circonstances, le Conteur ne sera pas tendre avec toi - pouvant aller jusqu'à t'interdire des actions. Carrément. Eh ouais !

Dans tous les cas, tu pourras récupérer un point de vie tous les jours si on s'occupe de toi, tous les deux jours si tu dois te démerder et que t'es en état de le faire, et toutes les semaines si tu es comme un con, sans médocs et sans infirmière à ton chevet.

PATHOGÈNES

Virus, bactéries, nanotechs, saloperies diverses, empoisonnements chimiques et organiques : t'as que l'embarras du choix... Je te ferai pas une liste à la con de tout ce que tu peux trouver. Ça te ruinerait le moral. T'oserais plus mettre le pied dehors.

Considère que tous ces trucs fonctionnent de la même manière. Le Conteur doit leur assigner un certain nombre de d10 et, éventuellement, de dE quand les circonstances sont favorables (germes bien dissimulés ou en pleine forme). De ton côté, tu dois faire un jet avec tes points de vie actuels, éventuellement avec quelques dE apportés par des soins infirmiers, des potions de grand-mère ou des médocs un poil efficaces. En général, un seul jet est nécessaire pour contracter le mal. Tu regardes dans le tableau des blessures ce que ça te fait (perte de fatigue et de points de vie). Ensuite, chaque maladie ou empoisonnement peut ou non, t'obliger à de nouveaux jets réguliers. Tu fais un jet par heure pour le choléra (contre 5d10+3dE). Une grippe peut t'obliger à un jet par jour (contre 2d10+2dE). Une bonne chiasse de viande passée, c'est juste une fois (contre 3d10).

Soigner une maladie ou un empoisonnement demande que tu réussisses un jet au moins une fois pour stopper le mal. Des médocs appropriés te donneront des bonus. Tant que t'es pas soigné, compte pas remonter tes compteurs, garçon.



Du mardi 30 août au samedi 10 septembre

RENTREE GAGNANTE

Gagnez* 40 000 BONS D'ACHAT
tiré d'une valeur de 30€

TIRAGE AU SORT TOUTS LES JOURS

et 10 000 LECTEURS MP3
tiré d'une valeur de 39€ TTC environ

TIRAGE AU SORT LE SAMEDI 10 SEPTEMBRE

*Dotation nationale. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet affiché en magasin. SYSTÈME U Centrais Nationale. SA au capital variable. RCS Créteil B 304 932 935 - Année 2003. Photo non contractuelle.

N'oublie pas que toutes les maladies qui avaient disparu sont de retour : syphilis, tuberculose, rougeole, choléra, charbon... et puis aussi le scorbut et les différentes carences alimentaires : bouffer de l'humain, c'est bien mais c'est pas toujours suffisant. Pense à rajouter un peu de salade !

MORAL

Un bon charognard doit savoir garder le moral en toutes circonstances. C'est important parce que, sinon, tu te laisseras aller et tu n'auras pas le courage de faire face. Le moral est ta meilleure arme face au destin. Tu peux toujours dépenser un point de moral pour gagner un succès automatique à une action. Direct. Comme ça. Sans chichi.

dans les bras d'une copine, en réussissant une mission et en rentrant intact chez toi...

Par contre, tu perdras forcément un point si tu vois un pote se faire tuer sous tes yeux, si ta femme te quitte ou tes gamins succombent à une maladie, si tu ne manges pas correctement pendant une semaine complète ou si tu passes plus d'une nuit sans dormir...

Le moral est utile aussi pour résister à la peur ou aux intimidations. Il suffit de lancer autant de dés que de points de moral. Si vous êtes plusieurs, oublie pas de rajouter 1dE au meilleur d'entre vous pour chaque type à ses côtés. Être en groupe, ça a du bon...

Tu pourras récupérer ton moral en mangeant correctement - un point par semaine où tu as pu te restaurer normalement tous les jours. Tu le récupéreras en faisant la fête avec tes potes, en passant une soirée



Comme tu vois, le moral signifiera parfois la différence entre la vie et la mort. Donc soigne le bien, c'est ton bien le plus précieux.

S'ENDURCIR

À chaque fois que t'auras survécu à quelques avanies ou que t'auras réussi à ramener de la bouffe ou du matos à ton groupe, que tu auras pu faire du commerce ou que tu auras croisé des Zgrikks sans te faire gauler, tu recevras des points d'expérience. Note-les dans un coin de ta feuille. Quand tu en auras assez, ils t'aideront à t'endurcir et à t'améliorer.

En moyenne, le Conteur te donnera deux ou trois points d'expérience pour une session de Charognards. Arrête de gueuler que c'est pas assez et occupe-toi de ta feuille. Pour augmenter les compétences, il suffit de dépenser un nombre de points égal au niveau actuel. Y a pas de max. Si tu veux avoir un +11 dans une compétence, t'auras payé les points, pauvre taré. Pour dix points, tu peux apprendre une nouvelle spécialité. Pour dix points, tu peux aussi te payer un point de vie, de fatigue ou de moral. Là, par contre, tu ne pourras pas dépasser 5 - à moins de profiter de l'hospitalité Doglok et de leurs cuves à esclaves.

Je crois bien qu'on a fait le tour. On passe à la suite ? Règle tes pas sur les miens et accompagne-moi.

+20

Butin des deux premiers jours de fouille plutôt mince, mais assez intéressant. Zone déjà fouillée pour le plus gros. Sommes tombés sur une cache d'armes, derrière un mur de placo qui a été abîmé par des infiltrations. Heureusement les cartouches - deux ou trois cents - étaient rangées dans des boîtes plastiques hermétiques. Protégées du soleil, les boîtes sont même encore réutilisables. Le fusil, par contre, est grippé et va mériter un gros, gros travail de la part d'un spécialiste. Les fûts sont piqués. On espère le savoir. Nous avons retourné le reste de la maison, pensant à une cache survivaliste. Avons trouvé du matériel mais essentiellement électronique et très dégradé. Ça ne vaut pas grand chose. Nous trierons à Sablé. Belle boîte à outils, bien complète. Faudra trouver de l'huile pour nettoyer tout ça.

RECYCLAGE CHAROIGNARD

Nous y voilà : la réserve... Pas touche. Uniquement avec les yeux - sinon, je te coupe les doigts. Le matériel est ce qui nous a permis de survivre toutes ces dernières années. Le matos et une grosse paire de couilles, bien entendu. Mais le matos est réellement ce qui nous a permis de sauvegarder nos bijoux de famille. Tu vas devoir apprendre à prendre soin de lui, à le réparer pour qu'il dure plus longtemps, à le surveiller et à le conserver. Tu vas aussi devoir apprendre à le dénicher quand tu seras en balade. La moindre trouvaille peut receler des trésors.

INVENTAIRE

Un petit tour ? Ici, on classe le matériel selon le domaine d'application - autant de catégories que de compétences. Au moins, on s'y retrouve pour savoir quoi utiliser en fonction des circonstances.

En rayon Bastonneur, tu trouveras tout le matériel guerrier : les pistolets et les couteaux, les sabres et les protections...

En rayon Bidasse, tu trouveras tout ce qu'il faut pour nager, grimper, t'orienter. Tu auras les cartes et une partie du matos électronique super rare - pour les communications notamment.

Par là-bas, c'est le rayon Chasseur. Maquillage, tentes d'affût, bottes souples, pièges, collets, fusils de précision et tout ce dont tu pourrais avoir besoin pour traquer des proies - jumelles et matos optiques divers.

Par ici, c'est le rayon Conducteur. C'est assez grand parce que c'est là qu'on colle les véhicules et tout ce qu'il faut pour les améliorer et les armer.

En rayon Cuistot, tu trouveras ce qu'il faut pour la popote bien entendu. Mais aussi le matos de logistique, les sacs, les coffres... C'est là qu'il y a la bouffe, l'alcool et les drogues.

Le rayon Récupérateur n'est pas très fourni - si on excepte les pelles, les pioches, les détecteurs de métaux, les tamis et ce genre de choses.

Le suivant, par contre, est bien achalandé : au rayon Survivant, on trouve tous les vêtements, les tentes, les couvertures de survie, le matos d'éclairage... En général, tu commenceras par te fournir ici avant de passer au rayon Bastonneur. Si tu fais l'inverse, t'auras des soucis assez rapidement.

Le rayon Technicien comprend les outils et les instruments de précision. Je ne te fais pas le tour complet - mais en gros, on a essayé de réunir les ustensiles par trousse de spécialité.

Le rayon Tête est une bibliothèque : c'est là que tu pourras te renseigner - si tu sais lire - pour trouver les infos techniques utiles. On a jeté la plupart des romans, mais on recherche tous les manuels techniques et scolaires. On essaie de garder ce qui est utile - au cas où il faudrait qu'on se casse rapidement... Au moment de la panique, pas mal de gens ont topé des trucs sur Internet et les ont imprimés - le bordel à réunir et à conserver.

CLASSER LE MATOS

Le matos est classé selon les dE qu'il rapporte. Ne t'y trompe pas, c'est pas parce qu'il ne rapporte rien qu'il n'est pas essentiel. Tout est bon et pratique.

Zéro dE. Tout ce matériel est super important. Les vêtements, les petits outils, les petites armes légères, les flingues à plomb, les sacs, les cordes et les ficelles... N'espère même pas survivre ou tenter des trucs sans. Par contre, c'est clair qu'ils ne te rapporteront pas des masses de dE - sauf exception.

Un dE. En général, c'est que ce que te rapporteront les armes légères (les lames et les pistolets à grenaille), les armures de cuir ou les protections légères, les outils simples, les équipements génériques, les livres techniques isolés.

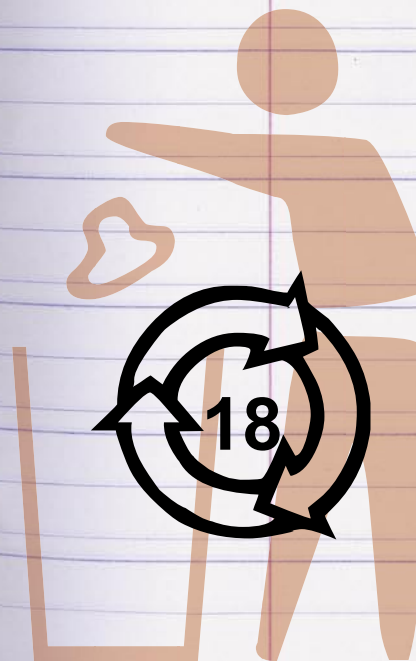
Deux dE. Tu pourras bénéficier de ces avantages avec les armes moyennes (comme les sabres ou les flingues militaires), les armures de métal bricolées, une boîte à outils complète, les équipements appropriés à une action donnée, une bonne bibliothèque de plusieurs bouquins sur un thème.

Trois dE. Pour avoir tout ça d'un coup, faut pas rêver, tu devras te trouver du matos exceptionnel : les armes lourdes, les armures militaires anciennes en kevlar, céramique et composite, un atelier complet pour bricoler avec les établis et les machines-outils, les laboratoires équipés, le matos spécialisé sur un truc précis, une belle bibliothèque avec un thésaurus.

Au rayon Toubib, tu auras tout le nécessaire pour charcuter tes semblables et, éventuellement, les soigner. Le gros manque, ce sont les médicaments - sulfamides et antibiotiques en tête - ainsi que les vaccins. Des trésors inestimables...

LE SAC À MATOS

Si ton Conteur a eu le courage de découper tous les pions qu'on lui propose, il pourra constituer un chouette sac à trésor. La plupart du temps, tu pourras tirer le matos que tu trouves au hasard. Si t'as de la chance, ça sera des trucs utiles, précieux ou rares. Sinon, tu trouveras bien à les échanger. La rareté du matos te sera donnée directement par le nombre de pions de chaque objet proposé...



ÉTAT GÉNÉRAL

Si tout était bien dans le meilleur des mondes, le matos serait toujours en état de fonctionnement et le temps ne prendrait pas son dû. Si tout était bien dans le meilleur des mondes, les gens seraient pas si cons et la météorite ne nous aurait pas dégringolés sur la caboche. Mais tout n'est pas bon. Et donc, les gens sont stupides, les Zgrikks et les Dogloks nous marchent sur les orteils et le matos se détériore. C'est pour ça qu'on le classe en quatre catégories :

Bon état. Le matos marche. Rien à dire. Il agit au max de ses dE. Tu pourras bénéficier de son efficacité maximale.

Matos abîmé. Le matos a été abîmé. Forcément, ça marche moins bien. Si tu veux absolument l'utiliser, tu te manges un malus de +1 à ton seuil. Pour le réparer, il faudra que tu réussisses à amasser un nombre de succès de Récupérateur ou de Technicien égal à deux fois la taille de l'objet. Tu pourras faire un jet par heure et il te faudra des outils et des bricoles de réparation.

Matos cassé. Le matos est cassé. Tu ne peux plus l'utiliser. Par contre, tu devrais pouvoir le réparer. Ça te deman-

dera d'amasser un nombre de succès de Technicien égal à trois fois la taille de l'objet. Tu pourras faire un jet par six heures de boulot. Il te faudra des outils, des bricoles de réparation et éventuellement des manuels techniques... mais ça, le Conteur saura te le dire.

Matos détruit. Le matos est détruit, krawa, mort. Inutilisable et pire, irréparable. La vraie cata quoi... On t'avait pourtant dit de faire gaffe !!! Comme tout se recycle, du matos détruit devient automatiquement de la bricole de réparation – juste un point, hein ? pas plus, quel que soit la taille du matos avant sa destruction...

aille. Il est resté à tourner pendant une heure. J'ai eu très peur quand je me suis rendu compte qu'Aglaé n'était plus à côté de moi. Une heure d'angoisse pure. Quand le Doglok est parti, je l'ai vue revenir près de nous. Elle tenait une montre. Elle m'a juste dit qu'elle l'avait prise à un bonhomme qui mourait là-bas, en m'indiquant l'église au clocher écroulé. On a réuni les groupes et on s'est glissé jusque là. Sam menait l'opération. Classique encerclement avec couverture et contre-couverture. Au final, Sam, Yann et moi, nous nous sommes glissés dans l'église délabrée. Le type était au premier rang, au pied d'un banc vermoulu, au milieu de quelques squelettes nettoyés par les

+21

La nuit dernière et la journée qui vient de s'écouler ont été terribles. Une lourde pluie s'est abattue sur Montsûrs en début de soirée. On avait un bon abri, dans un grand manoir à l'entrée de la ville, mais on a eu la désagréable surprise de voir des rats sortir des caves et des égouts. Agressifs. Nous avons dû défendre notre place. Pas de dégâts à part des morsures qu'Andrée soigne avec attention. On n'a pas l'intention de se choper des maladies. La journée a commencé normalement. Nous nous sommes séparés en trois groupes. L'un est resté au camp, les deux autres visitent des maisons proches pour éviter d'être trop loin les uns des autres. On a choisi d'aller de l'autre côté de la voie ferrée, au-delà même de la rivière, dans un coin qui nous paraissait avoir été relativement préservé, sur une haute butte. Maigre butin finalement. Et puis le petit caillou est passé dans le ciel. Alerte. On s'est dissimulé et on a attendu qu'il s'en



rats. Des types venus mourir au pied de leur seigneur sans doute. C'est visiblement ce qu'il était venu faire aussi. Il tenait un rosaire en argent dans sa main et regardait la croix encore sur le mur de l'abside en marmonnant une prière. Il n'y avait plus grand chose à faire pour lui. Il sentait la gangrène. Une vilaine plaie à la jambe. L'infection avait gagné l'abdomen, dur comme un sac de ciment oublié sous la rosée. Incroyable qu'il soit encore vivant. Je l'examinais doucement quand il m'a attiré à lui en m'agrippant par la parka. Il a juste demandé de l'aide, avec une voix étrange, grinçante. Puis il m'a relâché et s'est remis à murmurer ses prières. Il était bizarre. Il portait un drôle d'uniforme. Sur le coup, ça ne m'a pas vraiment frappé mais avec ce qui s'est passé ensuite... Ils ont gueulé à l'extérieur. Il fallait faire vite. J'ai fouillé le type. Récupéré un trousseau de clefs. On est sorti. Des camions arrivaient de l'est. On a couru se planquer, la plupart rejoignant l'abri, quelques-uns sortant leur combinaison de camouflage des sacs pour se cacher à portée de vue, en couverture. Les deux VAB sont venus se poser sur la place de l'église. Ils ont été une dizaine à en sortir. Deux avaient des armes bizarres, les autres des fusils de chasse ou des fusils-mitrailleurs militaires. Ils n'étaient pas aussi disciplinés que nous pouvions l'être en opération, grâce à Sam, mais ils tournaient bien. Les mêmes uniformes que le type de l'église, à peu de choses près. Ça m'a marqué alors,

RANGER LE MATOS

Bon, je vois que tu commences à te choisir des trucs qui te plaisent. C'est bien. Mais tu vas en faire, quoi ? Le matos, va falloir que tu le portes, stupide ! Il va te falloir des sacs et puis, ça pèse son poids ou c'est encombrant. Alors ? Tu reposes tout ? Tu hésites ?

Ok, ok, je te file un coup de main.

Chaque objet est défini par sa taille, exprimée en \boxtimes (ça se lit « carré »), qui exprime à la fois son poids et son volume. Les sacs peuvent contenir plusieurs carrés de matos. Tu pourras poser autant de carrés de matos que ton sac peut en contenir. Certains sacs internes peuvent augmenter légèrement la con-

tenance du total, mais au détriment de la disponibilité immédiate - il te faut au moins un tour de jeu pour ouvrir un sac et prendre ce qu'il y a dedans, et trois si tu fouilles dans un sac intérieur. Faudra que tu réfléchisses bien à la manière dont tu ranges tes trucs...

En général, tu peux porter un gros sac, plus un harnais et tes armes, ou une grosse pièce d'équipement. Les véhicules sont bien pratiques parce qu'on peut y caser pas mal de trucs en plus.

TROUVER LE MATOS

Le matos ne se trouve pas sous les sabots d'un cheval. D'ailleurs, y a plus vraiment de chevaux. Ça fait belle lurette qu'ils ont tous été bouloités. Pour dénicher de l'équipement, il te faudra

en les voyant les uns à côté des autres. Ils ont commencé à fouiller les maisons, en cercles concentriques. Celles de la place d'abord. Pas des méthodes de charognards. Ils allaient vite, sans se poser de question sur ce qu'ils pouvaient trouver, si ça a de l'intérêt ou non. La fouille n'a pas duré longtemps. Un groupe a pénétré dans l'église. Je les ai vus sortir le type en le traînant. Il serrait toujours le rosaire et des bulles de sang crevaient à ses lèvres tandis qu'il continuait à prier. Ils l'ont chargé dans le VAB et sont partis rapidement, en direction de Sainte-Suzanne, juste un dernier regard en arrière. On a tous eu peur, rétrospectivement. On ne va pas rester dans le coin très longtemps. En tout cas, on va placer des guetteurs et on ira plus vite dans le charognage.

fouiller les ruines, les habitations, les anciens magasins... Au cours des premiers temps, beaucoup de coins ont été pillés et pas mal de matos a été gaspillé et cassé. Ce serait plus simple si on pouvait se pointer sur une ancienne zone commerciale (ou une caserne) et faire ses courses. Mais, s'il y reste parfois des trucs et des machins, elles sont le plus souvent vides, déjà visitées, déjà pillées. Les kreums qui sont passés ont emporté leur butin, l'ont planqué et puis sont morts comme des crétins.

Tu tomberas jamais sur une caverne d'Ali Baba. Tu devras te contenter de quelques pièces pas trop abîmées, par-ci par-là. Quand elles ne seront pas pour-

ries par l'humidité, les champignons ou la vermine. Heureusement qu'il a fait plutôt sec ces dernières années.

La moindre baraque peut contenir des trucs. Mais n'y compte pas trop quand même. Il suffit que le Conteur ait décidé de la richesse du coin. Quand tu seras en vadrouille pour jouer le charognard, ça te prendra une journée pour pouvoir faire un jet de Récupérateur. Si vous êtes plusieurs, vous pouvez additionner vos succès et même fouiller plusieurs jours. Bien entendu, libre au Conteur de fixer le plafond de pièces disponibles, voire d'en définir certaines qu'il tient absolument à te donner... (méfie-toi tout de même de ses cadeaux !)

Journée perdue. C'est la dèche ici. Quel que soit ton nombre de succès, tu auras de la chance si tu peux tirer ne serait-ce qu'une pièce d'équipement du sac.

Foutu bled. Ça a déjà été pillé ou alors tout est vraiment trop pourri. Tu tires une pièce d'équipement pour quatre succès cumulés.

Foire à dix balles. On peut pas dire que ce soit bien fameux, mais il reste quelques belles pièces quand même. Tu tires une pièce d'équipement pour trois succès cumulés.

Zone Kilo-Sievert. La zone a dû être contaminée par des radiations ou fréquemment patrouillée par des Zgrikks. Elle reste dangereuse mais c'est sûr que personne ne l'a fouillée depuis un moment. Tu tires une pièce d'équipement pour deux succès cumulés.

Cache secrète. T'es tombé sur la cache d'un groupe de survivalistes. Le coup de moule. Tu tires une pièce d'équipement par succès obtenu. Il te reste à espérer qu'ils sont bien tous craouas et pas simplement absents...

ÉCHANGER LE MATOS

C'est un peu comme pour un ancien jeu : quand t'as quatre cartes dans ton deck, tu peux refile les autres, elles te serviront pas. Pareil ici. T'auras que faire de douze marteaux ou de cinq réchauds à alcool. Mais tu pourras les échanger avec d'autres gazieux qui auront plein de trucs en trop mais qui t'intéressent.

Il faudra que tu négocies les échanges - au troc, à l'ancienne, vu qu'il n'y a plus de monnaie qui compte. Tu te de-

mandes déjà comment tu vas faire. Tu n'y connais rien. Pas capable d'évaluer la valeur de tes échanges. La peur de te faire arnaquer. Heureusement, je suis là, encore une fois.

La première mesure de valeur d'un objet c'est " est-ce que j'en ai vraiment besoin ou est-ce que c'est encore une sale habitude consumériste de mes jeunes années quand maman m'emmenait faire les courses et que je voulais toujours la boule à la con qui coûte cher juste parce qu'elle était là à me faire de l'œil ? " Si t'en as besoin, tu pourras y mettre le prix. Sinon, c'est pas la peine. La deuxième question est " est-ce que ce que je propose est vital pour le mec en face ou est-ce qu'il fait juste un peu de spéculation ? " Ce sera à toi de choisir si tu veux l'assommer et profiter de sa détresse ou si tu veux l'aider à charge de revanche. Une fois que tu as les bases, tu peux les modifier en regardant l'efficacité de l'engin. Plus ça rapporte de dE, mieux c'est. Et puis, il y a la rareté aussi - c'est du commun ou du matos super rare ?

À toi de gérer. Dans tous les cas, pas de violence, pas de vol ou d'escroquerie. Tu pourrais y laisser des plumes - y a toujours des mecs plus malins que toi qui savent lire dans ton jeu. Maintenant, tu peux aussi choisir d'assumer tes conneries.

BRICOLAGE

Je te vois ouvrir ta caisse à outils et sortir tes pinces. Tu veux vraiment t'attaquer à ce moteur pourri pour te fabriquer une soucoupe volante anti-Zgrikk ? Ok, pas de problème. Tu risques d'y passer la nuit.



les chiffres du jour

La Bourse

CAC 40 Clôture de mardi 8 février 2005



Les plus fortes variations du CAC 40

Hausse	en %	Baisse	en %
STMICROELECTRON	+ 3,20	SAINT-GOBAIN	- 2,02
RENAULT	+ 2,66	VEOLIA ENVIRONN	- 1,90
AXA	+ 1,43	ARCELORMITTAL	- 1,65
LYMNH	+ 1,37	GROUPE DANONE	- 1,46
L'ORÉAL	+ 1,21	BOUYGUES	- 1,41

Les places étrangères

Tokyo	Francfort	Londres	New York
NIKKEI 11 490,43 - 0,08 %	DAX 4 371,39 + 0,12 %	FTSE 4 995,5 + 0,32 %	DJ 10 736,07 + 0,19 %

L'instantané

OUVERTURES DE CAPITAL EN 2005

Calendrier, annoncé hier par le ministre de l'Economie, des offres publiques de vente d'EDF, de GDF et d'Areva et de l'ouverture du capital de la Sanef

	Avant la fin 2005	Capital actuellement obtenu par l'Etat	% du capital mis sur le marché
EDF	100%	30%	au maximum
GDF	100%	30%	au maximum
Areva	95,5%	35 à 40%	
Société des autoroutes du nord et de l'est de la France (Sanef)	100%	20%	

Source : ministère de l'Economie et des Finances

Changes et or

Pour un euro	Cours du 8/2/05
Dollar	1,2764
Franc suisse	1,5591
Livre sterling	0,6876
Yen (100)	134,85
Or (once, à 18h37)	413,00/413,80 dollars

Les repères

- 1 euro = 6,55957 F • RMI : 425,40 euros/mois
- SMIC : 7,61 euros/h (1 154,18 euros/mois pour 35 h/semaine) • Chômeurs : 2,444 millions (en déc.), soit 9,9 % de la pop. active • Inflation annuelle : + 2,1 % (en décembre) • Croissance annuelle 2004 : 2,0 % (acquis)
- PIB 3^e trim. 2004 : 0 % • Plafond Sécurité sociale : 2 516 euros/mois • Moyenne associée du coût de la construction : 1 244,50 (T3 2004 : + 4,58 %)

Le matos, ça se transforme, ça se démonte et ça se remonte. On peut toujours faire des scratches, adapter un night-sight au fauteuil du conducteur du bus ou poser une led rouge à un fusil à plomb pour faire le viseur laser. C'est juste que ça prend du temps - à la fois à la conception et à la réalisation. Et t'étonne pas de pas y arriver. C'est pas fait à chaque coup.

Le Conteur doit décider du nombre de succès de conception que tu dois réussir (avec Technicien) et aussi du nombre max de jets que tu auras. Si ça marche pas, c'est que t'auras perdu du temps. En général, on fait un jet toutes les six heures de bricolage. Adapter un lance-grenades à un Beretta 92G en couplant les gâchettes, c'est une dizaine de succès à réunir en trois essais par exemple - pas long si tu as l'idée, mais difficile. Foutre un moteur Doglok au cul d'un combi Volkswagen, c'est une vingtaine de succès à réunir en dix essais (le plus dur est de caser le moteur à l'arrière en assurant l'équilibre). Plus long mais aussi plus facile...

Bien entendu, il te faudra les outils et les matériaux. Mais pour ça, je laisse le Conteur gérer tes idées tordues.

PAINT IT RED !

Voyager à pied, c'est pas mal - c'est bon pour le souffle et on ne pollue pas. Mais on fait pas beaucoup de chemin chaque jour. Pas assez en tout cas pour échapper à une troupe des routiers ou à une meute de chasse Zgriks. Vaut mieux un bon vélo - c'est le plus simple à dénicher, à entretenir et à réparer. Mais si tu peux, tope-toi une caisse solide, sans trop d'électronique sous le capot. Évite les allemandes et préfère les vieilles charrettes bien françaises. T'auras plus de facilité à dénicher des pièces dans les casses. Pour transbahuter tout ton monde, choisis un bus. Le seul problème c'est que ça suce au kilomètre et que c'est bien visible sur les scopes. Heureusement

que, la plupart du temps, les E.T. nous ignorent. Un véhicule donné te donnera un certain volume pour y garer du matos et des bonhommes. Mais, t'as des diagrammes qui te résumeront tout ça - et sinon, tu fais à la louche. T'es grand, non ?

Le gros soucis, c'est le gasoil. Y a plus des masses de réserves. Quelques litres par-ci, par-là. Dans de vieilles cuves oubliées ou en suçant le fond des réservoirs des stations-services isolées. Bien entendu, juste avant le choc pétrolier, on commençait à sortir les solutions alternatives - à base de colza, de biogaz, d'eau ou de botox. Mais tu penses bien que trouver du compost aujourd'hui, c'est un rêve à la con. Et puis, on n'est jamais allé assez loin dans l'industrialisation pour que ça soit facile à trouver et à utiliser de nos jours. Faudra bien que tu te rabattes sur les vieilles solutions. Une bonne nouvelle quand même : l'effet de serre, maintenant, tu t'en tapes le coquillard !

En gros, un litre de gasoil correspond à un carré (☒) de matos à découvrir. En moyenne, tu peux faire une dizaine de kilomètres avec un litre - si le Conteur est sympa et ne t'oblige pas à trouver de l'huile aussi... ça c'est valable pour la plupart des véhicules civils. Il te faudra deux points de gasoil pour dix bornes avec un bus et cinq ou six points pour la même distance si tu as un char d'assaut. N'oublie pas d'emmener ton jerrycan quand tu vas faire tes courses.

Si tu te mets dans la merde et que tu te retrouves coincé dans une poursuite, dis à ton Conteur de gérer ça comme

LA DÉBAUCHE ET LA MORT SONT DEUX AIMABLES FILLES
PRODIGES DE BAISERS ET RICHES DE SANTÉ.
DONT LE FLANC TOUJOURS VIERGE ET DRAPE DE GUENILLES
SOUS L'ÉTERNEL LABEUR N'A JAMAIS ENFANTÉ.

une opposition classique, avec des prises de risques et tout le tremblement. Donne des points de fatigue à ton véhicule (qui représentent sa manœuvrabilité) et des points de vie (qui correspondent aux chocs qu'il peut encaisser et à sa solidité). Le premier qui plante l'autre a gagné. C'est aussi simple que ça - y compris avec plusieurs véhicules. Si t'as des passagers, dis-leur qu'ils peuvent tirer sur l'adversaire et aussi se faire tirer dessus. Viser les pneus sert pas à grand-chose, presque toutes les jantes sont en bois maintenant, mais péter un radiateur peut faire son effet.

Voilà. Je crois que j'ai fait le tour de la question du matos. Si t'as des questions, n'hésite pas avant qu'on passe à la partie psychologique de l'affaire. Après, il sera trop tard et tu te démerderas avec le Conteur.



MEUTES DE CHAROIGNARDS

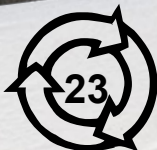
Que ça te plaise ou non, t'es pas tout seul. Il va bien falloir faire avec. Que tu les aimes ou pas, tu devras supporter tes contemporains. Ne serait-ce que parce que sans eux, t'es qu'un zombi en sursis.

Plus d'un bonhomme sur dix a clamsé durant la première année, entre le froid, les maladies, la famine et surtout les émeutes et les pillages. Tout le monde se foutait sur la gueule et des croisades de maraudeurs descendaient des grandes villes pour trouver de la bouffe dans les campagnes. En général, ça durait pas. Soit ils se déchiraient et ça finissait dans le sang. Soit ils rencontraient d'autres routiers et ils se mettaient des branlées avant de succomber à la faim et à des épidémies express - empoisonner l'eau était un bon moyen de se débarrasser de ces gueux.

Aujourd'hui, il doit rester quelques dizaines de milliers de mecs à travers la France. C'est pas beaucoup, mais c'est assez pour qu'on se sente pas totalement seuls. En plus, comme y a plus de capotes et qu'il faut bien se vider les couilles pour entretenir le moral, nos potes et potesses ont commencé à se reproduire - pas mal de mortalité infantile, mais moins qu'on pourrait le

penser. Les nanotechs ont l'air d'avoir un putain de pouvoir tératogène mais dans le bon sens du terme, cette fois-ci. Les monstres survivent et ont l'air parfaitement normaux. Bref, le cheptel se reconstitue bon an mal an.

Tout ce petit monde se réunit en communautés de taille et d'organisation très diverses. Je te propose de jeter un œil sur quelques généralités. Ce ne sont que quelques observations faites sur le terrain et arrangées selon un semblant de réflexion. Mais ça pourrait bien t'être utile pour savoir de quoi il retourne quand tu veux traiter avec tes semblables. N'hésite pas à pointer les cas particuliers et les exceptions. Et éventuellement à me contredire si tu vois que je raconte des conneries...



TÊTES DE CLOWN

Tu connais le jeu de la tête de clown ? Avec quatre languettes - une pour les cheveux, une pour les yeux, une pour le nez et une pour la bouche ? Tu peux mélanger quasi à l'infini pour obtenir des têtes toujours différentes... Pour les meutes de charognards, c'est du même tonneau. Grosso modo, une communauté donnée est définie par sa mobilité, son organisation, son attitude et ses ressources. Quatre languettes à combiner sans fin pour obtenir toute la gamme de tes semblables.

ON THE ROAD AGAIN

Déjà, première languette, t'as une nette différence entre les communautés nomades et les sédentaires. Les stratégies de survie sont pas tout à fait les mêmes. Les premières comptent sur le mouvement pour assurer leur survie. Bouger, c'est ne pas donner prises aux traqueurs et aux pillards. C'est avoir un coup d'avance sur les ennemis en envoyant des éclaireurs et choisir des chemins qui évitent les ennuis. Les nomades comptent peu sur les gros matériels. Ils préfèrent ce qui peut s'emporter sans souci en cas de problème. Le vélo reste leur principal moyen de locomotion - pratique pour accrocher des carrioles à l'arrière et y trimballer les gamins sans trop d'efforts. Et puis ça évite de se retrouver en rade de gasoil au milieu de nulle part. Les nomades peuvent facilement bouger d'un lieu de fouille à un autre - on s'installe en périphérie d'une localité et on la retourne tranquillement, durant plusieurs jours, après l'avoir bien observée.

Leur gros soucis, c'est qu'ils ne savent jamais s'ils ne vont pas pénétrer un territoire contrôlé par des gars un peu paranos. Et puis, ça demande des efforts de chasser tous les jours - on n'est jamais sûr de trouver de quoi bouffer, quand on n'est pas soi-même la proie des clebs. Et puis, y a le climat - les pluies noires, les orages Dogloks, les vents du large, le froid brutal qui s'abat du nord. Heureusement qu'ils savent s'y prendre.

Les deuxièmes, les communautés sédentaires, sont bien accrochées à un petit coin tranquille. Elles ont pu s'enterrer à moitié, dresser des fortifs, poser des pièges, baliser leurs environs. Elles ont des réserves de matos, de gasoil, des fois un petit parc automobile, des armes lourdes... Le meilleur, c'est pour la bouffe - des serres hydroponiques, des champignonnières, quelques bestioles en élevage, une source d'eau pas trop polluée. En général, ces mecs-là préfèrent les endroits discrets : une ancienne ferme à proximité d'un sommet de colline, histoire de voir loin ; une ancienne ardoisière ou une carrière abandonnée, avec assez de véhicules de chantier pour assurer la défense lourde du bled ; des fois des friches industrielles, quand ils ont pas peur des restes chimiques et des saloperies cancérigènes.

Souvent, les lieux choisis étaient des putains de réserves de matos - trop pour qu'on puisse les trimballer facilement. Il était plus simple de se poser là et d'attendre les cons qui manqueraient pas de passer. Siège permanent, paranoïa grandissante, stress et état d'alerte à répétition... tu parles d'une ambiance, toi. Mais bon, les gazieux ont pris l'habitude. Maintenant, ça leur en bouge l'une sans déranger l'autre. Ils dorment

24

Sablé. Au calme. La pièce est fraîche mais les draps sentent bon le savon. J'ai encore mal mais je me remets doucement. Marie est en train de coudre dans un fauteuil pas loin. Je sais qu'Aglaé est dehors, sans doute en train d'explorer les environs. Elle va aussi bien qu'on pourrait l'espérer après ce qu'elle a vécu. C'est marrant, ça ne semble pas la toucher. Je me retrouve là sans trop savoir comment - bien qu'on m'ait raconté une bonne partie de la fin de l'histoire. Treize jours depuis ma dernière entrée dans le cahier. Il me manque les quatre derniers. Le reste, je m'en rappelle - plus ou moins, au travers d'un voile de brumes. La nuit après la visite du com-mando, Aglaé a disparu. Elle est partie. Elle s'est glissée près de mon lit et m'a glissé une phrase à l'oreille. J'ai à peine émergé mais les mots sont restés gravés : « Ils ont besoin d'aide. Il faut que j'aille là-bas. Au revoir. » J'ai bien mis quelques minutes à me réveiller complètement. C'est le grincement du vélo qui a fait le nécessaire. Mais forcément, c'était trop tard. Elle avait filé dans la nuit.

avec le flingue et savent se contenter du sommeil qu'on veut bien leur accorder.

C'est sûr qu'ils ont une certaine sécurité. Ils sont blindés, armés ras la gueule, avec de la bouffe, du chauffage et de l'eau. Mais en même temps, on sait où ils sont. Pile-poil sur le trajet des compagnies de routiers et de pillards. En plein milieu des routes commerciales, quand ils acceptent encore

d'échanger du matos. Ce qu'ils sont obligés de faire. Ils lancent quelques fois des expéditions sur des villes proches, en calculant bien le gasoil nécessaire pour un aller et un retour express. Mais c'est rien quand on compare leur activité de charognards à celle des nomades. Du coup, c'est vrai que ces communautés sont de parfaits recycleurs. Ils achètent à droite, revendent à gauche, troquent et se gardent les meilleures pièces.

Mais tous les nomades et tous les sédentaires ne se ressemblent pas. Tout est dans l'organisation.

STRATÉGIES SOCIALES

N'oublie jamais qu'une communauté, ce sont d'abord des abrutis qui ont décidé de vivre ensemble. C'est un agrégat d'individualités qui arrivent avec leurs passés et leurs névroses, leurs peurs et leurs tabous, leurs petites qualités et leurs gros défauts. D'autant qu'il n'y a pas eu de reconstruction sociale avec des règles étendues. Bref, c'est un beau foutoir psychologique. On en causera tout à l'heure quand je te parlerai des dynamiques à l'œuvre dans les groupes. Là, je vais te causer des conséquences de tout ça. A priori, j'ai pu différencier trois modes de fonctionnement dans les groupes humains. Bien entendu, t'as des subtilités, des groupes qui ont le cul entre deux chaises, des évolutions dans le temps et le fonctionnement. Mais basiquement, ça donne ça :

Les plus simples, ce sont les groupes dégénérés. Aucune autorité interne, aucune organisation. Ça marche parce que ça le veut bien. Les mecs sont ensemble, ça se joue à la gueule, ça peut toujours se dégrader à la moindre biture ou en cas de stress. Aucune espèce de liens entre les gens, pas de chef reconnu. En général, ces groupes évoluent rapidement vers des formes plus stables ou sont rapidement débandés ou détruits. En moyenne, quand les groupes de ce type perdurent, c'est que ce sont de grands malades bien dangereux. Une bande de sociopathes ou de psychopathes en goguette qui sèment la terreur et la mort derrière eux. Ils ont grillé un fusible et il n'y a plus rien à en tirer. Pire que des chiens... et c'est pas peu dire.

Ensuite, tu as les bandes qui ont une autorité forte à leur tête. Tout est dans le chef. Les mecs ont peur de leur patron ou le vénèrent au-delà de toute logique. Ce genre de groupe tient tant qu'un mec à couilles est en charge des décisions. Il est le boss, le patron, le cerveau. Il réfléchit pour tout le monde et tout le monde est suspendu à ses décisions. Après, ça peut être de l'autoritarisme basé sur les muscles ou une vraie compétence tactique... tout dépend de l'intelligence du bonhomme. En règle générale, abattre le patron revient à prendre sa place. À toi d'assurer ensuite...

Enfin, tu as les bandes autogérées. Les vraies communautés avec un conseil, des discussions, des protocoles sociaux complexes qui permettent à tout le monde de vivre ensemble. En général, les règles sont bien plus fortes que dans les bandes à chef. Bien plus implacables et plus durement appliquées - notamment en cas de manquement. T'as pas intérêt à désobéir aux lois, mon gars. Sinon, t'es mort. Pas mal de bandes de presbytériens catho-islamiques dégénérés suivent ce genre de règles. Faut vraiment se les coltiner ces gus-là. Ils sont efficaces pour survivre (comme quoi le modèle a du bon) mais ils sont pas des drôles. Ils récupèrent leur moral dans la prière, t'imagines ?

Comme tu pourras le constater, ces différents modèles d'organisation évoluent constamment au sein des communautés. Un jour autogérée, il suffit qu'un gus commence à avoir une plus grande gueule que les autres pour qu'elle passe en mode dictature. Inversement, des contre-pouvoirs peuvent s'élever progressivement, forçant un chef à abdiquer une partie de son autorité. C'est de la gestion de conflit tout ça. T'as intérêt à être un bon Cuistot pour y comprendre quelque chose et pour maîtriser les flux.

TO BE OR NOT TO BE

Ce qui va faire la plus grosse différence entre les communautés, c'est leur attitude générale vis-à-vis des autres. Entre les énervés et les mous du gland, tu as assez d'espace pour rigoler un coup. Y a pas vraiment d'ordre pour te présenter les différents types de communautés. Disons qu'on va aller du plus rare au plus commun.

Les plus rares aujourd'hui sont les survivalistes paranoïaques. Ils ont eu leur heure de gloire au moment du big kaboum. Mais ils ont été forcés de mettre de l'eau dans leur vin et de se diluer un peu dans les autres communautés pour survivre plus longtemps. En général, ils sont super bien équipés, super bien formés, avec des tactiques intelligentes et une prudence qui force le respect. Mais ils fréquentent personne. Trop de peur. Peur de l'autre, peur de l'étranger, peur de ce qui n'est pas comme eux. À ce que je sais, ils flinguent les mutants qui naissent chez eux - assez cons pour avoir peur de ce qui sort du ventre de leurs femmes. Souvent, mais pas toujours, les survivalistes sont regroupés par principes ethniques : les

blancs avec les blancs, les arabes avec les arabes et les noirs avec les noirs. Concepts à la con. J'en connais même qui sont du genre " supporter du PSG entre eux ". C'est dire l'insupportable crasse. Ces gazieux, tu les croiseras pas souvent. Y'en a plus des masses et ils sont invisibles quand tu les cherches pas activement. Ou s'ils ont pas envie de te casser la gueule activement... pour manger par exemple.

Ensuite, t'as les routiers. Les saloperies de pillards et de maraudeurs. Et aussi les conquérants - les mecs qui veulent agrandir leur tribu, leur territoire, leur richesse, leur pouvoir. Plus de femmes pour faire plus de gamins qui donneront plus de guerriers. Ceux-là sont pas très nombreux, mais il en naît un de temps en temps et c'est une vraie plaie quand ça débarque dans ta région. L'expansionnisme et le pillage sont les deux mamelles du routier heureux. Tire à vue, garçon !

Après, t'as les mystiques. Tu penses bien que de savoir qu'on était pas seuls dans la galaxie n'a pas découragé certains de croire en Dieu. Et que ça en a encouragé d'autres à embrasser des croyances à la con. Tu trouveras du catholique, du musulman, du protestant, du juif et du bouddhiste autant comme autant. Le plus souvent dilués dans les autres communautés, vivant leur foi sans faire chier les laïcs et les bouffecalottes et inversement. Des fois, ils se réunissent entre eux et ça devient rock'n'roll. Ils se montent la tête, partent dans des plans croisades, punitions publiques, autodafés, martyrs et autres joyusetés moyenâgeuses. J'ai rien contre, remarque bien. À voir de loin, c'est assez drôle finalement. C'est quand ils s'attaquent aux tiens sous prétexte d'impureté ou de paganisme que tu peux



l'avoir mauvaise. Les gens sont cons. Je crois pas que ce soit la religion... mais elle est, comme le jeu de rôle, un bon révélateur de la bêtise crasse - si tu veux mon avis à deux balles (et je te dis rien sur les répurgateurs laïques !!!). Passons. Je te cause pas des illuminés. Eux ne survivent pas très longtemps et y a pas de généralités à donner. Ils sont allumés et tu peux imaginer ce que tu veux comme truc foireux qu'ils pourraient croire.

Pour continuer et finir, t'as les re-construteurs. C'est la grande majorité. Eux, ils ont décidé de s'adapter à la situation mais sans tomber dans des plans nihilistes. L'humain, c'est comme le rat et le cafard. Ça survivra toujours si tu ne le vaporises pas une bonne fois. Il suffit qu'il te reste un couple bien caché et ça bourgeonnera. Tu te rappelles pas les vieux Tex Avery avec le chanteur d'opéra qui a des lapins dans les manches ? Ben voilà ! pareil. Les re-construteurs se sont organisés. Ils se regroupent pour être plus forts. Ils tentent de renouer des liens sociaux, de retrouver des repères. Forcément, ils se plantent mais ils en profitent pour

inventer autre chose, ce qui pourrait bien ressembler de plus à la société de demain, tant que les Zgrikks et les Dogloks folâtreront sur nos arpions. Les reconSTRUCTEURS fouillent les ruines, réunissent le matos, le vendent, font de l'élevage ou des cultures, élèvent des enfants, font la fête quand ils peuvent, se regroupent quand il fait noir et tempête. Ils survivent et sont bien partis pour être là un bon moment.

ET DANS LA POCHE

Le dernier truc à prendre en compte quand tu observes une communauté, c'est le matos dont ils disposent. Je t'ai classé ça en cinq cas. Le Conteur aura qu'à sélectionner celui qui le branche le plus quand il doit préparer des lieux d'échange ou de pillage. Faut juste qu'il oublie pas que ce n'est pas un trésor de dragon, sur lequel il pose son cul. Toute pièce d'équipement peut avoir un usage - notamment pour défendre la communauté ! Le truc est pas mal non plus pour te donner une communauté viable quand tu te lances dans le monde. Comme ça tu peux savoir ce que tu as en back-up au cas où...

Beng ! la dèche. La communauté n'a rien. Ses membres possèdent trois ou quatre pions chacun. Ils iront pas loin !

Racaille. Grosso modo, c'est le niveau de richesse de ta communauté au début de tes aventures. Chaque personne possède cinq pions et la communauté possède soit un véhicule et une vingtaine de pions, soit une cinquantaine de pions divers... C'est pas la mort, mais bon - ton groupe peut être en déplacement loin de ses bases ou a été pouillé y a pas longtemps (par accident ou par

des routiers qui vous ont laissé le strict minimum qu'ils pouvaient pas emporter). Bien entendu, comme le matos doit pas rester dormir, il est fort possible qu'une bonne partie de celui-ci ait été distribué. Mais il reste la propriété de tous en cas de querelles...

Ravitailleurs. La communauté est solide. Elle possède plusieurs dizaines de pions divers et au moins un gros véhicule - de transport ou de travaux. Ses membres possèdent entre cinq et quinze pions en propre...

Dopplesoldnër. La communauté se porte bien. Elle possède quelques centaines de pions divers et deux ou trois véhicules. Ses membres sont bien dotés, avec dix à vingt pions par personne.

Ruche. La communauté est foutrement riche. Chacun de ses membres possède entre quinze et trente pions et la communauté elle-même possède plusieurs véhicules et quelques milliers de pions - dont sans doute un bon paquet en gasoil. Une bonne unité de commerce.

À toute cette manne matérielle, n'oublie pas de rajouter des avantages moins pondérables : la présence de gamins mutants ou pas, la difficulté de trouver les cachettes, les défenses et les fortifications existantes, les avantages donnés par les installations en dur ou par des bricolages-maison sur les moteurs... Ce sont toutes ces petites choses qui font la différence quand tu dois comparer la puissance ou les chances de survie d'un groupe.

DYNAMIQUE, MÈCHE COURTE

Avec tout ce que je t'ai déjà donné, t'as moyen de t'amuser à reconstituer de sacrées têtes de clown, non ? Je vais juste essayer de te re-filer quelques idées supplémentaires sur la manière dont les choses se passent en interne. C'est de la psychologie de cuisine à deux balles, mais eh ! c'est juste le résultat d'observations empiriques. Tire pas sur l'ambulance, garçon.

SIZE DOES MATTER !

Déjà, t'as remarqué ? Tu trouveras jamais de grosses communautés. Quelques dizaines de membres, ça passe encore. Jusqu'à moins d'un millier pour les plus gros groupes sédentaires qui peuvent baisser la tête et qui ont des structures internes solides. Mais pas plus. Jamais. L'explication est simple. L'homme est un animal grégaire mais faut pas pousser. Au-delà d'une masse critique, faut de sacrées *cojones* pour tenir une communauté en ligne - ou alors, il te faut un service d'ordre bien affûté. Les gens sont responsables, certes, mais pas au-delà d'un certain cercle autour d'eux. Après, c'est la merde. Les défections. L'égoïsme. Les jalousies. Le " je peux faire mieux que vous, bande de taffiotes ! " Les communautés se scindent ou se déchirent. Des fois, ça se passe bien. Les dissidents prennent leurs cliques et leurs claques, et basta. Mais c'est rare. Comme dans un mauvais divorce. Faut toujours se déchirer pour les gamins et le chien. Sauf que là, c'est plus grave. C'est une question de survie. Le matos est trop important pour qu'on le

INFORMATIONS IMPORTANTES

EN CAS DE RÉGLEMENT AVANT LA DATE D'ARRÊTÉ, vous devez signaler au comptable mentionné dans le cadre expéditeur les références du présent avis en précisant la date de votre paiement et le moyen utilisé : effet bancaire ou postal, numéraire (dans ce dernier cas, indiquez la date et le numéro de la quittance délivrée).

Si vous souhaitez obtenir des renseignements sur le montant de la dette, si vous estimez qu'une erreur a été commise, si vous contestez le montant, ADRESSEZ-VOUS AU SERVICE ADMINISTRATIF CONCERNÉ SELON LE CAS (maître, hôpital, office d'H.L.M.,...).

Si vous avez des difficultés pour payer les sommes dues, ADRESSEZ-VOUS AU COMPTABLE DU TRÉSOR DONT L'ADRESSE FIGURE DANS LE CADRE EXPÉDITEUR DU PRÉSENT AVIS.

Pour les données vous concernant, le droit d'accès et de rectification, prévu par la loi 78-17 du 6-1-1978, s'exerce auprès du comptable du Trésor dont émane le présent document.

Toute correspondance doit être affranchie. N'oubliez pas de rappeler les références indiquées en haut à droite du présent avis.

EXTRAIT DU TARIF DES FRAIS DE POURSUITES
(Code général des impôts, article 1912)

COMMANDEMENT : 3 % du montant des sommes dues (minimum de 7,5 €).
SAISIE QUELLE OU ELLE SOIT : 5 % du montant des sommes dues (minimum de 15 €).



Pour le moment, aucune communauté n'a su négocier le virage quand le nombre de membres a franchi certains paliers critiques. Les plus sages se sont dispersées en partageant le matos et en gardant des liens plus ou moins étroits. Mais c'est pas fréquent - compte plutôt sur une bonne baston quand le temps est venu.

L'autre facteur qui limite les grosses communautés, ce sont les chasses Zgrikks. Ces empaffés ont pris goût à la chair humaine, ces dernières années. Faut croire qu'ils n'ont plus rien à becqueter ou qu'ils ont des goûts de luxe. En tout cas, ils repèrent plus facilement les gros rassemblements que les petits un peu discrets. Compte pas garder une

communauté en état si tu fais pas gaffe et si sa taille devient implacable. Je te causerai des Zgrikks plus loin, mais garde ce truc à l'esprit... Remarque bien qu'ils ne détruisent jamais les communautés. Ils se contentent de les "éclaircir" un peu - comme on peut le faire avec une jolie forêt cultivée.

PETIT PRÉCIS DE BDSM-APPLIQUÉ

Les relations entre les survivants de l'apocalypse sont assez simples. Elles suivent, à peu de chose près, tout ce que l'humanité a connu jusqu'à présent. Quand tu auras à traiter avec un groupe, cherche ses forces et ses faiblesses. Elles se nichent toujours dans les individus. Rarement dans le matos, quoiqu'il soit bien utile. Les dynamiques de groupe sont assez marrantes à observer - c'est par elles que tu pourras te faire une place, bouffer à ta faim et baiser tout ce qui bouge sans risquer de te manger une balle dans le foie, rascal. Fais gaffe quand même qu'ils n'en fassent pas autant avec ton groupe. Tu pourrais bien te retrouver à te la mordre et à t'en faire un cache-col pour l'hiver pendant que ta gonzesse réchauffera leur pieu.

Commence par repérer les meneurs, les leaders, les dominants. Ceux-là, faut leur laisser la place de chef et de décideur. Ne les prends jamais de plein fouet, ils aiment pas ça et te feront payer ton impudence ! Fais-les mijoter. Fais des suppositions, des propositions, des suggestions. Laisse-les rebondir et s'approprier tes idées. Soit intelligent

avec eux. En général, c'est vers eux que tout le monde se retourne quand c'est la merde. On attend d'eux qu'ils soient infaillibles. Et ils ont l'orgueil de se croire comme tels. Mais en fait, ils pigent que dalle. Ils voient pas les vrais courants de pouvoir qui circulent. Ils profitent de leur position, donnent des directives, insufflent des énergies mais sont souvent incapables de voir les cho-

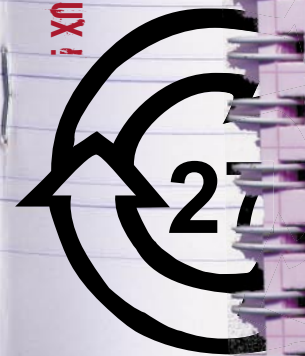
ses si on ne leur en cause pas. Il suffit de les laisser dans l'ignorance pour voir leur pouvoir s'évanouir. Manipulation, c'est le moyen de les avoir.

Ensuite repère les dominés. Eux, c'est tout le contraire. Ils se laissent avoir. Ils suivent. Ils ont peur de ce qu'ils pourraient devoir décider. Ou ils sont particulièrement feignants - le cas

CONTEMPLER LES MON ÂME : ILS SONT VRAIMENT AFFREUX !

Au matin, Sam m'a donné un des fusils lourds et m'a longuement serré contre lui. Il savait que je n'avais pas le choix. Eux continuaient vers Sablé, mais ils ne pouvaient pas risquer tout le groupe pour une gamine, même si c'était Aglaé. Moi j'ai tracé vers l'ouest. J'avais du retard sur elle. J'ai pesté toute la matinée, laissant l'inquiétude remplacer peu à peu la colère. Après, j'ai eu comme une grosse bourre de coton à la place du cœur.

J'ai tracé aussi vite que je pouvais. Je ne faisais pas le fier... J'ai suivi la D9, grosso modo. Une vraie plaie cette route. Une bonne partie passe au travers de bois infestés de chiens mais qui cachent bien du rocher Doglok. Et puis, il y a ces longues zones découvertes, en plaine, juste sous le nez du Mont Rochard. Je me suis fait peur plus d'une fois, passant mon temps le nez en l'air à surveiller la forme menaçante et manquant de me vautrer dans des fossés. Je n'ai vu aucune trace de ma fille à part quelques sillons tracés dans la boue par les pneus de son vélo... au milieu des profondes empreintes des VAB. Au moins, j'étais sur la bonne route. J'ai atteint la longue montée vers Sainte-Suzanne vers midi. Il y avait une petite fumée de cheminée qui montait au-dessus du château.





le plus courant... Eux, c'est l'intimidation qui marche. Rends-leur service. Donne des conseils un peu appuyés. Fais-toi des potes, des suiveurs qui se rangeront derrière toi s'il s'avère que tu es le plus fort. Bien entendu, ils t'ignoreront si ce n'est pas le cas. Mais bon, à toi de faire le boulot.

C'est chez les dominés que t'auras le plus de boulot et le plus d'occases d'arriver à tes fins. Repère les types loyaux et repère les frustrés. Les premiers sont carrés dans leur tête. Ils sont des suiveurs, le savent et l'acceptent. Ils sont bien contents et reportent leur amour-propre dans leur loyauté, préférant suivre leurs modèles jusqu'au bout et grappiller un peu de leur prestige. Les seconds sont des empaillés en puissance. Ils sont jaloux. Ils voudraient être des dominants mais ont perdu au jeu de celui qui a la plus grosse. C'est pas eux qui sont les mieux montés ; ils s'en veulent et en veulent au monde entier. Ils ont leurs têtes de turc - leur femme, leurs gosses, leurs subalternes. Ce sont des cons. Bien utiles mais dangereux. Ils sont facilement manipulables si tu aimes jouer sur les pires tendances de l'esprit humain : la jalousie, l'envie, le désir, la haine de soi et des autres... À toi de voir.

Après, tu peux aussi repérer les liens affectifs et les loyautés de cœur. Elles sont encore assez nombreuses - le vieux fond humain de gentillesse et d'amour. C'est banal, mais heureusement que ça

existe. Sinon, je t'assure que je verserais pas une larme si les Zgrikks nous éliminaient tous sans pitié.

Comme tu peux le constater, c'est une étrange alchimie sociale qui permet aux groupes de se maintenir et aux hommes de ne pas se laisser aller. Ton taf, c'est d'utiliser cette alchimie pour survivre - et ta survie passe par la survie de ton groupe. Sois attentif aux querelles, à la justice, aux équilibres entre les gens. Ne permets pas la frustration - elle te pétera à la gueule. Essaie de gérer les courages et les lâchetés des uns et des autres. Donne confiance aux faibles et responsabilise les forts.

Et quand tu t'attaques à un groupe ennemi : fais exactement le contraire !!!

ET EN VRAI

Là, je t'ai fait la théorie. Passons à la pratique. Les communautés sont pas des trucs qui survivent toutes seules, là, chacune dans son coin, en s'ignorant royalement. En fait, ça n'a pas pris longtemps pour que s'organise une économie de la survie et de la récup', avec ses règles, plus ou moins informelles, et ses habitudes. Déjà que les Zgrikks et les Dogloks nous dézinguent à qui mieux mieux ! On n'allait pas en rajouter une couche - même s'il y a toujours des gros cons et des coups de blues qui se transforment en coups de fusil.

Comme d'hab, je te cause de généralités. En fonction de l'endroit où tu

promèneras ta carcasse, tu trouveras des tas de situations différentes. Chaque bonhomme est unique, chaque communauté aussi. Mais bon...

Tous les groupes, qu'ils soient routiers ou reconSTRUCTEURS, mystiques ou survivalistes, sont bien obligés de composer avec les autres. Sinon, ça serait la guerre permanente... et déjà que c'est pas facile ! En moyenne, sur une région donnée, t'as toujours un groupe assez fort militairement pour imposer ses règles. Bien entendu, ils contrôlent pas plus que la surface de leur botte. Mais c'est parfois suffisant pour que t'aies pas envie de leur chier dedans justement. Le groupe, quel qu'il soit, contrôle les fouilles et la présence des nomades et des autres communautés. Grosso modo, t'as intérêt à passer à la caisse et à leur filer leur part du butin. Remarque, ça a un avantage ! Ce sont eux qui se lattent les chiens et les routiers extérieurs. Sont bien obligés de faire le boulot, sinon ils se retrouveraient vite fait dans la merde, à gérer plus de baobabs qu'ils sont capables d'en abattre. Mais bon, comme on dit " comme tu fais ton lit, tu te couches. "

Et donc, t'as la communauté forte au milieu de la zone. En général, ils sont bien installés, ont du bon matos - ce qui amplifie leur patate immédiate - et sont organisés. Ils patrouillent le coin et savent presque toujours quand des charognards viennent fouiller leur zone. Après, ils ont plusieurs solutions : parfois, ils posent des péages sur les passages obligés comme les ponts ou les grandes routes faciles à courir. Ça, ça signifie qu'ils ont les moyens de projeter leur puissance et qu'ils peuvent contrôler effectivement les dangers locaux - donc, vaut mieux payer pour les encourager à sécuriser la zone, tu dormiras plus tranquille. Mais la plupart du temps, ils se contentent d'organiser un

marché libre par chez eux. Ils assurent la sécurité d'un endroit, vérifient que les transactions se passent bien, assurent qu'il n'y aura pas de bagarre ou de vol...

En échange, tu payes juste un droit de commerce, une patente.

Des fois, c'est même l'inverse. Ils te payent pour que tu bosses pour eux comme équipe volante. Tu payes un poil plus, mais tu as un soutien logistique plus important en cas de problème : accès à des ateliers, à des installations médicales, à des véhicules pour de courtes périodes de temps... Franchement, quand tu peux te faire endorsé, c'est le pied ! Ça veut pas dire que ton groupe et la communauté qui t'embauche sont mêlés. Chacun garde ses spécifs. Mais c'est un lien qui est assez avantageux.

On dit que dans certains coins, y a de véritables bourses de charognards qui sont organisées, avec une cotation officielle de la valeur des choses. C'est plus la nécessité qui prime mais la rareté ou l'abondance. M'ouais. Tiendra pas ça. Et si ça tient, c'est qu'on sera bien mal tombé.

Pour te donner une idée, quand même, sur un département donné - ou une surface équivalente - tu trouveras toujours deux ou trois communautés installées qui se partagent le territoire. Et après, t'auras une grosse dizaine de petites communautés nomades qui grenouillent dans le coin en chassant et en charognant. Si t'as plus de cinq cent têtes d'hommes, au total, sur zone, c'est qu'il y a trop de monde.

Sur la droite, il y avait une maison à moitié en ruine, la première de la rue. Un bon endroit pour se planquer en attendant la nuit. Je m'y suis glissé et j'ai failli vomir en voyant le vélo d'Aglaé, abandonné contre un mur intérieur. J'ai eu une telle crampe d'estomac que j'ai hoqueté et toussé un bon moment. Bien. Faire du bruit comme ça. Parfait pour rester vivant. Je ne savais plus quoi faire. J'ai essayé de trouver des traces de pas. J'ai tourné un moment. J'avais prévu d'attendre le soir pour me glisser dans la ville, la traverser sans doute et retrouver des traces du vélo. Mais là ! Ma fille était quelque part dans le coin et il m'était impossible de savoir où.

LE DOGLOK ABOIE MAIS LE CHAROIGNARD PASSE

Bon, j'ai passé en revue tes camarades humains, histoire que tu saches à quoi t'en tenir. Avant d'attaquer les quelques dernières notions dont tu auras besoin (comment te nourrir, où te cacher, quoi boire et comment échapper aux chiens et aux rats), je vais te présenter tes voisins : les Zgrikks et les Dogloks. Tu vas voir, c'est pas du nanan.

Les Zgrikks sont les premiers à s'être pointés sur Terre, à peu près un an après que la météorite se soit écrabouillée au centre des États-Unis. On a vu leurs grands vaisseaux plats traverser la couche de cendres noires et commencer à se poser à droite à gauche.

Certains étaient persuadés d'assister à la seconde venue. Tu parles ! C'était la première fois que ces cons faisaient le détour pour venir faire du tourisme par chez nous. On a pas été déçu ! Ils ont sorti leurs grandes carcasses de leurs grandes soucoupes et ont commencé à patrouiller. Ils s'occupaient pas du tout de nos gueules à l'époque. Fallait juste pas être dans leurs pattes - sinon ils te bousculaient sans faire gaffe. Certains cons ont voulu les affronter - le désespoir était sérieux à l'époque et poussait à faire n'importe quoi. Ils se sont vite faits calmer et rares sont ceux qui ont voulu remettre le couvert. À ce moment-là, les Zgrikks n'avaient sorti que leurs éclaireurs de leurs soutes. Pas encore leurs fantassins lourds et toute la cavalerie qui allait derrière. Pour ça, ils ont attendu les Dogloks.

J'AI PLUS DE SOUVENIRS QUE SI J'AVAIS MILLE ANS.



Quand les rochers Dogloks se sont mis à pleuvoir à leur tour, on a passé un sale quart d'heure. Ça n'a pas duré mais je peux te dire qu'on a morflé et que tout ce qui tenait encore debout a volé vite fait bien fait. Les tak-nukes se sont mis à péter de tous les côtés.

Je sais pas pourquoi ils ont arrêté à l'époque. J pense qu'ils ont pas supporté les radiations. Devait y avoir un truc dans l'atmosphère qui faisait pas comme d'habitude pour eux. Ils ont rangé l'artillerie lourde, balancé les nanotechs pour continuer à tourner et ont allumé leurs putain d'écrans foireux - le genre de saloperies EMP qui te frit les roustons en moins de temps qu'il en faut pour le dire si tu t'en approches trop près. Eux, ça allait. Tu m'étonnes, dans leurs armures de chitine ou leurs cailloux volants... Ils se mettaient de ces peignées à coup d'épées-laser et autres effets pyrotechniques à la con !

Ça a duré un temps avant qu'ils ne s'établissent sur des zones de contrôle et qu'ils n'installent leurs domaines. C'est à ce moment-là qu'ils nous ont remarqués. Putain ! ils auraient dû continuer à se la mettre, ça nous faisait des vacances !

Depuis un an ou deux, on assiste à une pause dans leurs affrontements. On gobe grave depuis. Mais sois pas trop pressé que ça reprenne. Tu t'en rappelles peut-être pas, mais je t'assure qu'on faisait pas les farauts quand ça pétait tout autour de nous. Pfff ! valait mieux avoir su planquer ses miches...

LES ZGRIKKS

Enfoirés de Zgrikks ! ceux-là sont de belles crevures quand on y pense. Les Dogloks sont des pourritures, mais au moins ils ne nous bouffent pas ! Les Zgrikks sont ceux qui ont explosé le caillou amiral Doglok qui s'est écrasé sur Terre en nous mettant dans la merde. Me demande pas comment on l'a su. Disons qu'on a nos sources dans la cinquième colonne extraterrestre. Le temps qu'ils retrouvent sa trace et qu'ils repèrent notre planète, et les Zgrikks étaient là.

Je crois qu'il y a quatre ou cinq types de Zgrikks. Mais je suis pas un spécialiste. Y'en a peut-être que j'ai pas recensés. Le plus commun, c'est le fantassin. Imagine une espèce d'insecte à la con de plus de trois mètres de haut, bipède et mal foutu, tenant dans ses pattes des armes capables de te faire un deuxième trou du cul de la taille de la *Mare Tranquillitatis*. Je l'appelle fantassin parce qu'il marche en groupe, qu'il a l'air d'obéir à des ordres et qu'il est aussi con qu'un bidasse de retour de neuvaine. Plutôt faciles à semer et à berner. Y a peut-être deux types de fantassins, parce que j'en ai vus des un peu plus grands et un peu plus lourdement construits au niveau de leur carapace. Plus malins aussi...

Les deuxièmes types de Zgrikks sont les volants. Grosso modo, la même taille et la même gueule que les fantassins mais avec des ailes dans le dos. Fils de roi, quoi ! ils sont rapides - genre avion de chasse en rase-mottes à fond les turbines quand tu faisais ton barbecue du dimanche. Heureusement, eux font pas trop attention à nous. D'ailleurs, ils font pas attention du tout quand ils lâ-

chent leurs grappes de bombinettes ou de mines antipersonnel flottantes.

Ensuite, t'as les brutes. Eux sont plus grands, plus ronds - comme des bousiers. Sauf que ce sont pas des marabouts. Ils ont l'air bonasses et sont pas des super combattants. En gros, tu peux en dézinguer un avec quelques balles explosives bien placées dans la bidoche. Mais ça sert à rien de leur tirer dessus. Ils ont l'air de toujours savoir ce qui leur arrive. J'ai cru comprendre que ce sont les prêtres des Zgrikks, des espèces de spykers mal barrés qui dirigent plus ou moins la société. Sont pas nombreux mais sont pète-couilles et toujours bien entourés.

Les derniers que j'ai repérés sont les prolos. Nombreux, cons, décérébrés. Ils creusent et ils chassent en groupe. Je crois qu'ils sont chargés de ra-

mener la bouffe aux brutes. La plupart du temps, ce sont les prolos qui seront après tes miches - sauf sur les territoires Dogloks.

Ce qui est bien chiant avec les Zgrikks, c'est que tu ne les entends jamais arriver. Ils peuvent débarquer d'un coup, boum, sans que tu les vois venir. Faut dire que ce sont des taupes, des vers de terre, des saloperies de fousseurs. Ils ont planqué leur ruche dans les profondeurs de la terre - on reconnaît leurs sales tortillons comme des terrils dans la plaine. Ils sont capables de creuser sur des kilomètres, à toute vitesse pour en sortir d'un coup, comme des diables de leur boîte. Façon Victor Charlie dans les années 70 !

J'ai foncé. Stupide. Mais obligé. Je ne sais pas si c'est l'attitude normale pour un père. J'imagine que oui. On doit avoir des connexions neurales qui ne se font plus quand viennent les soucis de progéniture. Je me suis glissé de maisons en maisons, à travers les jardins et les murs, le plus loin possible, jusqu'à la place devant les murailles. Le vieux canon de 75 que je me rappelais avoir vu plusieurs années avant la co-mète - quand j'étais venu faire un peu de tourisme en famille - y était toujours inutilisable. Cloué et rouillé maintenant qu'il n'était plus entretenu et recouvert annuellement d'une bonne couche de vert kaki militaire. Je n'ai pas vu le type sur les remparts, planqué derrière une meurtrière. Lui par contre... il m'a allumé comme à la parade. Quelque chose m'a heurté la poitrine et m'a projeté en arrière. Fondu au noir.

ZGRIKK VOLANT

Points de vie 5 ; Points de fatigue 5 ; Points de moral 0

Bastonneur 3 ; Bidasse 5 ;
Chasseur 4 ; Conducteur 5 ;
Cuistot 1 ; Récupérateur 3 ;
Survivant 3 ; Technicien 3 ;
Tête 2 ; Toubib 1



De toute façon, m'ont pas l'air bien futés, ces cons de Zgriks. Gros et costauds mais pas la moitié de la tactique des Dogloks. Alors une étude sur eux, ce serait comme chercher une trace de génie chez la drosophile. Faut pas rêver. Elles n'ont été bonnes qu'à inventer la génétique (tu me diras, c'est déjà une belle ambition pour un représentant diptère).

Fondu au blanc dans une pièce chaude, éclairée par un tube néon tremblotant. Depuis combien de temps n'avais-je pas vu une telle lumière électrique ? Un bout. Mal à la poitrine. Tout nu. Un bleu énorme sur le thorax, des sursauts nerveux dans les mains et les pieds. Une commissure des lèvres qui restait crispée. J'ai passé un sale moment avant que progressivement ça ne se calme, alternant des périodes de lucidité affolée et de brumes comateuses. J'avais froid, de plus en plus. Je me rappelle m'être recroquevillé et avoir entendu un mec hurler quelque part. C'était moi, mais je ne m'en suis pas rendu compte tout de suite. Les hommes en treillis que j'avais vus à Montsûrs sont entrés dans la pièce. Ils étaient bizarres. De près, j'avais l'impression que du plomb liquide coulait dans leurs veines, tant elles étaient grises et gonflées sur le visage et le dessus des mains. Ils étaient couverts de piercings - quelque chose que je n'avais pas vu depuis longtemps à cause des risques infectieux.

[illegible]

Eh, garçon ! Oui, toi ! Approche... Écoute pas ce que ce donneur de leçon te raconte. Il y connaît que pouic en Zgrikks. Sont bien plus futes que ça. Tu crois vraiment qu'ils bouffent les humains ? Penses-tu... Non, en fait, ils les enlèvent pour tester des trucs. Et ensuite, ils les relâchent plus loin, ailleurs... Ils cherchent à leur planter des puces dans le crâne, à leur laver le cerveau pour créer un esprit unique entre tous les hommes, comme pour eux. Ils pensent que c'est ce qui marche pour une vraie bonne civilisation. Ils essaient de l'imposer aux humains ! Salopards... Ça marche pas à tous les coups. Des fois, ça foire. Y a des morts. Mais sinon, tu vois pas la différence. Les mecs relâchés se retrouvent dans la nature et se fondent dans de nouvelles communautés, attendant de pouvoir contacter des comme eux. Tu peux pas les repérer. Sont trop pareils. Alors, garçon, méfiance !!

[illegible]



LES DOGLOKS

Les Dogloks sont un peu moins nombreux que les Zgrikks. Je pourrais pas te faire une description généralisée. Chaque Doglok est différent de son voisin - enfermés dans leurs petits cailloux volants, ils contrôlent le ciel. Et ils posent leurs grosses caillasses sur des sommets de collines pour surveiller le terrain tout autour.

On sait pas trop ce qu'ils veulent - à part qu'ils font la guerre aux Zgrikks. Sont costauds, bien armés, avec des écrans EMP et des flingues soniques. Heureusement, ils sont pas beaucoup. Mais ils ont trouvé la parade. Ils ont commencé à récupérer des humains pour les transformer en troufions, avec modifications à la clef.

Tu les verrais ces pauvres larves, avec tout ce matos greffé sur le râble, les yeux noyés dans les produits chimiques et le cerveau contrôlé par des appareils bizarres. Si tu en vois, tu flingues. Tu te poses pas de questions, ce sont plus des humains. Enfin, de mon point de vue. Résultat, les Dogloks sont aussi chiantes que les Zgrikks question chasse. Ils nous bouffent pas mais nous font des trucs pas glop en échange. Ils ont vraiment l'air impliqué dans le taf de nous étudier et de nous utiliser - presque plus que de se battre contre les Zgrikks. Ça doit les faire juter dans leur caleçon de marbre...

ET LES AUTRES

Il n'y a pas que les Dogloks et les Zgrikks à nous emmerder. J'ai vu pas mal d'autres bestioles qui traînaient dans leur sillage. Des choses assez étranges - de la chenille cybernétisée au pingouin de l'espace en passant par des blobs de toutes tailles. Franchement, me demande pas ce que c'est. Ça a pas de nom. Tire le premier, si t'en as l'occasion. Tout ce que je peux dire, c'est que la plupart sont pires que leurs maîtres. Plus chiantes et plus féroces. Maintenant, je sais pas pourquoi, mais certaines nous ont contactés pour nous donner des infos : ce que j'appelle la putain de cinquième colonne. Je sais pas ce que ça vaut. Semble qu'elles aient envie de nous voir botter les fesses des deux gros paquets de streums, mais qu'elles veulent pas faire le boulot elles-mêmes. Alors, de temps en temps, on reçoit des armes et des infos.

Ouais. Quoiqu'il en soit, tire le premier. Ça sera jamais une action de perdue.

DOGLOK MOYEN

Points de vie 7 ; Points de fatigue 7 ; Points de moral 7

Bastonneur 5 ; Bidasse 5 ;
Chasseur 3 ; Conducteur 5 ;
Cuistot 3 ; Récupérateur 1 ;
Survivant 2 ; Technicien 5 ;
Tête 3 ; Toubib 7

HUMAIN DOGLOKISÉ « CHIEN DE GUERRE »

Points de vie 4 ; Points de fatigue 7 ; Points de moral 0

Bastonneur 4 ; Bidasse 4 ;
Chasseur 2 ; Conducteur 4 ;
Cuistot 2 ; Récupérateur 2 ;
Survivant 3 ; Technicien 2 ;
Tête 1 ; Toubib 2

Yop, garçon... Approche encore ! Ouais. Alors ? T'en as vu des Zgriks ou des Dogloks ? Pas encore ? Désespère pas. Ça viendra bien assez tôt. Par contre t'as vu d'autres trucs... Des bizarres, des pas comme nous mais pas comme eux non plus. Ouais normal. L'autre excite qui te fait un tour du proprio depuis le début du bouquin, il est pas au courant de tout. Écoute bien :

Y a un type qu'a écrit un chouette bouquin, y a queu années. C'était de la Science-Fiction. Mais de la bonne, hein ! Pas du truc à deux balles. Le bonhomme s'appelait Brin, David Brin. Un chouette prof de je sais plus quoi à Berkeley, en Californie. Et dans le bouquin, il causait de la nature profonde de l'univers et des races qui s'y croisent - et d'un truc appelé l'élevation.

Et ben laisse-moi te dire qu'on est en plein dans le dedans d'une putain de guerre d'élevation. En gros, d'un côté t'as les races aînées qui savent et tu ont du poil au cul. Et en face t'as les races jeunes qui savent que pouic et surtout pas aller dans les étoiles. Et les races aînées ont le devoir d'apporter la civilisation aux races jeunes si elles le méritent. Bien entendu, chaque race aînée défend son modèle de société et d'organisation et se fout sur la queue avec les autres races aînées pour imposer son point de vue. Quand une race aînée est assez vieille, en général elle disparaît de la circulation et les races jeunes de viennent des races aînées qui peuvent élever à leur tour de nouveaux peuples émergents. Comme qui dirait « le cycle d'élevation ». Bon, c'est étant les Dogloks et les Zgriks sont des putains de races aînées qui se sont mises dans la tête de nous élever. Elles se foutaient sur la queue pour je sais pas quelle raison. Mais elles s'en sont trouvées une nouvelle. Mais elles tendant de recevoir du renfort ou de s'y remettre pour de bon, elles ont décidé de nous étudier et de commencer à voir si on en vaut la peine.

Je te dis pas comme on est pas sorti de l'auberge ! Bon gamin, je te retiens pas. Cours, file, vole et nous venge !

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS TANT QUE LE ZGRIK N'Y EST PAS !

Ouais. Enfin des bois, y'en a plus des masses. Mais c'est pas grave. Je vais te faire voyager un peu maintenant. Tu sais d'où tu viens et tu sais flinguer tes ennemis. T'as vu le matos et la manière de s'en servir. T'as rencontré les gens et les bleurchoïdes de l'espace. Te reste à voir comment tu te nourris, où tu te balades et ce genre de petites choses triviales.

PETIT GUIDE MICHELIN À LA MORDE-MOI LA GOMME

Hop. Pointe-toi sur le haut d'une butte et regarde un peu autour de toi. C'est pas génial question variété, hein ? Mais bon... Ne nous plaignons pas. Ça aurait pu être pire. Il reste quand même pas mal de chose. Reprenons :

Quand la météorite s'est plantée sur le Dakota du Sud, elle a balancé pas mal de poussière en haute atmosphère. Une chance, on a eu quelques éruptions derrière mais pas trop de gros feux de combustible (la vraie crasse qui reste un bon moment !). La poussière n'est pas restée des di-

zaines d'années. En gros, en deux ans, c'était presque revenu à la normale - un peu plus gris en moyenne et ça va rester encore un temps.

Entre temps le froid s'était mis de la partie - des moyennes annuelles un poil basses sur le corrigé des normales saisonnières. Passer à des étés qui peinent à dépasser les quatre ou cinq degrés sur l'hémisphère nord, c'est dur. Bon, je t'avoue pas trop savoir si le Gulf Stream s'est mis de la partie et si on a eu des grosses tempêtes arctiques. J'ai planqué mes miches comme tout le monde. Il faisait de toute manière trop froid pour réfléchir...



TU MARCHES SUR DES MORTS, BEAUTÉ, DONT TU TE MOQUES ;
DE TES BIJOUX, L'HORREUR N'EST PAS LE MOINS CHARMANT,
ET LE MEURTRE, PARMI TES PLUS CHÈRES BRELOQUES,
SUR TON VENTRE ORGUEILLEUX DANSE AMOUREUSEMENT.

Ils ont commencé à me battre. Pas méchamment, mais méthodiquement. Sans appuyer pour ne rien me casser mais en visant les endroits les plus douloureux du corps humain. À un moment, je suis tombé dans les vapes. Ils m'ont réveillé avec un produit qui m'a brûlé les veines et sont sortis en me laissant me rouler au sol en râlant.

Je ne sais pas combien de temps ça a duré. Ils sont revenus plusieurs fois pour me battre et m'injecter leur poison. Je n'avais rien à manger, rien à boire. La dernière fois qu'ils sont venus, j'ai cru entendre crier Aglaé, quelque part dans ma demi-conscience, quand ils ont ouvert la porte. Après, je me suis évanoui sous les coups.

Les animaux ont pas super adoré le froid (ils sont morts ou ils se sont barrés), mais la plupart des plantes s'y font très bien. Ce qu'elles aiment pas, c'est l'ombre et la sécheresse. Là, je te dis pas comment ça a clairsemé la biodiversité. Bing. D'un coup, ne sont plus restées que quelques plantes qui s'amuse bien à l'ombre - des trucs de sous-bois qu'on retrouve à l'air libre, des plantes sciaphiles comme le hêtre ou les fougères. *Grosso modo*, la plupart des plantes se sont retrouvées toutes sèches et toutes moisies. Il est resté des forêts là où les arbres supportaient bien l'ombre - et à condition pour eux de se débarrasser d'une bonne couche de leur houpplier pour n'en garder que les feuilles les plus aptes à capter le résidu de lumière. Et partout ailleurs, tu as eu des lichens, des fougères et quelques mousses pas trop regardantes sur les problèmes d'eau.

Forcément, ça te paraît un peu lunaire comme spectacle. Plus d'herbe où se rouler. Plus de bosquets et de haies. De la terre pulvérulente et du goudron là où passent les routes... Remarque, c'est bien pratique. Ça fait dix ans que les cantonniers n'ont pas roulé une pelle, mais les voies de communication sont restées diablement carrossables et quasi pas embouteillées.

Ce qui est moins cool, c'est que question camouflage, y a plus grand chose. On te voit de loin si tu fais pas gaffe. Conseils de base : évite les crêtes ou passe-les en rampant. Préfère les couleurs ternes et arrange-toi pour casser ta silhouette. Pense pas autre chose quand tu es de garde ou en déplacement.

Là, on assiste quand même à la remontée d'une végétation de repeu-

plement - des bouleaux et des ajoncs essentiellement. Mais c'est encore léger, léger. T'amuse pas à compter dessus pour monter tes plans.

L'eau est de retour aussi... Les rivières ont recommencé à se remplir - il reste de la pollution, t'imagines bien que les usines sont plus surveillées et déversent une quantité de merde dans les ruisseaux ! Mais bon, il semble que les poissons supportent bien le pot belge !

Note quand même que les nanotechs ont eu l'air d'avoir des effets marrants sur la nature !

GOH, T'ES MIS HAUT !

Question bouffe, tu peux compter sur pas mal de choses. Déjà, tu peux bouffer tes copains. Et si ça te branche pas, il y a du poisson en belle quantité maintenant, des rats bien gras et du chien. Reste à savoir qui, de toi ou d'eux, sera le plus rapide à bouffer l'autre. Et puis, il y a aussi les oiseaux, migrants ou non. Après avoir été absents un bon moment, ils sont de retour depuis quelques années.

Ça tombe bien - on déniche de moins en moins des caches de bouffe en conserve. Ça le faisait encore au début, pendant les années les plus dures. Les dates de péremptions tenaient plus ou moins la marée. Mais au bout de dix ans, on commence quand même à voir des trucs bizarres sortir des boîtes 4/4.

Ce n'est pas le feu du poison qui m'a réveillé. J'errais dans un rêve, au travers de couloirs empierrés, les mains et les bras couverts de sang et de merde. Une voix chantait dans ma tête et me guidait. Chaque ombre qui se dressait devant moi souriait de mille dents acérées et tombait ensuite en arrière dans un affreux crisement.

Soudain, la voix était devant moi. De l'autre côté d'une vitre épaisse maintenue par des rivets dans une structure en métal rongé. « Elles » baignaient dans une eau gazeuse, éclairée de vert et de pourpre. « Elles », car la voix était deux, deux enfants d'à peine trois ans, liés ensemble par le crâne, la peau boursouflée par le liquide, un masque sur le visage, des tuyaux branchés en mille orifices de douleur. Je les entendais nettement.

Bref, à moins de te retrouver en plein milieu d'une zone qui vient d'être ratiboisée ou atomisée, t'as des chances de trouver ta pitance. Ça te demandera plus ou moins de temps et faudra voir si tu peux filer des parts de bouffe à tes collègues qui chassent pas - genre ta gonzesse qui doit garder le marmot malade comme un chien à cause des nanotechs. Je te file un petit barème pour aider ton Conteur :

Désert. Y a rien dans le coin. Tu peux toujours chercher mais tu risques de dormir le ventre vide. Tant pis pour toi si ça fait déjà une semaine.

Parking maudit. Ouais. Va vraiment falloir te sortir les doigts du cul pour trouver à bouffer. Tu peux toujours faire un jet pour six heures de chasse et de cueillette - en espérant trouver quelques cloportes bien gras et un peu de mousse. Tous les succès de ton groupe sont cumu-
lés. Tu peux trouver une part de bouffe (pour une journée et une personne) pour deux succès obtenus.

Zoo. Faut que tu bosses un peu, que tu poses tes pièges, que tu tendes tes filets et que tu gaspilles quelques balles, mais tu trouves une part de bouffe par succès cumulé...

Supermarché. C'est le land of plenty. Tu te croirais revenu au temps où tu achetais de la pizza et du coke cinq minutes avant ta soirée vidéo. Tu trouves trois parts de bouffe par succès.

JEEK. Sans déc. Tu te baisses et tu ramasses. On va pas faire dans la dentelle - tu trouves six parts de bouffe par succès.

Bon, je te rappelle qu'il faut manger équilibré et qu'il faut arriver à conserver ta bouffe. Pour ça, pas trente-six solutions - tu fais des confis, tu fumes ou tu sales. Pour le sel, vois avec les nomades qui reviennent de Guérande ou de Camargue... Si tu fais pas gaffe à ta bouffe, elle est perdue au bout de deux

ou trois jours - et elle te rendra malade en plus ! La seule exception, c'est pour la viande crue. Tu peux la garder jusqu'à une semaine, histoire qu'elle fasse bien, à condition de la protéger de la vermine.

Dans tous les cas, si tu manges pas correctement pendant une semaine à suivre, tu perds un point de moral. Quand c'est deux semaines, tu perds en plus un point de vie. Et quand tu n'as plus

de points de vie, tu crèves - en supposant que tu as pu boire un minimum. Manger correctement, c'est bouffer une part de bouffe complète par jour.

Sauter un repas, ça le fait. Si tu sautes deux jours d'affilée ou trois jours sur la semaine, elle est foutue et tu perds un point de moral. Donc, arrête de fouiller le moindre bout de ruine à la recherche d'un élastique et va te chercher de quoi boulotter un peu...

APRÈS-MIDI DE CHIEN, FAIT COMME UN RAT !

T'es pas le seul à avoir faim. Les autres survivants qui vont te faire chier, ce sont les rats et les chiens. Tous autant que vous êtes, vous vous courez après pour dénicher quelques protéines. Les chiens bouffent les rats qui boulottent

vos doigts de pied - et inversement. Une meute de chiens à tes trousses te fera vite comprendre que la pyramide alimentaire a désormais une curieuse gueule de cercle vicieux.

Ah oui ! faut quand même te dire que la plupart des chiens et des rats sont mutants maintenant. Eh ! me gueule pas dessus ! Tu t'attendais à quoi ? Ils vivent moins longtemps et se reproduisent plus vite - ça fait belle lurette que les nanotechs ont boosté leur progéniture. Aujourd'hui, tu peux tomber sur du malinois qui va plus vite que la lumière et régénère ! Forcément, ça calme d'un coup, non ?

C'est pareil pour les rats - des petits qui dépassent pas les 500 grammes, mais bougent en paquets de deux

cents, jusqu'aux gros bien gras qui font un mètre de long et pèsent une centaine de kilos, je te laisse choisir ton style. Remarque que, quand tu parviens à en buter un, tu assures le ragoût à la tribu pour quelques jours...

Tu pourras aussi tomber sur des échappés du zoo. Pas mal de bestioles ont réussi à survivre au froid et à la nuit - genre les gros ours blancs qui vivent en colonie entre Angers et le Mans ! Personne a été capable de les flinguer en temps et en heure et ils ont commencé à se reproduire. Certains d'entre eux ont bien muté, au passage. Ils errent par là-bas et sont assez... gourmands.

« Elles » hurlaient tandis que leur esprit et leur corps produisaient l'énergie de la base, actionnaient les lumières et les machines, faisaient rouler les câblions. La voix m'a guidé encore jusqu'à Aglaé, nue, attachée sur un lit en inox, la peau entamée par les sangles de cuir, les tempes meurtries par les électrodes. Je l'ai détachée, l'ai serrée contre moi, ai tenté de la réchauffer. Elle ne bougeait pas, ne réagissait pas. La voix m'a dit quelle ampoule trouver, quelle seringue décapuchonner, comment trouver la veine, comment lui injecter le même poison qui me tenait en vie depuis plusieurs jours - je m'en rendais compte seulement maintenant. J'ai obéi, désespéré, anéanti, la bourre de coton remon-
tant m'obstruant la gorge et les narines, tant m'empêchant de respirer. Aglaé a ouvert les yeux et a bougé. Doucement. Puis avec une énergie étrange, elle a sauté de la table. Elle s'est penchée sur une forme que je n'avais pas vue, un homme à la gorge lacérée dont un bras se contractait encore, nerveusement.



36

Aglaré a pris une arme à sa ceinture, l'a dirigée vers la cuve et a ouvert le feu, vidant le chargeur, creusant des trous fumants dans l'acier, transperçant les siamois, mêlant leur sang à l'eau vitale qui les maintenait. Progressivement, la voix s'est tue. Ensuite, je ne sais pas comment on est sorti. Je ne sais pas quand j'ai été blessé au ventre. Je crois avoir entendu Aglaré hurler quand un caillou est passé au-dessus de Sainte-Suzanne, quand elle m'a poussé dans un fossé. J'ai dû m'ouvrir sur une barre d'acier qui sortait d'un bloc de béton.

On m'a raconté qu'une équipe était remontée de Sablé pour nous retrouver. La jonction s'est faite vers Thorigné-en-Charnie. Je ne sais même pas comment on a pu se traîner comme ça sur dix bornes, à poil, sans attirer les chiens. On m'a dit aussi que les éclaireurs étaient remontés jusqu'en vue du château de Sainte-Suzanne. Il était détruit, comme si le sommet de la butte avait été pilonné. Ça ressemblait à Monte Cassino.

On est tiré d'affaire, maintenant. J'ai juste un peu peur, quand ils éteignent les lumières et que je sens le plomb couler dans mes veines, silencieusement, amoureuxment. Je ne sais pas s'ils s'en sont rendus compte. Je ne pourrai pas le leur dire en tout cas...

X



AU COIN DU FEU

T'as bien pigé dans quel monde tu vas devoir vivre maintenant ? Il est joyce, hein ? Te reste plus qu'à commencer à jouer un peu. Je vais te filer un coup de main. C'est pas marrant de rester tout seul comme un con à Charognards. Entre le manque de matos et de bouffe et le risque permanent de se retrouver la proie des Zgrikks ou des clebs, vaut mieux avoir quelques potes sur qui compter. Qu'est-ce que tu dirais de rejoindre notre communauté ? Je te présente aux copains, je te fais le tour du proprio et tu seras à pied d'œuvre pour te lancer... Si avec ça, tu peux pas lire le doc, inviter tes potes, commander une pizza et attaquer direct !

CENDREPIERRE

Cendrepierre, c'est le nom du maçon qui est encore inscrit sur le côté du fourgon qui sert de remise à outils à la communauté. Rémi Cendrepierre, artisan maçon. L'est sans doute mort depuis longtemps le gus... ou il a survécu et a rejoint un groupe où ses talents doivent être bien utiles.

T'inquiète pas de savoir où elle est, la communauté de Cendrepierre. Tu la poses dans le coin de France qui te branche le plus – pas loin de chez toi si tu veux. Le mieux, c'est un endroit que tu connais bien, avec ses petits coins

pépères et ses zones dangereuses, ses petits secrets et les *private jokes* que tu pourras partager avec tes potes...

La communauté est installée dans un vieux moulin dont les bâtiments sont disposés en U. Les toits commencent à être pourris mais il a été possible de récupérer des ardoises chez des voisins disparus. Reste plus qu'à les poser – aussitôt qu'on aura les clous et les attaches. C'est pratique le U. On a bouclé toutes les ouvertures extérieures et construit un bon gros mur bien épais et bien haut dans la partie ouverte.

C'est pas forcément le meilleur endroit de la région, mais il avait deux avantages : un, y a le bief et une roue pourrie qui permettent d'alimenter une vieille dynamo. C'est pas le Pérou mais un peu d'électricité, c'est jamais à dédaigner. Deux, la taule était bourrée de matos intransportable. Autant s'installer ici. En plus, y a un p'tit étang pas loin – de quoi assurer la pêche et le piégeage des oiseaux de passage.

Côté désavantages, t'as les chiens – forcément. Sont nombreux dans le coin. Ils traînent plutôt du côté d'une grosse ville à quelques kilomètres. Un bon terrain de charognage mais assez dangereux. Et puis, le coin est une zone fréquentée à la fois par les Zgrikks et les Dogloks. Une zone disputée quelque part... Me demande pas pourquoi. Si t'es curieux, pose leur directement la question !



LÀ, TOUT N'EST QU'ORDRE ET BEAUTÉ, LUXE, CALME ET VOLUPTÉ.

Mais bon, on va pas te faire peur non plus. Considère que t'es pas trop mal tombé en arrivant ici... T'es pas en sécurité mais t'es au calme. Un bon gros luxe quand on y pense.

Tes co-turnes sont une petite dizaine. Apprends à vivre avec eux, à protéger leurs arrières et à gérer leurs problèmes. Tu verras qu'ils feront un gros effort pour gérer les tiens. De toute façon, crois pas que t'aies le choix ! Ici, c'est les trois mousquetaires : tous pour un et un pour tous. Si t'es pas content, tu dégages fissa et tu caltes. On va pas commencer à s'emmerder avec les sociopathes et ceux qui refusent leur tour de vaisselle non plus ! C'est bon.

Par principe, le chef de la communauté, c'est André. Personne l'appelle Dédé au passage. À part sa copine qui l'appelle aussi « mon lapin ». André, c'est un bonhomme. Pas si vieux que ça d'ailleurs. À peine la quarantaine. Il était quincailier dans le civil. Patron d'une boîte qui servait les professionnels. Autant dire qu'il s'y connaît en matos. Il repère du premier coup d'œil les merdes des trucs intéressants. André, c'est pas un drôle des fois. Pas qu'il soit du genre petit chef ou casse-bonbons. Mais s'il a survécu jusqu'à présent – et permis à quelques mecs d'en faire autant – c'est bien parce qu'il est sérieux et attentif. Il laisse rien au hasard. Il passe son temps à réfléchir et à imaginer le pire. Et il prend

les bonnes décisions, la plupart du temps. C'est lui qui a installé son groupe ici.

André n'a de problèmes avec personne. Ça passe ou ça vire. Il a vu trop de clachs entre survivants qui tournaient au drame et qui causaient des morts inutiles. Il ne veut pas de ça. En même temps, des fois, il est assez bizarre et a des envies étranges. Mais bon... personne n'est parfait.

ANDRÉ

Points de vie 5 ; Points de fatigue 5 ; Points de moral 3.

Bastonneur (Clef à molette) 2 ; Bidasse (Endurance) 3 ; Chasseur (Pièges) 2 ; Conducteur (Auto) 3 ; Cuistot (Gestion des conflits) 4 ; Récupérateur (Fouille ; Négociation ; Évaluation) 6 ; Survivant (Vigilance) 4 ; Technicien (Bricolage) 4 ; Tête (Technique) 3 ; Toubib (Premiers soins) 2.

Mon nom _____ Mon prénom _____
Mon adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Je règle mon abonnement par : ☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de _____)
☐ carte bancaire ☐ Visa n° _____ Expire fin _____
Notez les 3 derniers chiffres du n° inscrit au dos de votre carte _____
Révissez, veuillez nous consulter. Vous pouvez acheter séparément le magazine au prix de 2,50 € + 2,50 € de frais de port, ainsi que le peignoir dans la limite de 1 exemplaire. En abonnement, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. En tant que client, vos données personnelles pourront être utilisées par nos soins.



RACHEL

Points de vie 4 ; Points de fatigue 4 ; Points de moral 4.

Bastonneur (Couteau papillon) 2 ; Bidasse (Course) 1 ; Chasseur (Tir) 4 ; Conducteur (Deux-roues) 3 ; Cuistot (Tambouille pour quinze) 2 ; Récupérateur (Fouille) 3 ; Survivant (Patience) 4 ; Technicien (Logique) 1 ; Tête (Géographie) 1 ; Toubib (Blessures par balle) 2.

Nono, c'est un môme. Il a une dizaine d'années. Le genre bizarre, renfermé, patient, un poil fourbe des fois. Il dit jamais ce qu'il pense des choses. On se demande même si sa vie le concerne. Ce qu'il aime ce sont les insectes – les rares qui ont survécu ou qui sont revenus. Il a une putain de collection de trucs tout secs rangés sur des cartons dans des boîtes en bois. Le truc inutile et intransportable. On sait pas qui sont ses parents à Nono. Il traîne avec André depuis qu'il est tout bébé. Des fois, il l'appelle même



Forcément, le chef, il a une copine. Sinon, à quoi ça servirait d'être le chef. Elle s'appelle Rachel. Elle est assez jeune, une petite martiniquaise toute menue. Elle était pas vieille quand la comète est tombée, une douzaine d'années. Elle vivait dans les faubourgs d'une grande ville. Elle a vécu un bon moment au sein d'un gang de gamins qui s'étaient réunis quand leurs parents avaient été emportés par la tourmente. Le gang a pu survivre, passer les trois ou quatre premières années en voyageant à travers la France. C'est une putain d'épidémie qui a eu raison du groupe. Rachel a failli y passer mais la communauté d'André est passée et a pris soin des survivants. On sait même pas pourquoi. Après tout, à l'époque, les groupes luttaien pour leur survie et on faisait gaffe aux maladies. Mais bon... Rachel et lui se sont mis à la colle à l'époque. Là, la miss attend un môme. Elle a un peu peur. Pas sûr de survivre au truc, forcément. Mais bon, ça aide d'avoir Nono dans le groupe quand même... Encore trois ou quatre mois et il y aura un nouveau charognard à protéger.

Rachel est assez discrète. Pas le genre à la ramener pour un oui ou pour un non. Cause pas beaucoup de ses états d'âme. Elle aime son mec, c'est sûr, et elle lui assure les arrières quand il faut bouger. Pour le reste, c'est une farouche. Maintenant, fais gaffe à ce que tu dis. Elle n'oublie rien et ne laisse rien passer. Ne lui manque pas de respect, ne lui coupe pas la parole les rares fois où elle la prend et te comporte pas en phallocrate stupide. Elle te fera bouffer tes couilles.

papa, mais pas si souvent et toujours quand il a fait une connerie. Mais bon, vu la gueule de Nono et celle d'André, m'étonnerait qu'ils appartiennent à la même branche de l'arbre humain.

Nono est le toubib de la bande. Évitez absolument ses points de suture ! Vous ressemblerez au monstre de Frankenstein en pas longtemps. Mais au moins, vous aurez pas de maladies nœud comme zomiales. Un taré de mutant, je vous le dis !

NONO

Mutation : Mandarin

Points de vie 3 ; Points de fatigue 5 ; Points de moral 5.

Bastonneur (Bagarre) 1 ; Bidasse (Varappe) 1 ; Chasseur (Affût) 2 ; Conducteur (Vélo) 1 ; Cuistot (Conserve) 2 ; Récupérateur (Tri) 3 ; Survivant (Vigilance) 1 ; Technicien (Matériel médical) 1 ; Tête (Entomologie) 1 ; Toubib (Mesures prophylactiques) 4.

Trombone est le cuistot et le pigman du groupe. Un gros bœuf de près de deux mètres, ancien para reconverti dans le génie. Il est avec André depuis le début. Ils sont comme cul et chemise. Le seul à qui André fasse vraiment confiance. Trombone avait un faible pour Rachel quand ils ont récupéré les survivants de son groupe, mais bon, hein... des fois, les filles choisissent votre meilleur pote sans que vous sachiez pourquoi. Après, soit vous faites la gueule, soit vous êtes content pour votre ami. A priori, Trombone s'est bien arrangé du truc. En plus, il a trouvé une gonze dans une communauté quelques temps plus tard. Manque de pot, ça a pas duré. Elle est morte au cours d'une attaque de routiers.

Trombone est un poil mélancolique, très dévoué à la communauté – dont il se considère comme le gardien et le soldat.

TROMBONE

Points de vie 5 ; Points de fatigue 5 ; Points de moral 2.

Bastonneur (Armes à feu) 4 ; Bidasse (Logistique, Endurance, Travail soutenu) 5 ; Chasseur (Tir, Discrétion) 2 ; Conducteur (Camions) 3 ; Cuistot (Remonter le moral) 2 ; Récupérateur (Fouille) 3 ; Survivant (Vigilance) 4 ; Technicien (Mécanique, Génie) 3 ; Tête (Lire les cartes) 2 ; Toubib (Ambulancier) 1.

Son seul défaut, c'est son amour pour les instruments de musique dont il ne sait pas jouer. Il apprend, certes, mais il apprend pas vite ! Depuis qu'il s'est installé à Cendrepierre, il a profité de quelques visites à la ville voisine pour récupérer des trucs à faire du potin en rythme, dont une belle guitare à laquelle il manque deux cordes...

Je te laisse découvrir les autres membres de la communauté par toi-même. Ils sont une demi-douzaine encore, hommes et femmes, jeunes et vieux. Certains sont avec André depuis longtemps, d'autres étaient des copains de Rachel, quelques-uns sont arrivés il y a peu de temps. En tout cas, il y a de la place pour tout le monde à Cendrepierre...

Côté matériel, Cendrepierre n'est pas une communauté trop pauvre. Elle peut fournir à tous ses membres une petite base matérielle (dont tu trouveras le détail dans les annexes à découper). Elle a deux vélos et un camion (quoique ce dernier ne puisse plus rouler faute de gasoil... On a bien essayé de presser des huiles avec le moulin mais ça a pas été concluant... J'imagine que l'huile de lichen c'est pas très utile...). Elle a aussi un petit atelier assez complet, commun à tous, une belle boîte à couture, quelques pièges pour les rats et les chiens, quatre fusils de chasse et deux fusils d'assaut. Les munitions commencent à manquer pour ces derniers. Il y a aussi trois pistolets à plomb, des trucs d'entraînement, assez bons pour tuer du rat mais un peu faible pour les chiens et des Zgriks.

LA PETITE ENTREPRISE DE M. KLEIN*

MINA ME REGARDE ENFILER LE PAQUETAGE SANS RÉUSSIR À DISSIMULER SON INQUIÉTUDE. J'PEUX PAS LUI EN VOULOIR, UNE VIRÉE AUX 4 CHEMINS, C'ÉTAIT TOUJOURS HASARDEUX. MAIS NÉCESSAIRE. QUAND ÇA SE PASSE BIEN, ON EST TRANQUILLE PLUSIEURS SEMAINES. C'EST BIEN LE SEUL ENDROIT OÙ JE PEUX ÉCHANGER LES CABAS TRESSÉS PAR MIRA, MA FEMME, ET LES OUTILS QUE JE FORGE CONTRE D'AUTRES OBJETS ET MÊME DE LA NOURRITURE. PLUSIEURS SEMAINES SANS LA TROUILLE AU VENTRE DE NE PLUS BOUFFER. PEUT-ÊTRE MÊME QUELQUES MÉDICAMENTS POUR LA PETITE ET SA TOUX. AVEC DE LA CHANCE... ON TROUVE DE TOUT AUX 4 CHEMINS.

LES 4 CHEMINS, C'EST L'ŒUVRE DE MONSIEUR KLEIN. LE SEUL MAÎTRE À BORD, LE NUMERO UNO. ON RACONTE QUE DANS L'TEMPS, IL ÉTAIT INSTITUTEUR. JE SUIS PAS SUFFISAMMENT JEUNE POUR AVOIR OUBLIÉ CELA. ÇA ME FAIT REMONTER DANS LA GORGE UNE FOULE DE SOUVENIRS FLOUS, UNE DRÔLE DE SENSATION, À LA FOIS SUCRÉE ET DOUCE ET À LA FOIS AMÈRE, DU GÈRE QUI FAIT PIQUER LES YEUX. PUTAIN, ÇA PARAÎT SI LOIN. SI JE ME CONCENTRE, J'ARRIVE PRESQUE À M'SOUVENIR DES ODEURS. MAIS J'ÉVITE. C'EST CE QUE JE ME TUE À RÉPÉTER À MINA. TOUT ÇA C'EST FINI, ON S'EN FOUT, FAUT PASSER DESSUS SINON T'EN CRÈVES À PETIT FEU. ELLE DIT QUE OUI MAIS JE VOIS BIEN AU FOND D'ELLE QU'ELLE Y PENSE TOUT LE TEMPS. ÇA LUI RONGE LA GUEULE PLUS SÛREMENT QUE SI ELLE CARBURAIT AU TORD-BOYAUX DE ROUILLE. ÇA ME BOUFFE MAIS J'PEUX RIEN Y FAIRE.

MONSIEUR KLEIN, OUAIS. DONC ON RACONTE ÇA, INSTIT QU'IL ÉTAIT. IL A FAIT BIEN DU CHEMIN DEPUIS. JE CROIS QU'IL FAUT LUI RECONNAÎTRE UNE CHOSE : LE SENS DE L'ORGANISATION. CE MEC, IL SAIT METTRE DE L'ORDRE DANS LA MERDE. TRIER LES BOUTS, QUOI. UNE SORTE DE DON POUR BÂTIR DES CHOSSES ET ORGANISER LES GENS, TOUT DANS LE MÊME SENS. DE TOUTE FAÇON, CELUI QUI VOUDRAIT QUITTER LA DIRECTION IMPOSÉE PAR M. KLEIN NE FERAIT PAS DEUX FOIS LA MÊME ERREUR. ON SURVIT RAREMENT AUX PUNITIONS DE M. KLEIN.

LA PREMIÈRE ET LA VRAIE FORCE DE KLEIN, C'EST SA MILICE. CES MECS LUI SONT DÉVOUÉS, CORPS ET ÂME. ILS ONT TROUVÉ UN SENS À LEUR VIE AUPRÈS DE LUI, UN BUT, UNE MOTIVATION. UN GROUPE, COMME UNE RÉSURGENCE D'UN PASSÉ PERDU ET IDÉALISÉ. CES TYPES PROTÈGENT LES 4 CHEMINS, ET PATROUILLENT AUSSI SUR LES ROUTES QUI Y MÈNENT. FORCÉMENT, CET ENDROIT ATTISE LES CONVOITISES ET AFFAME LES CHAROGNARDS. UNE BONNE PARTIE DE LA RÉUSSITE DE L'ENTREPRISE RÉPOSE SUR LA SÉCURITÉ OFFERTE AUX CHALANDS. LA MILICE DE KLEIN N'A JAMAIS ÉTÉ PRISE EN DÉFAUT. S'IL FAUT ALLER JUSQU'À UNE BATAILLE RANGÉE CONTRE UNE BANDE DE MARAUDEURS, ILS Y VONT. SANS UNE ONCE D'HÉSITATION. AVEC LE TEMPS, ILS SE SONT ÉQUIPÉS. ILS DÉGOTTENT DE L'ESSENCE, FONT TOURNER DES PATROUILLES ARMÉES. LES BLAIREAUX DU COIN ONT MIS DU TEMPS À COMPRENDRE QU'IL VALAIT MIEUX SE TENIR ÉLOIGNÉ DES 4 CHEMINS. ALORS ILS MARAUDENT PLUS LOIN, ESSAYANT DE CHOPER LES MECS COMME MOI BIEN AVANT QU'ILS N'ENTRENT DANS LA ZONE DE PROTECTION DE LA MILICE. MALGRÉ TOUT, ON CONTINUE À FAIRE LA ROUTE. AUX 4 CHEMINS, ON TROUVE DE TOUT.

KLEIN ET SES HOMMES SE SONT INSTALLÉS SUR UN ANCIEN HYPERMARCHÉ. OH, Y AVAIT PLUS RIEN. LA MOITIÉ DU TRUC AVAIT ÉTÉ BOUSILLÉ, ET IL Y A BIEN LONGTEMPS QUE LES STOCKS AVAIENT ÉTÉ PILLÉS, DÈS LES PREMIERS JOURS DU GRAND BORDEL, POUR SÛR. MAIS KLEIN AVAIT UN PLAN. CRÉER UNE ZONE D'ÉCHANGE LIBRE. UN ENDROIT OÙ L'ON POURRAIT TOUT ÉCHANGER, EN SÉCURITÉ, POUR PEU QU'ON PAIE UN POURCENTAGE SUR LES VENTES À KLEIN. UN POURCENTAGE RAISONNABLE AU VU DE LA SÉCURITÉ DU LIEU. ÇA S'EST VITE SU. ON EST VENU DE LOIN. ON A ESSAYÉ DE FILOUTER KLEIN. APRÈS QUE QUELQUES CHALANDS SOIENT REPARTIS AVEC LES DOIGTS CASSÉS, ÇA S'EST CALMÉ. LA RÉPUTATION DES 4 CHEMINS S'EST CONSTRUITE. AUJOURD'HUI, C'EST OUVERT EN PERMANENCE. TU VIENS, JUSTE POUR ACHETER OU POUR T'INSTALLER À UN STAND ET EXPOSER TA CAME. UN VRAI PARADIS.

LA PREMIÈRE FOIS QUE J'Y SUIS VENU, ÇA M'A FAIT UN PUTAIN DE CHOC. COMME UNE FENÊTRE OUVERTE SUR UN PASSÉ DÉCHU. ET ENCORE, JE N'AI QUE DES SOUVENIRS LOINTAINS DE ÇA. FALLAIT VOIR CES VIEUX À DEUX DOIGTS DE CHIALER, COMME SI LE PLUS BEL ENDROIT DE LEUR VIE D'AVANT ÉTAIT SOUDAINEMENT RAMENÉ À LA VIE. CONNERIE. LA VÉRITÉ, C'EST QUE RIEN N'A CHANGÉ. ÇA PROFITE TOUJOURS À QUELQU'UN. KLEIN, OU UN AUTRE, QU'EST CE QUE J'EN AI À FOUTRE ?

JE SERS LES CORDONS DE LA PARKA ET EMBRASSE MIRA, PUIS LA PETITE, TOUJOURS SECOUÉE DE QUINTES DÉCHIRANTES. J'ESSAIE DE PAS Y PENSER. AUTANT SE FOCALISER SUR LA ROUTE À FAIRE. QUATRE JOURS DE MARCHÉ, SI TOUT SE PASSE BIEN. PAS DE TEMPS À PERDRE...



HAMEÇONS À HISTOIRE

Voilà. Tu sais tout. En tout cas, tu en sais assez pour te lancer dans le charognage. Bonne chance pour la suite, garçon ! Fais gaffe à tes miches !

Tiens, pour t'aider à imaginer ta vie future, je te mets quelques-uns des trucs qui me sont arrivés. Choisis et fais jouer tes copains...

RÉCUPÉRATION

- ❖ Au cours d'une partie de pêche, les charognards repèrent l'ombre d'un semi-remorque au fond de l'étang. Des choses à récupérer ?
- ❖ Un objet tombe du ciel - un bout de station orbitale, un ancien satellite qui ne s'est pas désintégré, peut-être un avion.
- ❖ Il existerait, aux abords d'une ancienne grande ville industrielle, une usine automobile où étaient fabriquées les premières voitures fonctionnant avec un moteur à eau.
- ❖ La communauté charognard a récupéré un chargeur électrique solaire, mais elle n'a pas les batteries adéquates.
- ❖ Le chef de la communauté est fou. Depuis qu'il a récupéré une chaîne hi-fi, il veut se reconstituer sa discothèque. Manque de pot, il était fan de Frank Zappa et veut l'intégrale de ses albums - y compris les pirates.

- ❖ Les charognards doivent emporter une série de diagrammes techniques à un atelier situé à une centaine de kilomètres afin que les techniciens sur place puissent fabriquer des moteurs à eau.
- ❖ Un ULM effectue quelques acrobaties dans le ciel en larguant du fumigène. Il semble écrire quelque chose quand il est pris en chasse par un caillou Doglok.
- ❖ Une bouteille. Un message. Des gens à sauver.
- ❖ Il est non-violent mais très convaincant. Il porte un message de Dieu à destination de ses frères sur terre.
- ❖ La communauté occupait un ancien observatoire de radioastronomie. Ils sont persuadés d'avoir capté un message qui n'est ni Zgrikk, ni Doglok. Un troisième peuple serait-il en route ?

MYSTÈRE

- ❖ Les charognards tombent sur une colonne d'hommes et de femmes hâves et hagards. D'où viennent-ils ? Ils affirment s'être échappés d'un camp de concentration Doglok.
- ❖ Les charognards voient passer des avions de chasse. D'où viennent-ils ? Ils ne sont ni Dogloks ni Zgrikks !
- ❖ On raconte qu'un vieil ermite, au nord, aurait le secret pour faire pousser des plantes en extérieur, malgré le soleil, les radiations et le manque d'eau. Les charognards acceptent-ils qu'on répande des OGM dans la nature ? À moins que ce soit l'œuvre d'un mutant...
- ❖ Au cours d'un passage dans une forêt, les charognards entendent des combats à l'arme militaire lourde. Pourtant, nul cadavre ni trace de sang, uniquement des monceaux de douilles.
- ❖ La vérité est ailleurs. On a vu un homme avec une cigarette se promener dans un rassemblement de communautés.



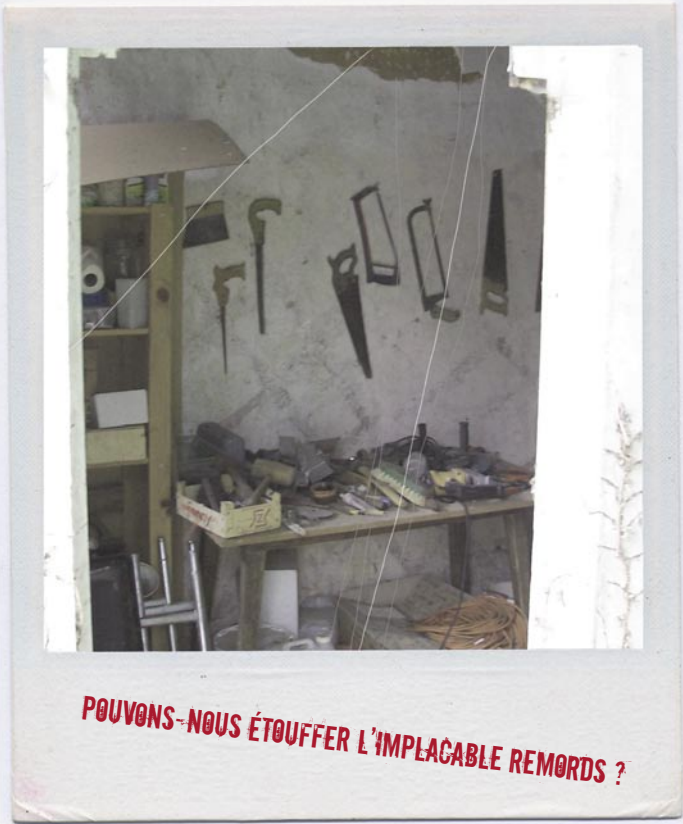
MESSAGE

EXTRA-TERRESTRE

- ❖ La communauté n'est constituée que d'enfants - tous mutants - et d'une femme d'une quarantaine d'années. En fait, c'est un tube à essai Zgrikk, où les E.T. cherchent à constituer un esprit de ruche.
- ❖ Un rocher Doglok vient se poser sur une éminence très proche du camp des charognards. Le chef décide de bouger rapidement. En longeant une rivière, le groupe tombe sur un moulin en état de marche. Malheureusement, il est déjà occupé par une secte milénariste mal barrée.
- ❖ Les Zgrikks ont lancé une grande offensive sur la région pour récupérer de l'humain. Aux charognards de se dépêcher de faire passer le mot dans les communautés amies.
- ❖ Un membre de la cinquième colonne contacte les charognards. Il a des informations et du matériel pour eux. Tout ce qu'il veut en échange, c'est un service...
- ❖ Un extra-terrestre de la cinquième colonne, découvert et en fuite, demande à ce qu'on l'accueille et qu'on le cache.

MUTATION

- ❖ Le chef de la communauté où débarquent les charognards est un gamin de dix ans. Il semble contrôler les esprits de ses compagnons.
- ❖ Un charognard adulte commence à développer des pouvoirs mutants. Ça ne se passe pas bien pour lui et pour ses compagnons - il est malade comme un chien et provoque des accidents graves.



POUVONS-NOUS ÉTOUFFER L'IMPLACABLE REMORDS ?

- ❖ Un gamin mutant meurt brutalement en cours de route. Du sang coule de ses yeux et de ses oreilles. Le groupe passait à proximité d'une ancienne centrale électrique.
- ❖ Une ombre suit la communauté depuis plusieurs jours ou semaines. Qui est-ce ? Il ne se manifeste pas mais est parfois visible de loin.
- ❖ Un des gamins de la communauté ne se réveille pas. Il n'est pas mort pour autant. Depuis, la communauté est envahie de rats. Ils ne sont pas agressifs mais certainement porteurs de tas de saloperies - et ils bouffent tout !
- ❖ En présence de ce gamin, personne ne peut être agressif. Il appartient à une petite communauté nomade de seulement quelques membres. Mais il serait bien utile au sein d'une communauté plus grande, voire d'un lieu de rassemblement. Et son libre-arbitre ?

CONFLIT/GUERRE

- ❖ Deux communautés se livrent une guerre sans merci pour la possession d'un terrain particulièrement irradié. Au centre de celui-ci gisent des trésors inestimables - un ancien silo nucléaire, les réserves de médicaments d'un hôpital, une raffinerie, un écomusée plein de secrets artisanaux oubliés...
- ❖ Un groupe de routier cherche à tuer tous les adultes et à enlever les enfants. Ils veulent les confier à leur " messie " qui les protégera du néant à venir.
- ❖ Au cours d'une rencontre sur un marché, une communauté blanche et chrétienne se prend la gueule avec certains membres " colorés " de la communauté des charognards. Ça en reste là. Quelques semaines plus tard, un de ces " mals-blanchis " est retrouvé mort dans un fossé, battu et lynché. Les responsables ne font aucun doute (?). Les charognards peuvent laisser courir ou déclencher un conflit pour se venger.
- ❖ Par un jeu d'alliances complexes, les charognards se retrouvent à devoir choisir entre deux communautés qui viennent de déclencher des hostilités, basées sur des incompréhensions ou des différences d'intérêt. Ils peuvent prendre partie ou chercher la conciliation.
- ❖ Une soi-disant communauté cherche à intégrer celle des charognards. Ses membres ont des secrets à partager et du matériel. En fait, ils ont fait scission avec un groupe plus large qui les recherche.

CONVOYAGE

- ❖ Deux charognards d'une communauté amie rentrent d'une mission pour leur chef. Ils sont les seuls survivants et sont blessés. Le patron des personnages demande à ce qu'on les raccompagne et qu'on les protège. Ce sera un bon moyen de renforcer les liens et d'obtenir des informations.
- ❖ Les charognards ont enfin trouvé ce quelque chose qui intéresse tant une communauté lointaine et fort riche. Il va falloir le lui apporter.
- ❖ Les charognards tombent sur une communauté dévastée. En fouillant, ils trouvent plusieurs enfants survivants, dissimulés à l'écart. Trop nombreux pour être tous adoptés, il va falloir les conduire jusqu'à une communauté plus importante.
- ❖ Une communauté nomade propose le marché suivant aux charognards : ces derniers doivent convoier trois véhicules pleins de matériel jusqu'à une communauté assez éloignée. En échange, ils pourront garder les véhicules.
- ❖ Une communauté offre une récompense pour la capture de chiens ou de rats exceptionnels - apparemment, elle les étudie pour comprendre comment les mutations agissent. Les charognards ont plusieurs beaux spécimens à convoier jusque là.



POLITIQUE

- ❖ Une crise interne menace de scinder la communauté, en deux ou en trois parties. Cela affaiblirait la sécurité - des routiers ou des concurrents sont prêts à bondir. Personne ne semble vouloir à bondir. Est-ce que la crise ne serait pas entretenue de l'extérieur ?
- ❖ Deux communautés importantes veulent se rapprocher. Une troisième communauté - celle des personnages - voit cela d'un mauvais œil et cherche à empêcher l'union.
- ❖ Une bande de nomades vient de perdre ses dirigeants et cherche à intégrer la communauté des personnages. Cela remet en cause l'équilibre des pouvoirs.
- ❖ Face à l'expansionnisme d'une communauté importante, des petits groupes organisent une rencontre entre eux. Le but est de déterminer comment ils doivent se positionner : faire front ensemble ? se laisser intégrer ? fuir ?
- ❖ Le chef d'une communauté vient de perdre la vie au cours d'une chasse. L'événement est brutal. Qui va prendre sa place et ses responsabilités ?

LOVE STORY

- ❖ La petite amie (ou l'enfant) d'un personnage est enlevée au cours d'une fête nocturne : par qui et surtout pourquoi elle, au milieu de tant de monde ? (amoureux transit, serial killer, hasard...)
- ❖ Un charognard tombe amoureux d'une très belle femme qui a rejoint la communauté depuis quelques temps. Elle est parfois assez étrange. Elle semble deviner les moindres pensées du personnage.
- ❖ Elle est malade. Elle va mourir. Elle veut voir la mer.
- ❖ Homosexuel, il a été rejeté par sa communauté d'origine, un peu (beaucoup) conservatrice. Il demande l'aide des charognards pour récupérer ses biens et convaincre son amoureux de faire son *coming-out*. Il s'agit du fils du chef qui craint le courroux paternel.
- ❖ Ils sont vieux. Ils veulent revoir l'enfant où ils se sont mariés et ont élevé leurs enfants, aujourd'hui disparus. Et si l'un d'eux était encore vivant ?



FIESTA

- ❖ Un mariage est célébré entre des membres de communautés différentes. Autant les tourtereaux s'apprécient, autant les chefs des groupes ne s'aiment pas vraiment - sans aller jusqu'à la haine.
- ❖ Le vieil alambic récupéré dernièrement est enfin en état. Reste à lui fournir de quoi fabriquer ce qu'il faut pour les fêtes.
- ❖ Les charognards apprennent qu'un petit groupe nomade, composé de musiciens et de comédiens qui vendent leurs talents aux communautés qui le demandent, est dans les environs. Voilà qui améliorerait l'ordinaire... mais comment les payer ?
- ❖ Les charognards viennent de trouver de grandes plaques de papier buvard imprimées représentant des tas de

têtes de personnages de Winnie the pooh, soigneusement rangées côte à côte. Les prochaines fêtes risquent d'être sauvages. Les enfants mutants vont-ils supporter les trips ?

- ❖ Une étrange torpeur a envahi la communauté. Personne n'a le cœur à faire la fête - le moral est au plus bas sans qu'on ne sache pourquoi. Est-ce que l'eau du petit ruisseau ne serait pas empoisonnée par les résidus d'un ancien laboratoire pharmaceutique ?

HISTOIRE DU PASSÉ

- ❖ Un charognard solitaire recherche les émeutiers qui ont violé et tué sa femme et ses enfants. L'un d'eux est un proche des personnages (ou l'un des personnages).
- ❖ Les parents d'un charognard sont enterrés dans un cimetière non loin de la route suivie par le groupe, mais les caveaux abritent une importante

communauté de chiens sauvages - ou peut-être un autre groupe de charognards nécrophiles.

- ❖ Une fratrie se retrouve après plusieurs années. Chacun croyait l'autre mort. Peut-être aurait-il mieux valu.

❖ Après un arrêt dans une zone contaminée, les charognards commencent à avoir des flash-back. Ils revivent des événements de la grande panique et agissent en conséquence. Pourtant, ils sont toujours dans le présent et leurs actes peuvent avoir des conséquences terribles pour eux ou leurs proches.

- ❖ À la mort d'un membre de la communauté, un personnage hérite d'une valise. Tous les souvenirs du disparu. Qu'en faire ? La valise renferme peut-être un secret...



<p>4 F</p> <p>SAUMON ROSÉ</p> <p>La boîte de 155 g (poids net égoutté). kg : 3,94 €.</p> <p>46€</p> <p>0,02 F</p> <p>THON À LA TOMATE</p> <p>La boîte de 130 g (poids net égoutté). kg : 3,69 €.</p>	<p>0,66 F</p> <p>CREVETTES PIC NIC</p> <p>La boîte de 121 g (poids net égoutté). Soit au kg : 0,26 €.</p> <p>0,48€</p> <p>3,15 F</p> <p>THON AU NATUREL LISTAO</p> <p>La boîte de 130 g (poids net égoutté). Soit au kg : 3,69 €.</p>	<p>2,82 F</p> <p>CASSOULET</p> <p>La boîte de 420 g. Soit au kg : 1,02 €.</p> <p>0,73€</p> <p>4,78 F</p> <p>GARN POUR LA LA</p> <p>La boîte de 130 g (poids net égoutté). Soit au kg : 3,69 €.</p>	<p>3,02 F</p> <p>Ravioli</p> <p>La boîte de 800 g. Soit au kg : 0,58 €.</p> <p>0,50€</p> <p>3,28 F</p>
--	---	--	--

PILLAGE

- ❖ Des routiers attaquent la communauté où les charognards se sont réfugiés pour la nuit. Ils peuvent défendre la communauté ou être accusés d'être des éclaireurs.

❖ Les charognards doivent enlever un vieux cordonnier dans une communauté adverse - il pourra fabriquer des chaussures pour les gamins et enseigner son savoir.

- ❖ Besoin vital d'essence : il n'y a pas le choix, il faut aller affronter la communauté qui tient l'ancienne station service. Mais d'autres ont eu la même idée - on peut s'entendre ou se tirer dans les pattes.

❖ Un vieux bâtiment de guerre de la marine française est échoué à distance du rivage. Il n'est accessible qu'à marée basse et contient certainement beaucoup de matériel. Une communauté s'y est réfugiée mais refuse de partager ou de commercer. Elle se contente de la pêche et de la chasse aux oiseaux. Ont-ils encore des munitions pour leurs armes lourdes ?

- ❖ Des communautés organisent une méga-fête pour le mariage de plusieurs de leurs membres. Ce sera le moment d'en profiter, un peu avant l'aube quand ils seront tous stones, pour les piller sans trop de violence.

RAIDS ET MISSIONS

- ❖ Un vieux charognard est retrouvé mort dans un fossé. Sur lui, une carte au trésor : les plans d'accès d'une base militaire.

❖ Un jeune type, survivant d'une caravane décimée, demande de l'aide en échange d'une partie du matériel de la caravane.

- ❖ Les charognards préparent un raid sur une communauté qui occupe une ancienne usine pharmaceutique. Ils veulent récupérer des documents permettant de fabriquer des médicaments simples.

❖ Enceinte, la femme du chef a envie de fraises, de viande fraîche, de fleurs ou de parfum. Les charognards sont priés de lui rapporter l'objet de son désir.

- ❖ Les Zgrikks (ou les Dogloks) ont enlevé la personne qu'il ne fallait pas. Quoi qu'il en coûte en hommes et en matériel, il faut la récupérer. Bienvenue à *Advanced Recon II* !

❖ Pour désamorcer une situation explosive, il faut assassiner un individu précis. Les charognards peuvent être chargés de l'élimination ou de la protection.

9%

Prixich
A partir de
1,99

Survie

Agrafes
Des agrafes de marques,
de qualité supérieure.
56%

Cutters de bureau
Les lames métalliques,
légères, coupent
en douceur, rapidement
et avec précision.

Pris Normal	Prix CHOC
1,59	1,17
1,29	1,44
5,75	4,99
2,85	2,19

**PÈRE ADOPTIF DE CEUX QU'EN SA NOIRE COLÈRE
DU PARADIS TERRESTRE A CHASSÉ DIEU LE PÈRE,
Ô SATAN, PREND PITIÉ DE MA LONGUE MISÈRE !**

❖ Après une opération d'éradication d'une importante bande de chiens sauvages, les charognards peuvent récupérer des chiots - ils peuvent les éliminer ou tenter de les dresser.

❖ Le pont a été emporté par la dernière crue. Il faut pourtant passer. Les charognards peuvent faire un détour de plusieurs jours ou tenter de passer sur un radeau. Et s'ils sont poursuivis ?

❖ Tempête de neige. Les charognards sont bloqués depuis plusieurs jours. Les vivres manquent, le combustible pour le feu aussi. Qui sera le mousse ?

❖ Après un violent orage, un glissement de terrain engloutit une partie du campement. Il faut sauver les membres qui ont disparu. Au petit jour, la montagne laisse apparaître une installation souterraine...

❖ Le soleil se lève en pleine nuit - une tak-nuke a explosé à peu de kilomètres. Les vents ne sont pas très favorables. Il faut se trouver un abri d'urgence. Pourquoi pas des anciennes caves vinicoles creusées dans la falaise ? Mais qu'est-ce qui pourrait s'y cacher ?

❖ Une petite fille de deux ans s'est perdue dans la nature. Il faut la retrouver ou se résoudre à l'abandonner.

NOURRITURE

❖ Le chef va fêter ses cinquante ans. Le cuistot ne peut pas se permettre de faire de la tambouille de base : il lui faut du curcuma et de la coriandre ! Et de la viande d'ours...

❖ " Les Zgrikks nous bouffent bien ! Si on s'en faisait un petit rôti en retour ? "

❖ Les charognards viennent d'échanger une grande partie de leur production d'alcool de l'année. Quelques jours plus tard, un des membres de la communauté se réveille complètement aveugle - ils ont fait de l'alcool de bois, poison au dernier degré, sans s'en rendre compte. Il faut retrouver l'autre communauté pour les empêcher de s'empoisonner ou bien fuir pour éviter leur colère.

❖ Après tout ce temps sous terre, ils se prennent pour des vampires et attaquent les charognards isolés pour en boire le sang. En tout cas, vu qu'on retrouve les cadavres complètement vidés avec deux trous dans la carotide, on peut se poser la question du contraire.

❖ Le chien n'était pas bon - ou tellement plein de nanotechs que ça a dû entraîner des effets bizarres sur l'organisme des gens. Ils se comportent étrangement.

COMMERCE

❖ Les charognards héritent d'une cargaison de cigarettes - douze palettes complètes. Comment les protéger et les écouler ?

❖ Lors d'un grand marché où plusieurs communautés se retrouvent pour échanger matériel et nouvelles, un groupe plus vindicatif décide d'en profiter pour éliminer tout le monde. Ils disposent d'un peu de matériel lourd (dont des mortiers). Les charognards vont devoir se coordonner pour organiser la contre-attaque. Diplomatie express !

❖ Depuis un événement récent et dramatique, la communauté qui tient le pont a augmenté ses tarifs de péage. Il va falloir négocier ou trouver un autre passage.

❖ Difficile de se mettre d'accord sur la valeur des choses. Quelques communautés tentent de mettre en place une monnaie d'échange commune. Ça promet de belles tractations !

MALADIE

❖ Après un charognage sur une petite commune, des membres de la communauté souffrent d'un empoisonnement du sang. Que s'est-il passé ?

❖ Une épidémie s'est déclenchée dans une zone de commerce à la suite de l'arrivée de nomades. Mais le marché doit rester ouvert, c'est une question de survie pour tous.

❖ Un jeune garçon lutte contre la maladie depuis plusieurs mois. Il devrait être mort mais sa mutation le préserve. En attendant, il souffre terriblement et sa mère n'en peut plus.

❖ Légèrement irradiés par l'explosion d'une tak-nuke proche, les charognards doivent rejoindre d'urgence une petite communauté qui possède une ancienne cuve de décompression médicalisée.

❖ Tout le monde est malade. La nourriture n'était pas fraîche. Pourtant, il va bien falloir défendre la communauté ou trouver des médicaments.

❖ Les Dogloks semblent posséder un appareil portable (avec une petite lumière rouge qui s'allume) qui peut guérir n'importe quoi - et même ressusciter les morts. Le dernier espoir pour sauver la femme d'un des personnages

DESTROYER

19 Sortie le
SEPTEMBRE



DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA PILLER...

WWW.STUDIOKORTEX.COM